



1. Conceptos básicos.

1.1. **Operador de juegos de azar / Casa de apuestas / Compañía de apuestas** quien publica estas Normas de Apuesta y Políticas de Uso, identificado como aparece en el Pie de Página del Sitio Web.

1.2. **Sitio web** : el sitio web de la casa de apuestas que ejecuta estas Normas de Apuesta y Políticas de Uso.

1.3. **Cliente / Participante en un juego de azar**: Una persona física que ha cumplido dieciocho años, participa en un juego de azar (apuestas) y celebra un acuerdo basado en el riesgo sobre las ganancias potenciales con el operador de juego.

1.4. **Balance - Saldo**: fondos monetarios proporcionados por el participante en un juego de azar al operador de juego en efectivo o mediante tarjetas de pago (excluyendo los fondos proporcionados al operador de juego como una apuesta interactiva). Estos fondos constituyen un requisito previo para la participación en un juego de azar de acuerdo con estas Reglas.

1.5. **Apuesta**: un juego de azar en el que el resultado de un acuerdo basado en el riesgo sobre las ganancias potenciales, celebrado por el participante con el operador de juego, depende de un evento cuya ocurrencia es incierta.

1.6. **Línea**: un catálogo de competiciones deportivas que especifica la fecha y hora programadas de su inicio, junto con los eventos asociados de ocurrencia incierta, los resultados anticipados de dichos eventos, las probabilidades correspondientes a estos resultados, detalles sobre la progresión de las competiciones deportivas y los resultados oficiales de las competiciones y eventos.

1.7. **Eventos**: sucesos relacionados con el deporte ofrecidos por la casa de apuestas para las apuestas de un participante en un juego de azar, en el marco de un acuerdo sobre ganancias potenciales.

1.8. **Resultado**: el resultado determinado oficialmente de un evento.

1.9. **Resultado de la apuesta**: el resultado declarado oficialmente de una apuesta, según lo determinado y anunciado por la casa de apuestas, de acuerdo con el acuerdo sobre ganancias potenciales celebrado con el participante en un juego de azar.

1.10. **Cuotas Ganadoras**: un coeficiente numérico establecido por la casa de apuestas para el resultado de un evento específico, que sirve como base para calcular las ganancias potenciales en caso de un resultado de apuesta confirmado. Las probabilidades para varios tipos de apuestas se establecen a través de un método de cálculo predeterminado.

1.11. **Ganancias**: fondos monetarios que deben pagarse o transferirse a un participante en un juego de azar tras la ocurrencia de un resultado según lo prescrito por estas Reglas.

1.12. **Apuestas en Vivo (Apuestas en Juego)**: Un acuerdo de apuestas celebrado entre la casa de apuestas y el participante en un juego de azar sobre competiciones deportivas y sus eventos asociados, cuyo resultado sigue siendo incierto y que se están llevando a cabo activamente en el momento en que se realiza la apuesta.



1.13. Rechazo de apuestas en vivo: La casa de apuestas se reserva el derecho de suspender la aceptación de apuestas en vivo en eventos debido a razones técnicas o a su entera discreción. Sin embargo, todas las apuestas realizadas anteriormente seguirán siendo válidas y se liquidarán al finalizar el evento.

1.14. Apuesta Nula (Cancelación de Apuesta): Una apuesta considerada nula y sin efecto, por la que no se realizará ningún pago de ganancias. Dicha apuesta se considera como nunca realizada, y los fondos respectivos se reembolsarán al saldo de la cuenta del participante, a menos que se estipule lo contrario en estas Reglas.

1.15. Tiempo Reglamentario del Partido (o Tiempo Ordinario): la duración oficialmente designada de un partido según las reglas de competencia que rigen para el deporte respectivo, incluido cualquier tiempo adicional asignado por el árbitro. El tiempo regular excluye expresamente el tiempo extra, los períodos de tiempo extra, las tandas de penaltis o cualquier otro procedimiento de desempate.

2. Reglas para aceptar apuestas

2.1. Las apuestas se aceptan en función de la línea válida que se muestra en el sitio web en el momento en que se realiza la apuesta.

2.2. A menos que se estipule lo contrario en estas Reglas, las apuestas se aceptan exclusivamente por el tiempo regular.

2.3. Las apuestas deben realizarse antes del comienzo del evento, a excepción de las apuestas en vivo, que se aceptan para eventos que tienen lugar en tiempo real. Al realizar una apuesta en vivo, el jugador confirma que desconoce el resultado del evento en el que se realiza la apuesta.

2.4. Todas las disputas relacionadas con la liquidación de apuestas (por ejemplo, cálculo incorrecto de apuestas, apuestas no resueltas) deben presentarse dentro de los 30 días posteriores a la conclusión del evento.

2.5. La casa de apuestas se reserva el derecho de modificar la línea en cualquier momento, incluidos los ajustes en las cuotas de victoria, el hándicap y los valores totales, los límites de apuesta exprés y los importes máximos de apuesta. Sin embargo, las condiciones de las apuestas realizadas antes de dichas modificaciones permanecen sin cambios.

2.6. La casa de apuestas determina los montos mínimos y máximos de apuesta para todos los eventos deportivos y puede modificar estos límites sin previo aviso o notificación escrita.

2.7. Cualquier apuesta, incluida una apuesta en vivo, realizada en un evento en el que el resultado ya se conoce en el momento de la apuesta se considerará inválida, reembolsada y excluida de las apuestas expresas.

2.8. Consecuente al punto anterior, todas las apuestas previas al partido realizadas después del inicio del evento se liquidarán con una cuota de 1,0.

2.9. La casa de apuestas se esfuerza por proporcionar información precisa y oportuna, pero no se hace responsable de su exactitud, integridad o puntualidad. Los errores en los detalles del evento no servirán como motivo para la cancelación de la apuesta, excepto cuando dichos errores resulten en



cuotas incorrectas (por ejemplo, errores tipográficos evidentes, discrepancias entre las cuotas y la puntuación real del evento), en cuyo caso la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas afectadas.

2.10. El jugador es el único responsable de la exactitud de sus apuestas y debe verificar todos los detalles antes de realizar una apuesta. Una vez que se realiza y confirma una apuesta, el jugador no puede modificarla ni cancelarla. Todos los detalles de la apuesta se muestran en la pantalla, lo que requiere que el jugador ingrese su contraseña para confirmar la aceptación antes de que se finalice la apuesta. No se admitirán modificaciones posteriores.

2.11. Los fallos técnicos o las interrupciones de la comunicación por parte del jugador no constituirán motivo de cancelación de la apuesta si la apuesta se ha registrado en el servidor de la casa de apuestas.

2.12. La casa de apuestas se reserva el derecho de declarar inválidas las apuestas ganadoras repetidas en el mismo resultado del evento, incluso si se realizan con diferentes cuotas. Dichas apuestas se liquidarán con cuotas de 1,0 si superan los límites máximos de apuesta prescritos por la casa de apuestas.

2.13. Si se cancela una apuesta, se emitirá un reembolso por las apuestas individuales. En las apuestas exprés y en las apuestas de sistema, el cálculo de las ganancias excluirá las apuestas canceladas.

2.14. En casos de liquidaciones de apuestas incorrectas (por ejemplo, debido a resultados de eventos ingresados erróneamente), dichas apuestas se volverán a calcular. Las apuestas realizadas entre la liquidación incorrecta y el nuevo cálculo seguirán siendo válidas. Si, después de un nuevo cálculo, el saldo del jugador es negativo, se le pedirá que recargue su cuenta antes de realizar más apuestas.

2.15. Una apuesta se considerará nula si se realizó en un evento con un resultado conocido (es decir, el evento ha concluido, pero el resultado aún no se ha actualizado en el sistema).

3. Reglas para la asignación de ganancias

3.1. Las ganancias de las apuestas liquidadas se acreditarán inmediatamente después del anuncio oficial de los resultados del evento en los sitios web oficiales correspondientes.

3.2. La casa de apuestas se reserva el derecho de declarar nulo y sin efecto un acuerdo de apuestas (incluidos los acuerdos celebrados antes o después del comienzo de un evento), de negarse a cumplir con sus obligaciones en virtud de dicho acuerdo (incluida la retención del pago de cualquier ganancia) o de denegar el reembolso de cualquier apuesta realizada si:

- La casa de apuestas se da cuenta de que el acuerdo de apuestas, la apuesta o las ganancias se relacionan con el resultado de un evento: a) en el que el Cliente participa como atleta; b) en el que el Cliente sea propietario, entrenador, oficial o jugador de un club deportivo participante; c) para el cual el contrato de apuesta fue celebrado por el Cliente en nombre de una persona mencionada en los subpárrafos (a) o (b) de esta cláusula. Esta regla se aplicará independientemente de cuándo la casa



de apuestas tenga conocimiento de que el Cliente pertenece a una de las categorías antes mencionadas.

- Si la casa de apuestas tiene motivos razonables para sospechar que un evento estuvo influenciado por una conducta deportiva deshonesto o que la conducta deportiva deshonesto ha afectado el resultado de un evento en el que el Cliente y la casa de apuestas celebraron un acuerdo de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de considerar la apuesta (en su totalidad o en parte) como cuestionable. En tales casos, la liquidación y el pago de las ganancias relacionadas con dicha apuesta se suspenderán hasta que se complete una investigación.

- Si la investigación establece la ocurrencia de una conducta deportiva deshonesto en un evento o su impacto en el resultado del evento, la casa de apuestas tendrá derecho a rechazar el reembolso de la apuesta y el pago de las ganancias al Cliente relacionadas con dicho evento. Además, la casa de apuestas puede negar al Cliente la posibilidad de celebrar futuros acuerdos de apuestas.

- Una apuesta se considerará inválida si se determina que: a) Un solo Cliente tiene varias cuentas de juego (registro múltiple, cuentas múltiples), incluidas cuentas registradas con diferentes datos personales. La casa de apuestas no recomienda que dos o más Clientes realicen apuestas desde la misma dirección IP (dispositivo, red local); b) Un Cliente utiliza los datos personales de otras personas, incluidos los miembros de la familia, para registrar nuevas cuentas de juego; c) Las apuestas son realizadas por un grupo de Clientes que actúan en connivencia para eludir las restricciones impuestas por la casa de apuestas; d) Se sospecha que el Cliente utiliza cualquier software que automatice el proceso de apuestas; e) La cuenta de juego se utiliza con fines de apuestas de arbitraje.

4. Condiciones especiales para la liquidación de apuestas

4.1. La fecha y hora de un evento, tal como se indica en la Línea, son solo para fines informativos. Las fechas, horas o detalles adicionales indicados incorrectamente (como el estado del torneo, la etapa o el resultado del primer partido) no constituirán motivo de cancelación de la apuesta. Si un evento tiene lugar antes o después de la fecha anunciada, las apuestas en dicho evento se liquidarán de la manera estándar, siempre que se hayan realizado antes del comienzo real del evento.

4.2. Si un partido que aún no ha comenzado se pospone por más de 24 horas, todas las apuestas se reembolsarán con una cuota de 1.0.

4.3. Si un partido se interrumpe y no se completa dentro de las 24 horas posteriores al momento de la suspensión, todas las apuestas se reembolsarán con una cuota de 1.0, excepto cuando los resultados de las apuestas ya se hayan determinado en el momento de la suspensión. Un partido interrumpido se considerará válido, y las apuestas en él se mantendrán si se ha completado el siguiente tiempo mínimo de juego:

- **Fútbol** : 80 minutos (o el 80% del tiempo de juego para formatos no estándar);

- **Baloncesto** : 35 minutos para partidos de 40 minutos, 40 minutos para partidos de 48 minutos;

- **Hockey** – 50 minutos;



- **Fútbol americano** : 50 minutos;
- **Béisbol** – 5 entradas;
- **Baloncesto 3x3** : al menos el 80% del tiempo de juego o si al menos un equipo ha anotado 16 puntos;
- **Otros deportes** : al menos el 80% del tiempo de juego.

Se aplica una excepción si el marcador está empatado en el momento de la suspensión en deportes donde un empate no está permitido por las regulaciones (por ejemplo, baloncesto, béisbol, fútbol americano). En tales casos, el evento se considerará nulo y todas las apuestas se reembolsarán con una cuota de **1.0**, excepto aquellas en las que el resultado se determinó antes de la suspensión.

4.4. La casa de apuestas liquida las apuestas en función de los resultados oficiales del evento. Si no hay resultados oficiales disponibles, la casa de apuestas se reserva el derecho de utilizar fuentes independientes de terceros para determinar el resultado del evento. En caso de disputas, discrepancias entre diferentes fuentes o errores aparentes, la casa de apuestas tendrá la autoridad final para determinar los resultados a efectos de liquidación de apuestas.

4.5. **Si hay motivos para creer que una apuesta se realizó después de que se conociera el resultado** del evento o después de que un jugador/equipo seleccionado obtuviera una ventaja significativa (por ejemplo, una ventaja en el marcador, una sustitución o la eliminación de un jugador), **la casa de apuestas se reserva el derecho de anular dicha apuesta** (es decir, emitir un reembolso), independientemente de si era ganar o perder.

4.6. Al liquidar las apuestas en eventos en vivo, la casa de apuestas se basa en sus propios datos sobre el progreso real del juego. Si, por cualquier motivo (por ejemplo, pérdida de transmisión, falta de disponibilidad de resultados de fuentes de información), no se pueden determinar los resultados del evento, dichos eventos se liquidarán con una cuota de **1.0**.

4.7. **Si el saldo de un jugador se vuelve negativo debido a un nuevo cálculo de las apuestas resultante de un resultado incorrecto del evento, su cuenta se bloqueará hasta que deposite una cantidad igual o mayor que el saldo negativo.** Si el jugador no rectifica el saldo, la casa de apuestas se reserva el derecho de rechazar la aceptación de apuestas adicionales de ese jugador. Las apuestas realizadas antes del nuevo cálculo seguirán siendo válidas.

5. Tipos de apuestas

La casa de apuestas ofrece los siguientes tipos de apuestas en eventos:

5.1. **Apuesta "simple"** : una apuesta realizada sobre el resultado previsto de un solo evento. Las ganancias de una apuesta simple se calculan multiplicando el monto de la apuesta por las cuotas predeterminadas asignadas al resultado seleccionado.

5.2. **Apuesta "Express"** : una apuesta que predice simultáneamente los resultados de múltiples eventos independientes. Las ganancias de una apuesta exprés se determinan multiplicando el importe de la apuesta por las cuotas exprés, que se obtienen multiplicando las cuotas de todos los resultados individuales incluidos en la apuesta exprés. Cualquier combinación de resultados de



eventos no relacionados en diferentes deportes puede incluirse en una apuesta exprés. Una apuesta exprés se considera exitosa solo si todos los eventos incluidos se predicen correctamente. Si un resultado es incorrecto, toda la apuesta se considera perdida.

La cuota máxima total para una apuesta exprés es: **2.000**.

5.3. Apuesta "Sistema" : una apuesta que consiste en una combinación completa de apuestas exprés del mismo tamaño, según lo seleccionado por el jugador. Las ganancias de una apuesta de sistema son la suma total de las ganancias de las apuestas exprés incluidas en el sistema.

La cuota máxima total para una apuesta de sistema es: **2.000**.

5.4. "Creador de Apuestas" (Crear Pronostico – BetBuilder): un tipo especial de apuesta que permite al participante combinar múltiples predicciones para un solo evento. El sistema considera automáticamente la interdependencia de los resultados seleccionados y ajusta las probabilidades en función de la probabilidad de que todos los resultados ocurran simultáneamente.

Principios de funcionamiento del Bet Builder:

- **Combinación de resultados:** El participante puede seleccionar varios resultados diferentes dentro de un solo evento (por ejemplo, goles totales, resultado de la primera mitad y ganador del partido).
- **Consideración de interdependencias:** Si los resultados seleccionados tienen relación entre sí (por ejemplo, la victoria de un equipo y sus goles totales individuales que superan un cierto umbral), el sistema ajusta las probabilidades en consecuencia.
- **Cálculo de ganancias:** Las ganancias de una apuesta del Creador de apuestas se calculan aplicando las cuotas ajustadas al monto de la apuesta.

Si uno de los resultados seleccionados se liquida como un reembolso con una cuota de **1,0**, toda la apuesta del Creador de apuestas se liquidará como un reembolso con una cuota de **1,0**.

Restricciones:

- Los resultados contradictorios no se pueden combinar dentro de una apuesta del Creador de apuestas.
- La cuota máxima total para una apuesta del Creador de Apuestas es: **1.000**.
- El número máximo de posibles resultados dentro de un solo evento es **6**.

Ejemplo:

Un usuario selecciona dos resultados para un partido de fútbol:

- Total de goles más de 3,5.
- Equipo 1 para ganar.
- El sistema calcula las probabilidades, considerando la probabilidad de que ambas condiciones se cumplan simultáneamente.



6. Opciones dentro de Mercados Disponibles

Todos los tipos de apuestas que se enumeran a continuación se pueden ofrecer tanto en goles como en otros indicadores estadísticos (por ejemplo, tarjetas amarillas, tiros de esquina, tiros a puerta, faltas, etc.). Para las apuestas basadas en indicadores estadísticos, se considera el número de eventos seleccionados (por ejemplo, total de tarjetas amarillas, tiros de esquina, tiros a puerta) en lugar de los goles del partido.

6.1. Ganador del partido (1X2). Una apuesta sobre el resultado del partido:

1 – Victoria del primer equipo.

X – Empate.

2 – Victoria del segundo equipo.

6.2. Doble oportunidad. Una apuesta a dos de los tres posibles resultados del partido:

1X – Victoria del primer equipo o empate.

X2 – Victoria del segundo equipo o empate.

12 – Victoria de cualquiera de los dos equipos (sin empate).

6.3. Total de goles. Una apuesta sobre el número total de goles en un partido:

- **Más de (TB-TO):** el número de goles superará el valor especificado.

- **Menos de (TM-TU):** el número de objetivos será inferior al valor especificado.

6.4. Hándicap (margen). Una apuesta que considera una ventaja o desventaja condicional en los goles:

- **Hándicap (+):** el equipo recibe una ventaja inicial (por ejemplo, +1 gol).

- **Hándicap (-):** el equipo concede una ventaja inicial (por ejemplo, -1 gol).

6.5. Goles totales individuales. Una apuesta sobre el número de goles marcados por un equipo específico:

- **Más de (TB-TO):** el equipo marcará más goles de los especificados.

- **Menos de (TM-TU):** el equipo marcará menos goles de los especificados.

6.6. Total Par/Impar. Una apuesta sobre si el número total de goles en un partido será par o impar:

- **Par :** el número total de goles será par (0, 2, 4, 6, etc.).

- **Impar :** el número total de goles será impar (1, 3, 5, 7, etc.).

6.7. Resultado basado en minutos. Una apuesta sobre el resultado del partido actual en un minuto específico:



J1 (P1 Player 1) – El primer equipo lidera en el minuto especificado.

X – Un empate en el minuto especificado.

J2 (P2 Player 2) – El segundo equipo lidera en el minuto especificado.

(Ejemplo: P1 en el minuto 15, X en el minuto 60).

6.8. Ganar a Cero. Una apuesta sobre si un equipo ganará el partido sin encajar un gol:

- **Sí** , el equipo gana sin encajar un gol.

- **No** : el equipo concede al menos un gol o no gana.

6.9. Total y que ambos equipos marquen. Una apuesta tanto al total de goles en el partido como a si ambos equipos marcarán:

Ejemplo:

- **Ambos equipos marcan + más de 2,5 – Sí:** La apuesta gana si ambos equipos marcan y el total es superior a 2,5.

- **Ambos equipos marcan + Más de 2,5 – No:** La apuesta gana si no se cumple al menos una de las condiciones (o bien ambos equipos no marcan o el total es inferior a 2,5).

6.10. Resultado del partido y ambos equipos marcan. Una apuesta tanto al resultado del partido como a si ambos equipos marcan:

Ejemplo:

- **J1 (P1) y ambos equipos marcan – Sí:** La apuesta gana si el equipo 1 gana y ambos equipos marcan.

- **J1 (P1) y ambos equipos marcan – No:** La apuesta gana si alguno de los equipos 1 no gana o al menos un equipo no logra marcar.

- **1X y ambos equipos marcan – Sí:** La apuesta gana si ambos equipos marcan y el partido termina en empate o el equipo 1 gana.

- **1X y ambos equipos marcan – No:** La apuesta gana si no se cumple al menos una condición (ambos equipos no marcan o el equipo 2 gana).

6.11. Resultado del partido y total de goles. Una apuesta tanto en el resultado del partido como en el número total de goles:

Ejemplo:

- **P1 y más de 1,5 – Sí:** La apuesta gana si el equipo 1 gana y el total es superior a 1,5.

- **P1 y más de 1,5 – No:** La apuesta gana si no se cumple al menos una de las condiciones (el equipo 1 no gana o el total es inferior a 1,5).

- **2X y más de 1,5 – Sí:** La apuesta gana si el total es superior a 1,5 y el partido termina en empate o gana el equipo 2.



- **2X y más de 1,5 – No:** La apuesta gana si no se cumple al menos una condición (el total es inferior a 1,5 o el equipo 1 gana).

7. Reglas de apuestas específicas de cada deporte

Las apuestas a resultados que no estén explícitamente cubiertos en estas reglas específicas del deporte se liquidarán de acuerdo con los principios generales de las apuestas.

Fútbol

Las apuestas en partidos de fútbol se aceptan en función del **tiempo reglamentario** (incluido el tiempo añadido), a menos que se indique explícitamente lo contrario. El tiempo añadido se considera parte del tiempo reglamentario y se registra como el **minuto 45** para la primera mitad y el **minuto 90** para la segunda mitad. El tiempo extra (horas extras) se excluye de los cálculos de liquidación. Los goles, sustituciones y otros eventos que ocurran durante el tiempo agregado se consideran parte del tiempo reglamentario.

Para los torneos en los que se requiere una prórroga o una tanda de penaltis en caso de empate, así como para los partidos en los que la clasificación a la siguiente ronda se determina por el marcador total de dos o más partidos, la casa de apuestas ofrece la opción de apuesta **"Quién avanzará a la siguiente ronda"**.

En los partidos de selecciones de Primera División, selecciones juveniles y partidos amistosos, las apuestas pueden liquidarse en función del resultado oficial registrado por el árbitro, incluso si el tiempo reglamentario (90 minutos) no se completó.

1. Primer goleador. Si el primer gol es un gol en portería propia, las apuestas se liquidan en función del segundo goleador. Si todos los goles del partido son goles en portería propia, la **selección "Sin goles"** se considera la apuesta ganadora a menos que se especifique lo contrario. Las apuestas a jugadores que fueron sustituidos o expulsados antes del primer gol se consideran perdidas. Si el jugador no participó en el partido o entró en el campo después del primer gol, las apuestas a ese jugador se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**. Si el primer gol es marcado por un jugador para el que no se ofrecieron cuotas, todas las apuestas a otros jugadores se consideran perdidas. Si el partido termina **0-0**, se pierden todas las apuestas al primer goleador.



2. **Último goleador.** Si el último gol es un gol en portería propia, el autor del gol anterior se considera el último goleador. Si todos los goles de un partido son goles en propia puerta, la **selección "Sin goles"** se considera la apuesta ganadora a menos que se especifique lo contrario. Todos los jugadores que participaron en el partido son elegibles para las apuestas al último goleador, independientemente de si estaban en el campo en el momento del último gol. Si el jugador no participó en el partido, las apuestas a ese jugador se anulan y se reembolsan con una cuota de **1,0**. Si el último gol es marcado por un jugador para el que no se ofrecieron cuotas, todas las apuestas a otros jugadores se consideran perdidas.

3. **Jugador que marca un gol.** La apuesta se valora en función de si el jugador seleccionado marca un gol en el partido. Los goles en propia puerta no cuentan. Si el jugador no entra en el campo, las apuestas a ese jugador se anulan y se reembolsan con una cuota de **1,0**.

4. **Gol en el intervalo (p. ej., minuto 1-11).** La apuesta gana si se marca un gol entre las **0:00 y las 10:59**. Si se marca un gol a las **11:00**, se considera que se ha marcado en el **minuto 12**.

5. **Primer gol antes de un minuto específico (por ejemplo, primer gol antes del minuto 15).** La apuesta gana si se marca un gol antes de las **14:59**. Si se marca un gol a las **15:00**, la apuesta pierde, ya que se considera que el gol se ha marcado en el **minuto 16**.

6. **Apuestas con tarjeta amarilla.** En las apuestas relacionadas con el número de tarjetas amarillas, no se incluyen las expulsiones de tarjetas rojas. Si un jugador es expulsado después de recibir dos tarjetas amarillas, solo **se cuenta una** tarjeta amarilla en las estadísticas. Las tarjetas mostradas a suplentes, entrenadores u otro personal no jugador no se cuentan. Las tarjetas emitidas después del pitido final no se cuentan. Las tarjetas mostradas durante el medio tiempo se consideran emitidas en la segunda mitad.

7. **Apuestas de tiros de esquina.** Solo cuentan los tiros de esquina ejecutados. Los córners concedidos pero no ejecutados no cuentan. Si un córner se cancela y se vuelve a conceder, se cuenta solo **una vez**, a menos que se especifique lo contrario.

8. **Hora del próximo gol.** La apuesta se basa en predecir el intervalo de tiempo en el que se marcará el próximo gol. Los goles marcados en el tiempo añadido se consideran parte del intervalo final de la mitad.

9. **Sustituciones.** La apuesta se basa en predecir el número total de sustituciones en un partido. Las sustituciones realizadas en el medio tiempo se consideran sustituciones en la segunda mitad.

10. **Tiros que pegan en el poste/travesaño.** Solo se cuentan los tiros que golpean el poste o el travesaño y permanecen en juego. Los tiros que golpean el poste/travesaño y salen del juego o resultan en gol no se cuentan.

11. **Tiros a puerta.** Los tiros que golpean el poste o el travesaño no se consideran tiros a puerta. Los tiros bloqueados **no se** consideran tiros a puerta.

12. **Tiros totales.** La apuesta incluye tiros a puerta, tiros fuera del objetivo y tiros bloqueados.

13. **Apuestas por Estadísticas - Calificación.** Las apuestas en los indicadores estadísticos pueden tardar hasta **2 horas** en calificarse después de que concluya el partido.



14. **Líneas de apuestas en intervalos de gol específicos.** Las apuestas a "**Gol en el intervalo**", "**Hora del primer gol**", "**Equipo que marca el primer/último gol antes de un minuto determinado**" se liquidan en función del tiempo añadido, a menos que se especifique lo contrario.

15. **Penalti concedido (sí/no).** La apuesta se liquida en función de si se concede un penalti en el partido. Los penaltis concedidos pero no ejecutados no cuentan.

16. **Cómo se marcó el gol.**

- **Gol en propia puerta (Autogol)** : gana si el gol fue un gol en propia puerta.

- **Desde un tiro libre** : gana si el gol se marcó directamente desde un tiro libre o un tiro de esquina lanzado directamente a la portería.

- **Desde un tiro penal** : gana si el gol se marcó directamente desde un tiro penal por el lanzador del penalti.

- **Cabezazo**: gana si el último toque antes del gol se hizo con la cabeza (los goles en propia puerta no cuentan).

- **Pie** : gana si el gol se marcó con el pie (excluyendo tiros libres, penaltis y goles en propia puerta). Cualquier gol marcado con una parte del cuerpo que no sea la cabeza se considera un gol con el pie.

- **Sin gol** : gana si no se marca ningún gol dentro del período de apuestas especificado.

17. **Mitad con más goles.** Una apuesta a qué mitad tendrá el mayor número de goles:

1 > 2 – Se marcarán más goles en la primera mitad.

1 < 2 – Se marcarán más goles en la segunda mitad.

1 = 2 – Se marcará el mismo número de goles en ambas mitades.

18. **Errores en los nombres de los jugadores.** Si el nombre de un jugador contiene un error tipográfico, pero no existe ningún otro jugador con un nombre similar en los equipos, la apuesta sigue siendo válida y no se anulará.

Baloncesto

Las apuestas en los partidos de baloncesto (para los eventos marcados como "**OT**" – **Over Time** – **Tiempo Extra - Prorroga**) a los márgenes y totales para el **4.º cuarto** y la **2.ª mitad** se liquidarán **excluyendo la prórroga (OT)**.

Las apuestas a un jugador se considerarán nulas y se reembolsarán con **una cuota de 1,0** si el jugador no participó en el partido.

1. Cuarto (1 de 4) más productivo – Con Mas Anotaciones. Una apuesta sobre qué cuarto tendrá el mayor número de puntos anotados. Si no es posible determinar un único cuarto más productivo (si dos o más cuartos terminan con la misma puntuación más alta), las apuestas a esos cuartos se



liquidarán con **una cuota de 1,0**, mientras que todas las demás selecciones se considerarán perdidas. Los puntos anotados en la prórroga no se incluirán en el total del **4º cuarto**.

2. Mitad (2 de 4) más productiva - Con Mas Anotaciones. Una apuesta a qué mitad del partido se anotarán los puntos totales más altos. Si ambas mitades del partido terminan con el mismo marcador total, las apuestas se liquidarán con **una cuota de 1,0**. Los puntos anotados en la prórroga no se incluirán en el total de la **2ª mitad**.

3. Quién ganará las Dos Mitades. Es una apuesta sobre si un equipo ganará ambas mitades en función de los puntos anotados. Si el resultado seleccionado es **"No"**, **la apuesta se considerará una selección ganadora si el equipo no gana al menos una de las mitades**. Los puntos anotados en la prórroga no se incluirán en el total de la **2ª mitad**.

4. Quién ganará la primera mitad y el partido. Una apuesta sobre si un equipo ganará tanto la **primera mitad** como **todo el partido**, incluida la prórroga. Si el resultado seleccionado es **"No"**, la apuesta se considerará ganadora si no se cumple al menos una de las dos condiciones (el equipo no gana ni la primera mitad ni el partido completo).

5. Ganador por Cuartos. Una apuesta sobre qué equipo ganará la mayor cantidad de cuartos en función de los puntos anotados. Los puntos anotados en la prórroga no se incluirán en el total del **4º cuarto**.

6. Primera Falta / Total de Faltas. Solo **las faltas personales cometidas contra jugadores en la cancha** se considerarán para la liquidación. **Las faltas técnicas** evaluadas contra entrenadores, oficiales de equipo o jugadores en el banquillo no se incluirán en los cálculos de liquidación.

7. Primer rebote. Una apuesta sobre qué equipo asegurará el primer rebote del partido.

8. Pérdidas de balón. Solo **se tendrá en cuenta** la suma de las pérdidas de balón de cada jugador. **Las pérdidas de balón de los equipos** no se incluirán en los cálculos de la liquidación.

9. Rebotes. La **suma de los rebotes individuales de los jugadores y los rebotes del equipo** se incluirá en los cálculos de la liquidación.

10. Errores en los nombres de los jugadores. Si el nombre de un jugador contiene un error tipográfico, pero no existe ningún otro jugador con un nombre similar en ninguno de los equipos, la apuesta seguirá siendo válida y no se anulará.

Hockey sobre Hielo

1. Las apuestas en partidos se aceptan en función del **tiempo reglamentario** (60 minutos, incluidos **tres períodos de 20 minutos cada uno**), a menos que se indique explícitamente lo contrario en las condiciones de apuestas.

2. Si un partido ha comenzado pero no se ha completado, todas las apuestas en ese partido se anularán y se reembolsarán con una cuota de 1,0, excepto en los casos en que el resultado de una apuesta ya se haya determinado antes de que se detuviera el partido.

3. En la apuesta sobre el **período más productivo (Con Mas Anotaciones)** se marcará el mayor número de goles. Si no se puede determinar un solo período más productivo (si dos o más períodos



terminan con el mismo número máximo de goles), las apuestas en esos períodos se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1.0**, mientras que todas las demás selecciones se considerarán perdidas.

- **"Periodo más productivo – 1"** - El **1º periodo** tiene más goles marcados que el **2º** o **3º periodo**.
- **"Periodo más productivo – 2"** - El **2º periodo** tiene más goles marcados que el **1º** o **3º periodo**.
- **"Periodo más productivo – 3"** - El **3º periodo** tiene más goles marcados que el **1º** o **2º periodo**.
- **"Período más productivo - Empate"** : al menos dos períodos tienen el mismo número máximo de goles marcados.

4. La apuesta al primer goleador se valora en función del jugador que marca el primer gol. Las apuestas a jugadores que fueron sustituidos o expulsados antes del primer gol se consideran perdidas. Si el jugador no participó en el partido o entró en el hielo después del primer gol, las apuestas a ese jugador se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**. Si el primer gol es marcado por un jugador para el que no se ofrecieron cuotas, todas las apuestas a otros jugadores se considerarán perdidas. Si el partido termina **0-0**, todas las apuestas al primer goleador se perderán.

5. La apuesta al último goleador se valora en función del jugador que marque el último gol del partido. Todos los jugadores que participaron en el partido se consideran posibles últimos goleadores, independientemente de si estaban en el hielo en el momento del último gol. Las apuestas a jugadores que no participaron en el partido se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**. Si el último gol es marcado por un jugador para el que no se ofrecieron cuotas, todas las apuestas a otros jugadores se considerarán perdidas.

6. Una apuesta a que un jugador marcará un gol se liquida en función de si el jugador seleccionado marca un gol en el partido. Los goles en propia puerta no cuentan. Si el jugador no entra en el hielo, las apuestas a ese jugador se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**.

7. Una apuesta a gol en el intervalo (por ejemplo, en los minutos 1 a 11) se valora como ganadora si se marca un gol entre **las 0:01 y las 10:59**. Si se marca un gol a **las 11:00**, se considera que se ha marcado en el **minuto 12**.

8. Una apuesta al primer gol antes de un minuto específico (por ejemplo, el primer gol antes del minuto 15) gana si se marca un gol antes de **las 14:59**. Si se marca un gol a **las 15:00**, la apuesta pierde, ya que se considera que el gol se ha marcado en el **minuto 16**.

9. Si se produce un error tipográfico en las iniciales de un jugador en la línea de partido (por ejemplo, Novak D. en lugar de Novak J.), esto no se considerará motivo de cancelación de la apuesta y la apuesta seguirá siendo válida.

Béisbol

1. Se aceptan apuestas en partidos de béisbol, **incluidas todas las posibles entradas extra**, a menos que se especifique lo contrario.



2. Las apuestas seguirán siendo válidas si el partido concluye antes de tiempo de acuerdo con las normas de la competición (por ejemplo, debido a una ventaja significativa de un equipo) o si se ha reducido el número de entradas.
3. Si un partido de béisbol no comienza a la hora programada y su aplazamiento se confirma en el sitio web oficial, las apuestas seguirán siendo válidas solo si el partido se reprograma **dentro de las 24 horas**. De lo contrario, todas las apuestas en el partido se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**.
4. Si un partido es suspendido y se reanuda **dentro de las 24 horas**, las apuestas seguirán siendo válidas hasta que se complete el juego. Si el partido no se reanuda **dentro de las 24 horas** posteriores al momento de la suspensión, todas las apuestas se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**, excepto aquellas cuyos resultados ya se habían determinado antes de la suspensión.
5. Todas las apuestas se liquidarán en función del resultado oficial del partido, incluidas las entradas adicionales (excepto las apuestas realizadas en segmentos específicos del partido - Innings).
6. Un partido se considerará válido si se han jugado al menos **cinco entradas (Innings) completas o 4,5 entradas**. Si se han completado menos **de cinco entradas**, solo se liquidarán las apuestas sobre los resultados que ya se habían determinado antes de la suspensión. Todas las demás apuestas en el partido se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**.

Fútbol Americano

1. Las apuestas se aceptan en función del tiempo reglamentario (**60 minutos, incluidos cuatro cuartos- 4/4 de 15 minutos cada uno**).
2. Si un partido ha comenzado pero no se ha completado, todas las apuestas en ese partido se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**, excepto en los casos en que el resultado de una apuesta ya se haya determinado antes de que se detuviera el partido.
3. Una apuesta sobre el **Cuarto** más productivo en el que se obtendrá el mayor número de puntos anotados. Si no es posible determinar un único cuarto más productivo (si dos o más cuartos terminan con la misma puntuación más alta), las apuestas en esos cuartos se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**, mientras que todas las demás selecciones se considerarán perdidas. Los puntos anotados en la prórroga no se incluirán en el total del 4º cuarto.
4. Una apuesta a la mitad más productiva en la mitad del partido que tendrá el mayor total de puntos anotados. Si ambas mitades del partido terminan con el mismo marcador total, las apuestas se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**. Los puntos anotados en la prórroga no se incluirán en el total de la 2ª mitad.
5. Una apuesta sobre quién ganará ambas mitades se resuelve en función de si un equipo gana ambas mitades por puntos anotados. Si el resultado seleccionado es "No", la apuesta se considerará una selección ganadora si el equipo no gana al menos una de las mitades. Los puntos anotados en la prórroga no se incluirán en el total de la 2ª mitad.
6. Una apuesta a la mitad más productiva se anulará y se reembolsará con una cuota de **1,0** si ambas mitades terminan con la misma puntuación total.
7. Si el partido termina en empate después de la prórroga, las apuestas a **W1** y **W2** se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**. Las apuestas a los totales y los márgenes se liquidarán en función del resultado final del partido, incluida la prórroga.



Tenis

1. **Si un jugador se retira o es descalificado antes de que comience el partido**, todas las apuestas se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**. **Si el inicio del partido se retrasa o pospone por cualquier motivo, todas las apuestas seguirán siendo válidas hasta que se complete el partido.**
2. **Si un partido se interrumpe debido a la retirada o descalificación de un jugador durante el primer set**, todas las apuestas se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**, **excepto las apuestas a juegos que ya se han completado y los casos en los que el resultado ya se había determinado antes de que se detuviera el partido.**
3. **Si un partido de tenis se interrumpe debido a la retirada o descalificación de un jugador, las apuestas al ganador del partido seguirán siendo válidas solo si el primer set se ha completado.** De lo contrario, dichas apuestas se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**. Las apuestas a todos los demás resultados se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**, excepto cuando el resultado ya se hubiera determinado antes de que se detuviera el partido.
4. **Si un jugador se retira, es descalificado o por cualquier otra razón termina el partido prematuramente, el momento de finalización del partido se considerará el momento del último punto jugado.** Las apuestas realizadas después de este tiempo se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**. Las apuestas a los indicadores de rendimiento de cada jugador (aces, dobles faltas, puntos de break, etc.) se valorarán en función del estado del partido en el momento de su interrupción.
5. Los márgenes y totales en los partidos de tenis se especifican en los juegos.
6. Si un juego no se completa por cualquier motivo (por ejemplo, el partido se detiene y no se reanuda, un jugador se niega a continuar, descalificación, etc.), todas las apuestas en ese juego se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1.0**.
7. Las apuestas sobre el número de aces, dobles faltas, porcentaje de primer servicio, etc. se liquidarán de la siguiente manera:
 - Si un evento ya se había determinado de manera concluyente en el momento de la interrupción del partido, se utilizará para la liquidación de la apuesta.
 - Todas las demás apuestas se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**.
8. Las apuestas sobre la productividad del set se liquidarán únicamente en función del 1º y 2º sets. La apuesta "Set más productivo – Empate" ganará si el número de juegos ganados en los dos primeros sets es igual (por ejemplo, 6:3, 3:6, 6:4). Si se realiza una apuesta en el "Set 1 Más Productivo" o en el "Set 2 Más Productivo", y ambos conjuntos contienen el mismo número de juegos, dichas apuestas se considerarán perdidas.
9. Si se produce un error tipográfico en las iniciales de un jugador en la línea de partido (por ejemplo, Novak D. en lugar de Novak J.), esto no se considerará motivo de cancelación de la apuesta y la apuesta seguirá siendo válida.



Voleibol

1. Si un partido comienza pero no se completa, todas las apuestas en ese partido se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**, excepto cuando el resultado de una apuesta ya se haya determinado antes de que se detuviera el partido.
2. Si un set no se completa, las apuestas sobre resultados que ya se habían determinado de manera concluyente en el momento de la detención se liquidarán en consecuencia. Todas las demás apuestas se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0**. Si se completa un set pero el partido no finaliza, las apuestas a ese set seguirán siendo válidas.
3. Los márgenes y totales en los partidos de voleibol se especifican en puntos, a excepción de "margen de set" y "total de sets", que se liquidan en función de los sets.

Boxeo, MMA, Deportes de Combate

1. Si no se puede tomar una decisión sobre el resultado de la pelea o la pelea se detiene por cualquier motivo sin que se declare un resultado oficial, todas las apuestas se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1.0**. Si el resultado ya se había determinado antes de la interrupción, las apuestas se liquidarán en función del resultado oficial.
2. Si se cambia el número de asaltos programados, las apuestas sobre el resultado de la pelea seguirán siendo válidas, mientras que las apuestas sobre el número total de asaltos se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1.0**.
3. Si un luchador no continúa el combate al comienzo del siguiente asalto después de que haya sonado la campana, se considerará que el combate ha terminado en el asalto anterior.
4. Una apuesta de empate, indicada como **"X"**, se liquida en función de la decisión de un juez que declara la pelea un empate después de que se hayan completado todas las rondas programadas.

Deportes Electrónicos - E-Sports

1. Se aceptan todas las apuestas sobre el total de rondas y los márgenes de rondas para Counter-Strike, incluidas todas las posibles prórrogas.
2. Si un jugador o equipo abandona el partido por cualquier motivo, se le considerará el bando perdedor en todas las rondas/mapas restantes. Las apuestas en vivo se anularán y se reembolsarán con una cuota de **1,0** si el resultado de la apuesta no se determinó de manera concluyente en el momento en que se detuvo el partido.
3. Si un partido se pospone por más de **24 horas**, la compañía se reserva el derecho de anular y reembolsar las apuestas con una cuota de **1.0**.
4. Si el nombre de un jugador o equipo contiene un error tipográfico, las apuestas seguirán siendo válidas, incluso si el jugador está compitiendo con una cuenta smurf. Las sustituciones de jugadores dentro de un equipo no afectarán al estado de las apuestas, incluidos los casos en los que la sustitución se produzca durante el partido.



5. Si el árbitro detiene un partido y se programa una revancha, no se considerará el resultado del partido detenido.

6. En Dota 2 y League of Legends, una apuesta al ganador de un mapa o partida se liquidará en función de la destrucción del Trono (Dota 2) o del Nexa (League of Legends).

7. Si la primera sangre en Dota 2 es causada por una torre o monstruos neutrales, dicha muerte no contará para las liquidaciones de apuestas.

Counter-Strike 2

1. Se realiza una apuesta ganadora al ganador del partido. El partido se considera iniciado después de la primera muerte en la ronda de pistolas.

2. Se realiza una apuesta de mapas pares/impares en función de si el número total de mapas jugados en el partido es par o impar.

3. Se realiza una apuesta de mapas totales sobre el número total de mapas jugados en el partido, incluida la prórroga.

4. Una apuesta de puntuación correcta por mapas permite seleccionar la puntuación final exacta del partido en términos de mapas ganados.

5. La apuesta a las rondas totales se basa en el número total de rondas jugadas por ambos equipos durante el partido.

Fútbol Virtual – E-Football

Se aceptan apuestas para los eventos de **la Champions League** y **la Europa League**.

1. Todas las apuestas se liquidan después de la finalización real del evento.

2. El monto máximo de la apuesta es determinado por la casa de apuestas por separado para cada evento.

3. Los límites de apuesta pueden cambiar sin previo aviso a los usuarios.

4. Las apuestas de fútbol se aceptan en función del **tiempo reglamentario**.

5. En caso de errores del personal o mal funcionamiento del software al aceptar apuestas (por ejemplo, errores tipográficos obvios en las cuotas, discrepancias entre las cuotas en diferentes posiciones, etc.), y en cualquier otro caso que confirme la incorrección de una apuesta, la casa de apuestas tiene derecho a declarar dichas apuestas nulas y reembolsadas con una cuota de **1.0**.

6. Las apuestas en los partidos de la Champions League de Cyber Football están disponibles tanto antes de que comience el partido como en el modo En vivo. Todos los partidos de fútbol cibernético se transmiten en tiempo real.

7. Los resultados de los partidos se liquidan de acuerdo con la tabla de estadísticas final. Los errores gráficos en el juego no son motivo de cancelación de apuestas.



8. Tipos de apuestas disponibles para el tiempo **regular**:

- "**Ganador del partido**";
- "**Doble oportunidad**";
- "**Spread (hándicap)**";
- "**Total (Más/Menos)**";
- "**Total individual por equipos (más/menos)**";
- "**Total (par/impar)**";
- "**Puntuación correcta**";
- "**Próximo objetivo**".

Rugby

1. Todas las apuestas se liquidan en función del resultado al final del tiempo reglamentario. Para que todas las apuestas sigan siendo válidas, **se debe completar al menos el 90%** del partido, excepto cuando el resultado de una apuesta ya se haya determinado antes de que se detuviera el partido. La casa de apuestas no se hace responsable de las imprecisiones en la duración de los partidos. Los datos proporcionados en las apuestas previas al partido y en vivo son solo de referencia. Las reglas oficiales del partido deben ser verificadas a través de fuentes oficiales.

2. La prórroga y la tanda de penaltis solo se tienen en cuenta para las apuestas a avanzar a la siguiente ronda o ganar la competición.

Balonmano

1. Las apuestas se liquidan en función del resultado al final del tiempo reglamentario (**60 minutos**, que constan de **dos mitades de 30 minutos** cada una).

2. La prórroga y **los tiros de 7 metros** solo se tienen en cuenta para las apuestas a avanzar a la siguiente ronda, ascender a otra liga, ganar la competición y resultados similares.

3. **Apuestas en vivo:** Si un partido no se completa, todas las apuestas en ese partido se **anularán y se reembolsarán con una cuota de 1.0**, excepto cuando el resultado de una apuesta ya se haya determinado antes de que se detuviera el partido.

Bádminton, Tenis de Mesa

1. Si el inicio de un partido se retrasa o el partido se pospone por cualquier motivo, todas las apuestas seguirán siendo válidas hasta que se complete el partido o torneo, siempre que se juegue el partido o hasta que uno de los participantes pierda.



2. Si un partido se interrumpe debido a la retirada o descalificación de un jugador en el **primer set**, todas las apuestas se anularán **y se reembolsarán con una cuota de 1,0**, excepto los resultados que ya se habían determinado de manera concluyente en el momento de la interrupción. Las apuestas al ganador del partido también se anularán **y se reembolsarán con una cuota de 1,0**.
3. Si un partido se interrumpe debido a la retirada o descalificación de un jugador, las apuestas al ganador del partido seguirán siendo válidas solo si el primer set se ha completado por completo; de lo contrario, todas las apuestas en este evento se **anularán y se reembolsarán con una cuota de 1,0**. Un jugador que se retire o sea descalificado recibirá una pérdida técnica.
4. Si un partido en curso no se completa por cualquier motivo (por ejemplo, un jugador se niega a continuar, es descalificado) y **se han jugado más de dos sets**, las apuestas sobre los resultados que ya se habían determinado en el momento de la detención (por ejemplo, ganador del primer set, total del primer set, etc.) se liquidarán en consecuencia. Todas las demás apuestas se **anularán y se reembolsarán con una cuota de 1,0**, excepto las apuestas al ganador del partido. El ganador del partido se determinará como el equipo o jugador que avance a la siguiente ronda o sea declarado ganador del torneo.
5. Si se produce un error tipográfico en las iniciales de un jugador en la línea de partido (por ejemplo, Ivanov A. en lugar de Ivanov V.), esto **no** se considerará motivo de cancelación de la apuesta, y la apuesta seguirá siendo válida.
6. Las apuestas al **ganador del partido** se anularán **y se reembolsarán con una cuota de 1,0** si alguno de los jugadores de la lista es sustituido antes de que comience el partido.
7. Los márgenes y los totales en estos deportes se liquidan en puntos, excepto para el margen establecido y las apuestas totales establecidas.
8. Las apuestas al ganador del torneo se liquidan en función del jugador o equipo que termine **primero** en el torneo. Si un jugador se retira antes de que comience el torneo, las apuestas a ese jugador se anularán **y se reembolsarán con una cuota de 1,0**.
9. **Quién avanza** Las apuestas adicionales requieren seleccionar al jugador que avanza más en el cuadro del torneo. Si ambos jugadores son eliminados, el que avance más será considerado el ganador; Si ambos son eliminados en la misma ronda, las apuestas se anularán **y se reembolsarán con una cuota de 1,0**. Si un jugador se retira antes de que comience el torneo, las apuestas a ese jugador se anularán **y se reembolsarán con una cuota de 1,0**.

Waterpolo

1. Todas las apuestas se liquidan en función del resultado al final del tiempo reglamentario (**32 minutos**, que consta de **cuatro períodos de 8 minutos** cada uno). La casa de apuestas no se hace responsable de las imprecisiones en la duración de los partidos. Los datos proporcionados en las apuestas previas al partido y en vivo son solo de referencia. Las reglas oficiales del partido deben ser verificadas a través de fuentes oficiales.
2. Los períodos adicionales y **los tiros de 5 metros** solo se consideran para las apuestas sobre avanzar a la siguiente ronda, ganar la competencia y resultados similares.



3. Si un partido comienza pero no se completa, todas las apuestas en ese partido se anularán **y se reembolsarán con una cuota de 1,0**, excepto cuando el resultado de una apuesta ya se haya determinado antes de que se detuviera el partido.

4. Un partido se considerará válido si se han jugado al menos **30 minutos**. En tales casos, todas las apuestas se liquidarán en función del resultado en el momento de la interrupción.

8. Fuentes primarias de información

Los siguientes sitios web sirven como fuentes primarias de información para la liquidación de apuestas. La casa de apuestas se reserva el derecho de liquidar las apuestas en indicadores estadísticos basados en transmisiones de video y datos proporcionados por su propio representante en el partido.

Si el nombre de un concurso hace referencia explícita a una fuente específica, esa fuente tendrá prioridad en la determinación del resultado.

Si los resultados del evento no están disponibles en las fuentes enumeradas en el sitio web de la casa de apuestas o en fuentes especializadas en estadísticas deportivas, la casa de apuestas puede utilizar fuentes independientes alternativas o basarse en la información de los resultados de los partidos publicada en las páginas oficiales de redes sociales de los participantes en la competencia.