Normativa ARABET en Aragón

Octubre 2023

ÍNDICE

1. Normativa ARABET 4

2. Condiciones generales 5

1. Naturaleza y tipos de apuestas 5
3. Prohibiciones 6
4. Validez de los resultados 7
5. Pago y reintegro de apuestas 7
6. Límites y reparto de las apuestas 8
7. Relaciones entre el/la usuario/a y ARABET 8
8. Apuestas de Sistema 11
9. Medios de Cobro y Pago 12
10. Cash Out 14

3. Reglas aplicables a las modalidades 15

1. Reglas generales 15
2. Reglas específicas de cada modalidad 18

1. Modalidades deportivas 18

Ajedrez 18
Atletismo 18
Badminton 18
Baloncesto 20
Baloncesto 3x3 20
Balonmano 21
Bandy 21
Béisbol 21
Bolos hierba 22
Bolsa 23
Boxeo 23
Carreras de caballos 25
Carreras de galgos 30
Ciclismo 33
Curling 35
Dardos 35
Deportes de Invierno 35
Especiales: actualidad, concursos, premios 36
E-SPORTS 36
Floorball 38
Fórmula 1 38
Fútbol 39
Fútbol americano 42
Fútbol australiano 43
Fútbol playa 43
Fútbol sala 43

Gimnasia 44
Golf 44
Herri kirolak 46
Hockey hielo 47
Hockey hierba 47
Lotería 47
Ligas electrónicas 48
MMA 48
Motociclismo 49
Natación 50
Otros deportes de motor 50
Pádel 51
Pelota mano, cesta punta, remonte y pala 53
Pesapallo 54
Pickleball 54
Piragüismo 56
Rallies 56
Tenis 57
Tenis de mesa 63
Triatlón/Duatlón 63
Remo 64
Rugby 7 65
Rugby League 65
Rugby Union 65
Snooker 65
Squash 65
Surf 67
Vela 67
Voleibol 67
Voley playa 68
Waterpolo 69
2. **Modalidades No Deportivas** 69
Bolsa 69
Especiales: actualidad, concursos, premios 70
Lotería 70
San Fermín 70
Toros 70
4. Anexo. Explicación de mercados 72
Mercados en directo 106

1. Normativa ARABET

ARABET es la marca registrada por ARABET APUESTAS, S.L.,. Todas las apuestas aceptadas por ARABET se rigen por la Normativa ARABET que se expone en el presente documento. Dicha Normativa es conforme al Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole de la Comunidad Aragón.

La realización de una apuesta en ARABET conlleva la aceptación de la Normativa ARABET. Es responsabilidad del cliente el conocimiento de la Normativa ARABET que a continuación se expone. La Sociedad se reserva el derecho de modificar la presente Normativa sin previo aviso, teniendo plena vigencia la nueva Normativa desde el momento en que se publique.

La Normativa ARABET se encuentra disponible en todos los locales ARABET , en las propias máquinas auxiliares de apuestas ARABET, así como en la página web www.arabet.es.

2. Condiciones generales

1. Naturaleza y tipos de apuestas

1. Atendiendo a la distribución del dinero apostado, ARABET ofrece dos clases:

   a) Mutuas: en éstas la suma total de las cantidades apostadas por las personas usuarias sobre un evento determinado se distribuye entre las personas acertantes del resultado al que se refiere la apuesta, una vez descontado el porcentaje reglamentario correspondiente a ARABET, que nunca excederá del 30% de lo recaudado.

   b) De contrapartida: aquí, la persona usuaria apuesta contra ARABET, siendo el premio el resultante de multiplicar los importes de los pronósticos ganadores por el coeficiente que ARABET haya establecido previamente para los mismos.

2. Atendiendo a su contenido, ARABET contempla dos tipos básicos:

   a) Simple: Aquella en que se apuesta por un único resultado de un solo evento.

   b) Múltiple o Combinada: Aquella en que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más eventos.

2. Formalización y validación de las apuestas

1. Se entenderá formalizada una apuesta cuando se entregue a la persona usuaria o se ponga a su disposición el resguardo físico o virtual, que le permita acreditar los términos de la apuesta efectuada.

2. La apuesta se considerará no realizada cuando, por causas de fuerza mayor debidamente justificadas, resulte imposible la validación de la apuesta.

3. La formalización y validación de las apuestas mutuas deberá concluir, en todo caso, antes del inicio del evento objeto de las apuestas. Para el resto de apuestas, la formalización y validación concluirá siempre antes de la finalización del evento objeto de las apuestas.

4. La información de fecha/hora de los eventos, así como el resultado de los mismos mostrados en la página, es de carácter orientativo pudiendo no ser exacto en algunas ocasiones. El contenido ofrecido es meramente informativo y ARABET no se hace responsable de posibles errores u omisiones en el mismo, a pesar de todos los esfuerzos realizados para asegurar que la información sea precisa. A todos los efectos las apuestas realizadas se considerarán como válidas y se determinarán en atención al resultado oficial excepto en aquellos casos donde las reglas específicas indiquen lo contrario.

5. En las apuestas de coeficiente, los premios de cada apuesta se determinarán por ARABET con antelación, en función de la cotización de cada evento.

6. El sistema ARABET ofrece apuestas "En directo" en las que se permite realizar apuestas de Contrapartida durante la celebración del evento. Dichas apuestas se diferencian del resto por la inclusión en la descripción de la apuesta del texto "En directo", o por cualquier

otro medio que permita su clara identificación. ARABET se reserva el derecho a suspender la oferta de apuestas en directo sobre un evento cuando el resultado de las mismas resulte obvio o cuando, por razones ajenas a ARABET, no sea posible el seguimiento en directo del evento objeto de las apuestas.

7. Todos los pronósticos sobre apuestas aceptadas erróneamente una vez el evento se ha iniciado serán anulados, siempre y cuando no se traten de apuestas ofrecidas en directo.
8. Toda apuesta debe validarse antes de que se conozca el resultado de la misma. Si por error, es aceptada una apuesta cuando ya se conoce el resultado de la misma, serán anulados todos los pronósticos sobre la misma. ARABET se reserva el derecho a recuperar el importe abonado erróneamente.
9. ARABET se reserva el derecho de anular cualquier pronóstico de cualquier apuesta realizada sobre un acontecimiento o evento inexistente, o sobre el que se haya producido alguna irregularidad o incidencia que altere el curso normal de la actividad sobre la que versa la apuesta.
10. En el caso de que se aceptara erróneamente un boleto que contenga pronósticos duplicados, ARABET se reserva el derecho de anular el pronóstico con la cuota más baja.
11. Las condiciones ofertadas para los eventos dentro del sistema ARABET podrán ser diferentes según el dispositivo utilizado para su validación.

3. Prohibiciones

1. No podrán practicar las apuestas que ARABET ofrece:

a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente.

b) Las personas que voluntariamente figuren inscritas en la Sección V. Prohibidos del Libro 4º. Apuestas del Registro General del Juego.

c) Los accionistas, partícipes o titulares de las empresas dedicadas a la organización y comercialización de las apuestas, su personal, directivos o empleados.

d) Los deportistas, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento objeto de las apuestas.

e) Los directivos de las entidades participantes en el acontecimiento objeto de las apuestas.

f) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento objeto de las apuestas, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos.

2. Quedan prohibidas las apuestas que, en sí mismas o en razón de los acontecimientos sobre los que se formalicen, atenten contra los derechos y libertades de los ciudadanos, en particular, contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, así como contra la protección de la juventud y de la

infancia, y aquellas otras que se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas, en eventos prohibidos por la legislación vigente, en acontecimientos de carácter político o religioso.

4. Validez de los resultados

1. En los eventos deportivos de carácter oficial se considera como resultado válido el determinado por el juez, la jueza o árbitro al término del tiempo reglamentario, incluida la prórroga, si la hubiese, o tras haber sido suspendido.
2. La modificación posterior del resultado oficial de un evento por el motivo que sea, no afectará al derecho al cobro de las apuestas ganadoras.
3. En los eventos deportivos no oficiales, así como en los no deportivos, para determinar el resultado se atenderá:
    a) en primer lugar, a las reglas del organizador del evento.
    b) en segundo, al criterio que rige para los eventos deportivos oficiales.
    c) en tercer lugar, al que ARABET determine, conforme a criterios de veracidad y rigor.
4. Estos criterios operarán siempre que no contradigan lo establecido por la legislación vigente.

5. Pago y reintegro de apuestas

1. El pago de los premios de las apuestas ganadoras es realizado por ARABET a partir del momento en que los resultados tienen validez.
2. El derecho al cobro de apuestas ganadoras caduca a los tres meses desde la fecha de disposición al cobro.
3. La persona usuaria de apuestas ganadoras de cuantía igual o inferior a 300 euros puede exigir su pago en metálico. Las apuestas ganadoras superiores a 300 euros pueden abonarse en metálico o a través de cualquier medio legal de pago garantizado, sin que suponga coste u obligación añadida para la persona usuaria.
4. Para premios iguales o superiores a 2.000€ es necesario la identificación de la persona usuaria a la hora de solicitar el cobro del premio. Asimismo, dicha identificación puede ser requerida por el Departamento de Fraude de ARABET en el caso de que se observe alguna anomalía o incidencia en la operativa de juego. Si una vez notificada al usuario dicha necesidad, el usuario no remite la documentación requerida en el plazo de un mes, ARABET se reserva el derecho anular las apuestas pendientes de finalización o cobro.
5. El derecho al reintegro de apuestas anuladas caducará a los tres meses desde la fecha de disposición al cobro.

6. Para solicitar el cobro del premio en caso de ser una apuesta ganadora, o solicitar el reintegro del importe apostado en caso de tratarse de una apuesta anulada, es imprescindible disponer del resguardo de la apuesta. Es responsabilidad del usuario mantener el boleto en condiciones óptimas que permitan la identificación del mismo por el Sistema ARABET y el acceso a los datos. ARABET se reserva el derecho de no abonar los premios de boletos que no cumplan las condiciones anteriores.
7. Las máquinas auxiliares no podrán satisfacer en moneda o papel moneda el importe de los premios obtenidos superiores a 100 euros, siendo válido, no obstante, cualquier otro medio de pago admitido en derecho que no suponga coste alguno para el/la usuario/a.

6. Límites y reparto de las apuestas

1. La unidad mínima de apuesta será de 10 céntimos de euro, debiendo sumar, al menos, 1 euro el importe total de las apuestas simples, multiples o combinadas que podrá validar el usuario por cada boleto de apuestas.
2. Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta correspondiente.
3. La apuesta máxima de apuesta se fija en 600€ para las máquinas auxiliares de apuestas y de 600 euros para los terminales de expedición. ARABET se reserva el derecho a modificar estos importes siempre que sean acorde al Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole de la Comunidad Autónoma de Aragón sin previa notificación por escrito.
4. En las apuestas mutuas, al menos el 70% del importe total jugado es destinado a premios.

7. Relaciones entre el/la usuario/a y ARABET

1. ARABET dispone de hojas de reclamación en sus locales de apuestas, así como en la web www.arabet.es en el apartado 'Reclamaciones', en caso de que quiera plantear una queja o reclamación ante ARABET o ante la Autoridad Competente en materia de juego.
2. En lo referente al tratamiento y registro de datos personales de las personas usuarias, ARABET cuenta con una Política de Privacidad acorde a la Legislación Vigente. Dicha Política se encuentra accesible en la página web www.arabet.es
3. El saldo máximo autorizado en una tarjeta ARABET es de 1.000 €. ARABET se reserva el derecho de modificar dichos límites, sin exceder el límite legal.
4. El saldo máximo autorizado en un Ticket de Pago ARABET es de 1.000€. ARABET se reserva el derecho de modificar dichos límites, sin exceder el límite legal.
5. ARABET se reserva el derecho de cancelar las tarjetas ARABET que permanezcan inactivas durante más de 12 meses seguidos.

6. ARABET se reserva el derecho de cancelar los Ticket de Pago ARABET que permanezcan inactivos durante más de 3 meses seguidos.
7. ARABET se reserva el derecho de cancelar los Monederos ARABET que permanezcan inactivos durante 4 horas seguidas.
8. ARABET determina las cantidades mínimas y máximas de las apuestas de todos los eventos en cada uno de los soportes y están sujetas a cambios sin previa notificación por escrito.
9. Cada persona usuaria poseedora de una Tarjeta ARABET es responsable de su uso y debe realizar todas las acciones necesarias para evitar la utilización de su tarjeta por parte de terceras personas. ARABET no se responsabilizará del uso indebido de una Tarjeta ARABET.
10. En el caso de disponer de saldo en un Monedero de una máquina auxiliar de apuestas ARABET, la persona usuaria de dicho Monedero es responsable de su uso y debe realizar todas las acciones necesarias para evitar su utilización por parte de terceras personas. ARABET no se responsabilizará del uso indebido de dicho saldo.
11. Cada persona usuaria poseedora de un Ticket de Pago ARABET es responsable de su uso y debe realizar todas las acciones necesarias para evitar la utilización de su Ticket de Pago ARABET por parte de terceras personas. ARABET no se responsabilizará del uso indebido de un Ticket de Pago ARABET.
12. ARABET se reserva el derecho de cancelar una Tarjeta ARABET, saldo en el Monedero o Tickets de Pago y devolver sus fondos.
13. En el posible caso de que existan discrepancias entre la Normativa publicada en diferentes idiomas, prevalecerá siempre como correcta la versión en castellano.
14. ARABET podrá ofrecer a sus usuarios diferentes tipos de promociones de acuerdo a la legislación vigente y con la autorización del órgano competente en materia de juego de cada territorio. Los términos y condiciones de dichas promociones estarán accesibles para el usuario en todos los dispositivos de acceso a ARABET.
15. RETAbet establece unos límites de ganancias netas máximas en un periodo de 24 horas para cada deporte. Este importe máximo se aplica independientemente del número de apuestas realizadas, o de la cantidad apostada, y la aceptación de las apuestas no constituye un acuerdo de pago si el premio supera el límite de ganancias máximas. Para apuestas múltiples que incluyen eventos con diferentes límites máximos de ganancias, se aplicará el límite más bajo.

    Se aplicarán los límites a cualquier cliente o grupo de clientes, que haya/n realizado apuestas con las mismas selecciones, incluso cuando se realicen en una serie de apuestas, con diferentes cuotas, durante un periodo de tiempo utilizando diferentes cuentas de usuarios y/o canales de apuestas. En el caso en que se estime que una serie de apuestas

se han realizado de esta manera, las ganancias totales de la apuesta se limitarán a un solo límite máximo de ganancias.

- Fútbol:
  - 500.000€ para las siguientes competiciones: España 1ª División, España Copa del Rey, Inglaterra Premier League, Italia Serie A, Francia Ligue 1, Alemania Bundesliga, UEFA Champions League (fase de grupos y cruces en adelante) UEFA Europa League (fase de grupos y cruces en adelante), Fase final Copa Mundial de selecciones y Fase Final Eurocopa de selecciones.
  - 250.000€ para las siguientes competiciones: España 2ª División, Holanda Eredivisie, Portugal Primera Liga, Escocia Premier League, Alemania Bundesliga II, Inglaterra FA Cup, Inglaterra EFL Cup.
  - 100.000€ para el resto de competiciones.
- Tenis:
  - 250.000€ para torneos Grand Slam, Master 1000, ATP 500 y WTA Premier.
  - 50.000€ para torneos ITF masculino e ITF femeninos.
  - 100.000€ para resto de torneos de Tenis.
- Baloncesto:
  - 250.000€ para las siguientes competiciones: NBA, Euroliga, España Liga ACB, España Copa del Rey.
  - 100.000€ para resto de competiciones
- Carreras de caballos y galgos:
  - 250.000€ para carreras de UK e Irlanda
  - 100.000€ para resto de carreras
- Resto de deportes: 100.000€
- Resto de modalidades no deportivas: 50.000€.

ARABET se reserva el derecho de modificar las cantidades máximas establecidas sin notificación previa.

8. Apuestas de Sistema

Las apuestas de Sistema son combinaciones de apuestas simples o múltiples que se generan en función de los pronósticos seleccionados por el usuario. Para realizar una apuesta de Sistema hay que seleccionar un mínimo de 3 pronósticos y un máximo de 8.

En las apuestas Combi y Combi Plus no es necesario acertar todos los pronósticos para obtener premio (en las Combi es necesario acertar al menos dos pronósticos y uno en las apuestas Combi Plus).

Las apuestas de sistema disponibles en ARABET son:

1. Si se seleccionan 3 pronósticos:
   - Dobles – Compuesta por 3 apuestas dobles
   - Combi 3 – Compuesta por 3 apuestas dobles y 1 triple. En total 4 apuestas.
   - Combi 3 Plus – Compuesta por 3 simples, 3 dobles y 1 triple. En total 7 apuestas.
2. Si se seleccionan 4 pronósticos:
   - Dobles – Compuesta por 6 apuestas dobles
   - Triples – Compuesta por 4 apuestas triples
   - Combi 4 – Compuesta por 6 apuestas dobles, 4 triples y 1 cuádruple. En total 11 apuestas
   - Combi 4 Plus – Compuesta por 4 apuestas simples, 6 apuestas dobles, 4 triples y 1 cuádruple. En total 15 apuestas
3. Si se seleccionan 5 pronósticos:
   - Dobles – Compuesta por 10 apuestas dobles
   - Triples – Compuesta por 10 apuestas triples
   - Cuádruples – Compuesta por 5 apuestas cuádruples
   - Combi 5 – Compuesta por 10 apuestas dobles, 10 triples, 5 cuádruples y 1 quíntuple. En total 26 apuestas.
   - Combi 5 Plus – Compuesta por 5 apuestas simples, 10 apuestas dobles, 10 triples, 5 cuádruples y 1 quíntuple. En total 31 apuestas.
4. Si se seleccionan 6 pronósticos:
   - Dobles – Compuesta por 15 apuestas dobles
   - Triples – Compuesta por 20 apuestas triples
   - Cuádruples – Compuesta por 15 apuestas cuádruples
   - Quíntuples – Compuesta por 6 apuestas quíntuples
   - Combi 6 – Compuesta por 15 apuestas dobles, 20 triples, 15 cuádruples, 6 quíntuples y 1 séxtuple. En total 57 apuestas
   - Combi 6 Plus – Compuesta por 6 apuestas simples, 15 apuestas dobles, 20 triples, 15 cuádruples, 6 quíntuples y 1 séxtuple. En total 63 apuestas
5. Si se seleccionan 7 pronósticos:

- Dobles – Compuesta por 21 apuestas dobles
- Triples – Compuesta por 35 apuestas triples
- Cuádruples – Compuesta por 35 apuestas cuádruples
- Quíntuples – Compuesta por 21 apuestas quíntuples
- Séxtuples – Compuesta por 7 apuestas séxtuples
- Combi 7 – Compuesta por 21 apuestas dobles, 35 triples, 35 cuádruples, 21 quíntuples, 7 séxtuples y 1 séptuple. En total 120 apuestas.

6. Si se seleccionan 8 pronósticos:
   - Dobles – Compuesta por 28 apuestas dobles
   - Triples – Compuesta por 56 apuestas triples
   - Cuádruples – Compuesta por 70 apuestas cuádruples
   - Quíntuples – Compuesta por 56 apuestas quíntuples
   - Séxtuples – Compuesta por 28 apuestas séxtuples
   - Séptuples – Compuesta por 8 apuestas séptuples
   - Combi 8 – Compuesta por 28 apuestas dobles, 56 triples, 70 cuádruples, 56 quíntuples, 28 séxtuples, 8 séptuples y 1 óctuple. En total 247 apuestas.

9. Medios de Cobro y Pago

ARABET ofrece, sujeto a la disponibilidad de los mismos en cada momento y acorde a la normativa vigente en cada territorio, los siguientes medios de cobro y pago para los boletos anulados o premiados que se generen fruto de las apuestas realizadas en el mismo. La utilización de cualquiera de estos medios de cobro y pago no tiene coste para el usuario del sistema ARABET.
En lo referente al cobro del premio o devolución del importe apostado de los boletos anulados, el sistema puede ofrecer los siguientes medios de cobro:

a. Tarjeta ARABET: La Tarjeta ARABET es una Tarjeta Monedero que sirve para interactuar en el sistema ARABET. El importe premiado de los boletos puede sumarse en el saldo de dicha tarjeta en cualquier Máquina auxiliar de apuestas ARABET o local/zona de apuestas ARABET. La suma de los importes nunca podrá ser superior al saldo máximo establecido para dichas Tarjetas en cada momento.
b. Monedero ARABET : Es un saldo virtual que la persona usuaria puede mantener en las máquinas auxiliares de apuestas y que le permite cobrar los premios y/o anulaciones de sus boletos.
c. Transferencia bancaria: Se puede ordenar una transferencia a cualquier cuenta bancaria española. Se puede realizar en cualquier máquina auxiliar de apuestas ARABET o local/zona de apuestas ARABET.
d. Transferencia a tarjeta de crédito/débito: Este medio de cobro se limita solo a tarjeta de crédito/débito de las entidades bancarias españolas con las que ARABET tienen suscrito un

acuerdo de colaboración. Se puede realizar en cualquier Máquina auxiliar de apuestas ARABET o local/zona de apuestas ARABET.

e. Metálico: En monedas y billetes en los terminales de expedición y las máquinas pagadoras ubicadas en los locales de juego.
f. Ticket de pago: Se puede utilizar este sistema solicitando uno en las máquinas auxiliares de apuestas ARABET y cobrándolo en los locales de juego que dispongan de máquinas habilitadas para dicho servicio.

Respecto al pago de los boletos, el sistema puede ofrecer los siguientes medios de cobro:

a) Tarjeta ARABET: La Tarjeta ARABET es una Tarjeta Monedero que sirve para interactuar en el sistema ARABET. El importe apostado en el boleto será descontado automáticamente del saldo de la Tarjeta ARABET .
b) Monedero: El importe apostado en el boleto será descontado automáticamente del saldo del Monedero.
c) Metálico: Monedas y billetes.
d) Ticket de pago: El importe apostado en el boleto será descontado automáticamente del saldo del Ticket de Pago.
e) Freebet: El usuario podrá pagar apuestas mediante las freebets ofrecidas por ARABET en base a las condiciones que se establezcan en cada momento.

En cuanto a las formas de obtener el saldo acumulado en la Tarjeta ARABET, el sistema, sujeto a la disponibilidad de los mismos en cada momento y siempre que la normativa aplicable lo permita.

a) Metálico: En monedas y billetes.
b) Cajeros automáticos: Se puede obtener el saldo acumulado en los cajeros automáticos de las entidades bancarias con las que ARABET tienen suscrito un acuerdo de colaboración.
c) Transferencia bancaria: Se puede ordenar dicha transferencia a cualquier cuenta bancaria española. Se puede realizar en cualquier Máquina auxiliar de apuestas en ARABET o local/zona de apuestas ARABET.
d) Transferencia a tarjeta de crédito/débito: Este medio de cobro se limita solo a tarjeta de crédito/débito de las entidades bancarias españolas con las que ARABET tienen suscrito un acuerdo de colaboración. Se puede realizar en cualquier Máquina auxiliar de apuestas ARABET o local/zona de apuestas ARABET.
e) Hal Cash: Se puede utilizar el Sistema Hal Cash para obtener el saldo en los cajeros automáticos de las entidades bancarias adheridas a dicho sistema. Para ello, se obtendrá el identificador necesario en cualquiera de las Máquinas auxiliares de apuestas ARABET.
f) Ticket de pago: Se puede utilizar este sistema solicitando uno en las máquinas auxiliares de apuestas ARABET y cobrándolo en los locales de juego que dispongan de máquinas habilitadas para dicho servicio.

10. Cash Out

Con el sistema Cash out se permite al usuario anticipar el cierre de sus apuestas a un precio que será el establecido por el Sistema ARABET para cada momento. De esta manera, el cliente podrá cobrar parte de la posible ganancia antes de que finalice el evento o eventos sobre los que versa la apuesta.

1. La función Cash Out únicamente estará disponible para las apuestas que ARABET determine, por lo que no se garantiza su disponibilidad.
2. El resultado final del evento o eventos sobre los que versan las apuestas recompradas no afectará a la cantidad obtenida a través del sistema Cash Out.
3. ARABET se reserva el derecho a cambiar, suspender o eliminar la función Cash Out en cualquier momento.
4. Debe ser el cliente quien, de manera voluntaria, solicite la recompra de su apuesta o apuestas a ARABET siempre y cuando la misma se encuentre disponible.
5. La función Cash Out debe realizarse siempre sobre apuestas cuyo resultado no es conocido. Si por error, es aceptado un Cash Out sobre una apuesta cuando ya se conoce el resultado de la misma, este será revocado.
6. El importe cobrado mediante Cash Out se trata, a todos los efectos, como un premio. Por tanto, los boletos cobrados mediante Cash Out no podrán ser cobrados nuevamente.

3. Reglas aplicables a las modalidades

Las reglas de las modalidades son las condiciones que rigen las distintas apuestas de cada deporte y evento. Existen unas reglas generales comunes que se aplican a todas las modalidades. Además, cada modalidad, debido a su naturaleza, tiene unas reglas específicas. Para toda incidencia no contemplada en las reglas específicas de la modalidad, se acudirá a las reglas generales.

1. Reglas generales

1. Cuando por aplazamiento o suspensión de un evento no se pueda dar por finalizado el evento en el plazo de 2 días desde la fecha programada de dicho evento, ARABET se reserva el derecho a anular todos los pronósticos realizados sobre los resultados de dicho evento para cualquier apuesta de contrapartida que no estuviera decidida en el momento del aplazamiento o suspensión. En todo caso, dichos pronósticos serán anulados si no se puede dar por finalizado el evento en el plazo de 30 días desde la fecha programada para el evento.
2. Anulación pronósticos. Un pronóstico es anulado cuando:
    - No participa en el evento.
    - Participa en el evento pero no tiene posibilidades de ser la opción ganadora de la apuesta en el momento de validarse la apuesta.
    - Es un pronóstico de una apuesta realizada una vez se ha iniciado el evento y no está catalogada como Apuesta "En directo".
    - Es un pronóstico de una apuesta que cuando se realiza ya esta decidida.
    - Resto de casos contemplados en la Normativa ARABET.
3. En las apuestas simples cuyo pronóstico es anulado, el importe apostado es devuelto de forma íntegra.
4. Las apuestas múltiples que contienen uno o varios pronósticos anulados, seguirán siendo validas. Los pronósticos anulados se considerarán como "Excluidos" y las apuestas se mantendrán vigentes y formalizadas con el resto de los pronósticos no anulados.
5. Si una apuesta múltiple tiene todos sus pronósticos anulados, el importe apostado es devuelto de forma íntegra.
6. Si un evento no llega a iniciarse, y los organismos que rigen la competición deciden fijar un resultado sin que el evento se dispute, se considerarán nulos todos los pronósticos realizados sobre los resultados de dicho evento para cualquier apuesta de contrapartida
7. Si durante la celebración de un evento este finaliza antes de tiempo por el motivo que sea, se atenderá al pago de acuerdo al resultado oficial que determinen los jueces/juezas/árbitros/arbitras o aquellas personas encargadas de dirigir el evento en

directo, a los efectos de los pronósticos sobre las apuestas a ganador del evento. En todo caso, los pronósticos sobre apuestas que ya estuvieran decididas en el momento de la finalización del evento serán vigentes y confirmados con el resultado correspondiente. No se tendrán en cuenta reclamaciones ni posibles resoluciones posteriores.

8. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, y posteriormente el organismo oficial de la competición/evento (normalmente, la Federación, ligas, etc), deciden dar por finalizado el encuentro sin jugarse el tiempo que resta y con el resultado en el momento de la suspensión u otro resultado, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estaban decididas cuando se suspendió el evento, incluidos los pronósticos a ganador del evento, dado que el mismo no ha llegado a completarse en su totalidad. No se tendrán en cuenta reclamaciones ni posibles resoluciones posteriores.
9. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, y se reanuda desde el momento de la suspensión, los pronósticos de las apuestas sobre dicho evento realizadas antes de la suspensión y que no estuvieran resueltas o anuladas en el momento de la suspensión seguirán siendo válidas, siempre que se respeten los plazos establecidos en el punto 2.
10. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, y el evento se vuelve a disputar desde el inicio, los pronósticos de las apuestas sobre dicho evento realizadas antes del inicio del partido original suspendido y que no estuvieran resueltas o anuladas en el momento de la suspensión seguirán siendo válidas. Sin embargo, se anularán los pronósticos de las apuestas "En Directo" realizadas durante la celebración del partido suspendido y que no estuvieran resueltas en el momento de la suspensión.

11. Se considera que un participante (individual, parejas o equipo) participa en una competición o torneo si disputa la fase final del torneo o si participa en las rondas clasificatorias o previas a la fase final de dicho torneo.

12. En las apuestas que versan sobre el ganador de un torneo o una competición, los pronósticos sobre participantes que han disputado fases previas o clasificatorias y no han llegado a clasificarse para la fase final del torneo o competición, serán considerados como perdedoras. Si el participante (individual, parejas o equipo) no disputa la fase final ni las fases previas o clasificatorias los pronósticos sobre dicho participante serán anulados.

13. Si un evento cambia de escenario, las apuestas seguirán considerándose validas siempre y cuando no pase a celebrarse en el terreno del equipo o jugador considerado como visitante en un inicio o no se especifique lo contrario en las normas específicas de la modalidad. En caso contrario todos los pronósticos de las apuestas sobre el evento son anulados.

14. En apuestas relativas al número total de goles se contabilizan los goles encajados en propia meta.

15. En las apuestas en las que las opciones ofertadas no cubren el total de resultados posibles, si la opción ganadora no está entre las opciones ofrecidas, todas las apuestas que versan sobre pronósticos que no son anuladas, serán consideradas como perdedoras.

16. En las apuestas de tipo hándicap, se da ventaja a un participante para igualar el evento. Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap de la opción seleccionada. La opción será ganadora si después de sumar o restar el hándicap al resultado final, la opción seleccionada se cumple en el evento en cuestión. En caso de que tras sumar o restar el hándicap, el evento quede empatado y no se ofrezca la opción empate, se anularán los dos pronósticos de dicha apuesta.

17. En las apuestas mutuas el "Bote mínimo acumulado" que se indica en cada momento, representa el bote generado hasta ese momento por dicha apuesta. El bote final a repartir entre los acertantes será el "Bote mínimo acumulado" en el momento del cierre de la apuesta menos la comisión que retiene ARABET y que puede variar entre el 0 y el 35 % del total acumulado.

18. En las apuestas que tengan más de una opción ganadora, ARABET determinará todas las opciones ganadoras como acertadas. En estos casos, a las apuestas ganadoras se les aplicará una reducción sobre el premio. El importe del premio que corresponderá a las apuestas ganadoras, será el resultante de dividir el premio entre el número de opciones ganadoras que tenga la apuesta.

19. En las apuestas que versan sobre quedar entre las primeras posiciones en un aprueba o competición, si hay un empate entre dos o más participantes en una de las posiciones, para las apuestas premiadas sobre un participante que ha quedado empatado con otros, se aplicará una reducción sobre el premio. El importe del premio que corresponderá a las apuestas ganadoras, será el resultante de multiplicar el premio por el porcentaje de las combinaciones de posiciones de los participantes empatados, que hagan que las apuestas en cuestión sean ganadoras.

    a. Ejemplo: Mercado "Top 5" o "Quedar entre los 5 primeros". Si hay un triple empate en la cuarta posición, las apuestas sobre los tres participantes empatados serán ganadora y su premio sufrirá una reducción de 2/3 (2 combinaciones sobre las 3 posibles, que hacen que las apuesta sea ganadoras).

20. El resultado de un evento será el decretado a la finalización de éste por los árbitros o jueces del evento, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.

21. En las apuestas que versan sobre actuaciones individuales de un/a jugador/a (por ejemplo, "Máximo anotador", "Máximo taponador", "Máximo reboteador", "Máximo asistente", "Más/menos puntos Jugador", "Más/menos rebotes Jugador", "Más/menos asistencias Jugador", "Más/menos goles Jugador") si un/una jugador/a no participa en el partido será anulado el pronóstico sobre dicho jugador/a.

22. En las apuestas que versan sobre la comparativa entre actuaciones individuales de dos o más jugadores (por ejemplo, "Mayor número de puntos", "Mayor número de rebotes", "Mayor número de asistencias", "Mayor número de goles") los/los dos jugadores deben

participar en el evento para que la apuesta sea válida. Si alguno de los dos, no juega en el partido, se procederá a la anulación de todos los pronósticos de la apuesta.

2. Reglas específicas de cada modalidad

1. Modalidades deportivas

Ajedrez

1. Los resultados de las apuestas serán determinados basándose en la página oficial de la Federación que gobierna en el torneo.
2. Si la organización modifica la ubicación o duración de un evento, las apuestas seguirán siendo válidas.

Atletismo

1. En apuestas tipo "Ganador prueba" y "Posición final" si un/a participante no llega a tomar parte en la competición, serán anulados los pronósticos sobre dicho/a participante.
2. Si un/a atleta es descalificado/a por salidas nulas, será considerado/a como participante en la carrera y sus apuestas serán consideradas como validas.
3. Las posiciones del podio en la entrega de premios se usarán para determinar la primera, segunda y tercera posición a efectos de las apuestas. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
4. Las posiciones finales y los tiempos de los/as atletas serán los determinados por el juez o la jueza de la prueba, una vez disputada ésta. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
5. En las carreras o tipos de apuesta uno contra uno, los/las dos atletas deben iniciar la carrera para que el evento sobre el que versa la apuesta se tenga por celebrado. Caso de no ser así, se procederá a la anulación de todos los pronósticos de la apuesta.
6. En las apuestas de uno contra uno, si ninguna/o de las/los dos atletas finaliza la carrera, todos los pronósticos serán anulados.

Badminton

1. Si un partido no llega a celebrarse (no se juega ningún punto del partido) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el partido serán anuladas incluida "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a o jugadores/as que pasan a siguiente ronda.

2. En el caso de que no se juegue el número indicado de sets por decisión del juez o de la jueza oficial del partido o del organizador oficial, el/la vencedor/a determinado/a por éste será el/la ganador/a final.

3. En torneos, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se tendrá como ganador del partido al participante que no se ha retirado o que no ha sido descalificado independientemente del resultado.

    i. Se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto.
    ii. Sin embargo, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que en el momento de la finalización prematura del evento no tuvieran resultado cierto.

4. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión, incluido Ganador partido.

5. En partidos al mejor de 3 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el segundo set, se considerará que ha habido 3 sets.

6. Apuesta "Set X: Más/menos puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X: Más/menos puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto o inevitable a la conclusión regular del mismo. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

    Ejemplo: 17-17 en el primer set, los pronósticos relativos a la apuesta +/-37,5 puntos serán consideradas válidas, ya que a la conclusión regular del mismo, habrían de jugarse un mínimo de 38 puntos. Sin embargo, los pronósticos relativos a la apuesta +/-38,5 puntos serán anulados

7. Apuesta "Más/menos puntos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos en el partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto o inevitable a la conclusión regular del mismo. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

    Ejemplo: 21-15 y 17-17 en el segundo set, los pronósticos relativos a la apuesta +/-73,5 puntos serán consideradas válidas, ya que a la conclusión regular del mismo, habrían de jugarse un mínimo de 74 puntos. Sin embargo, los pronósticos relativos a las apuestas +/-74,5 puntos serán anuladas.

8. Apuesta "Hándicap puntos Set X". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas

"Hándicap puntos Set X" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

Ejemplo: Set 1, 17-17 y se retira un participante. Los pronósticos relativos a las apuestas hándicap 5,5 puntos serán considerados como válidos, ya que la máxima diferencia a la conclusión regular del set habría sido de 4 puntos. En cambio, los pronósticos relativos a las apuestas hándicap 3,5 puntos serán anulados.

9. Apuesta "Hándicap puntos partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap puntos partido" seguirás siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

Baloncesto

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, se tiene en cuenta las prórrogas que se disputen a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta.
2. Las apuestas sobre el último cuarto o sobre la segunda mitad no incluyen el resultado de la prórroga a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta.
3. Si en el mercado "Ganador Partido" no se ofrece la opción "Empate", y el partido tras la disputa del tiempo reglamentario termina en empate y no se disputa una prórroga adicional, los pronósticos de la apuesta "Ganador Partido" serán anulados.
4. En apuestas específicas sobre la actuación de un jugador en algún apartado o en una combinación de apartados, como por ejemplo, "Máximo encestador", "Máximo taponador", "Máximo reboteador", "Máximo asistente" y "Mayor valoración ACB" si un/una jugador/a no participa en el partido será anulado el pronóstico sobre dicho jugador/a.

Baloncesto 3x3

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, se tiene en cuenta las prórrogas que se disputen a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta.
2. Por regla general, cada partido dura 10 minutos como máximo en un mismo periodo, sin descansos ni cuartos ni mitades, y cada posesión dura 12 segundos. Se juega a media pista entre dos equipos de 3 jugadores cada uno más un suplente.
3. Así mismo, se establece como general que gana el partido el primero en anotar 21 puntos o más si lo hace dentro de los 10 minutos. En caso de acabar el tiempo, gana el que va por delante sin necesidad de llegar a 21 o más. En caso de empate al acabar el tiempo, se juega una prórroga, que gana el primero en anotar 2 puntos.

4. Salvo cambio por la organización, la puntuación se distribuirá de la siguiente manera: Cada canasta dentro del arco vale 1 punto, fuera del arco 2 puntos, y tiros libres 1 punto. Se entra en bonus de tiros libres al cometer la sexta falta, y no se descalifican jugadores por acumulación de faltas.

Balonmano

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta, por ejemplo en la apuesta "Qué equipo se clasificará". En apuestas tipo "Primer goleador" y "Último goleador" si un jugador no participa en el partido los pronósticos sobre dicho jugador serán anulados.
2. En apuestas tipo "Primer goleador" y "Último goleador" si un jugador no participa en el partido los pronósticos sobre dicho jugador serán anulados.
3. En apuestas tipo "Máximo goleador" si un jugador no participa en el partido los pronósticos sobre dicho jugador serán anulados.
4. En apuestas tipo "MVP", "Máximo Goleador" o "All Star Team - Portero" si un jugador no participa en el campeonato los pronósticos sobre dicho jugador serán anulados.

Bandy

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta (por ejemplo en la apuesta del tipo "Qué equipo se clasificará").

Béisbol

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, se tiene en cuenta las entradas extras que se disputen a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta.
2. Si un partido se suspende una vez iniciado, el resultado en el momento de la suspensión será considerado valido si:
    1. Se han disputado 5 entradas completas.
    2. Se han disputado 4 entradas y media y el equipo local va por delante en el marcador.

    El resultado del partido se determinará en función del marcador de la última entrada completada, a menos que en el momento de la suspensión se esté disputando la segunda

parte de la entrada y el equipo local vaya por delante en el marcador, en cuyo caso será declarado ganador del partido el equipo local.

En caso de empate serán anulados los pronósticos de las apuestas a ganador partido.

3. Si una vez iniciado un partido, este se suspende antes de que se completen 5 entradas o se completen 4 entradas y media y el equipo local vaya por delante en el marcador, el partido es declarado oficialmente como "No partido". Todas las apuestas sobre el evento no decididas en el momento de la suspensión seguirán siendo válidas siempre que el encuentro se dispute dentro de los 2 días siguientes a la fecha del aplazamiento.

   ARABET se reserva el derecho de anular todos los pronósticos no resueltos si el partido no se disputa o lo hace pasados 2 días desde la fecha del aplazamiento. En todo caso, dichos pronósticos serán anulados si no se puede dar por finalizado el partido en el plazo de 30 días desde la fecha programada para el mismo.

4. En partidos a 9 entradas, para que las apuestas de "Hándicap" sean válidas, es necesario que se disputen al menos 9 entradas u 8 entradas y media y el equipo local vaya por delante en el marcador. En caso contrario serán anulados los pronósticos de dichas apuestas.

5. En partidos a 9 entradas, para que las apuestas de "Más/Menos carreras" sean válidas, es necesario que se disputen al menos 9 entradas u 8 entradas y media y el equipo local vaya por delante en el marcador excepto cuando no se llegue a dicho número de entradas pero el número de carreras realizadas sea superior al total especificado, (si el total del marcador supera el total especificado, las apuestas a más del total especificado se determinarán como ganadoras, mientras que las apuestas a menos del total especificado se determinarán como perdedoras). En caso contrario serán anulados los pronósticos de dichas apuestas.

6. Todas las apuestas sobre partidos que cambien de duración o cualquier otra particularidad referente al formato del evento después de que las apuestas se hayan publicado (por ejemplo, pase de jugarse del mejor de 9 entradas al mejor de 7 entradas) serán anuladas. Las apuestas que hayan sido publicadas posteriormente y acordes al nuevo formato establecido para dicho evento, seguirán siendo válidas.

7. De cara a la resolución de mercados, cuando un partido se dé por finalizado tras la disputa de la parte alta de la 9ª entrada, dicha entrada será computada en su integridad.
8. En apuestas específicas sobre la actuación de un jugador en algún apartado o en una combinación de apartados, si un jugador no participa en el partido será anulado el pronóstico sobre dicho jugador.

Bolos hierba

1. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.

2. Apuesta "Set X - Más/menos puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X - Más/menos puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

3. Apuesta "Set X - Más/menos puntos jugador". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X - Más/menos puntos jugador" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

4. Apuesta "Set X - Handicap". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo el set, los pronósticos de la apuesta seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento, independientemente de lo que hubiera pasado en el resto del partido, y asignadas como Premiados o No premiadas respectivamente. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

Bolsa

1. En el mercado "variación del IBEX-35" se tendrá en cuenta la variación porcentual de la jornada seleccionada atendiendo solo a los dos primeros decimales (sin redondeo de la tercera cifra).

Boxeo

1. Cuando suena la campana que da inicio al primer asalto, el combate se considerará válido a efectos de apuestas, independientemente de su duración final. El resultado oficial será el decretado por el árbitro a su conclusión. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.

2. Si cambia la duración del combate, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas realizadas sobre el número de asaltos que durará el combate.

3. La duración de cada asalto en principio es de tres minutos; medio asalto se define como noventa segundos. Si los asaltos del campeonato o evento tuvieran una duración diferente, se atenderá a las reglas del/de la organizador/a de la competición.

4. A efectos de la apuesta de "más/menos asaltos", cuando se indique medio asalto, las apuestas se determinarán como "menos de" hasta e incluidos 89 segundos, y como "más de" cuando se completen 90 segundos o más.

   Si se modifica el número de asaltos de un combate, todas las apuestas prevalecerán, a menos que el número de asaltos establecidos en la apuesta sea mayor que el total final de asaltos en el combate.

5. Si un boxeador es descalificado durante el combate, a efectos de apuestas este/a boxeador/a habrá sido noqueado por su oponente, es decir, habrá perdido el combate por K.O.
6. Si dentro de la apuesta se incluye la posibilidad de 'empate' o 'nulo' como una tercera opción y el combate termina con ese resultado, las apuestas realizadas a ese pronóstico serán pagadas, mientras que aquellas tomadas sobre cualquiera de los dos boxeadores serán consideradas como apuestas perdedoras.
7. Si en la apuesta a "Ganador" del combate sólo se incluyeran los dos boxeadores, y no se ofrece la posibilidad de empate o nulo y el combate termina en empate o nulo, serán anulados los pronósticos de dichas apuestas.
8. Si un boxeador se retira durante el periodo de descanso entre asaltos, el combate se considerará como finalizado en el asalto anterior.
9. Si entre las opciones a ganador de un combate se incluye "Victoria a los puntos" esta solo se tendrá en cuenta si se completan el número total de asaltos.
10. Las apuestas sobre el ganador del combate se resuelven de acuerdo al resultado establecido en el ring al término del combate. Cualquier modificación o reclamación una vez los boxeadores han abandonado el ring no será tenida en cuenta.
11. Método de victoria:

    1. K.O, K.O Técnico o Descalificación:

    El K.O ocurre cuando el boxeador no se levanta al término de la cuenta de protección de 10 segundos.

    El K.O Técnico ocurre cuando se aplica la regla de las 3 caídas o si el árbitro interviene. Así mismo, cuando un boxeador se retire voluntariamente, su adversario será declarado vencedor por K.O Técnico, al igual que cuando el entrenador desee retirar a su púgil lanzando la toalla o esponja.

    Si un boxeador es descalificado, su adversario será declarado vencedor por Descalificación.

    En caso de una doble descalificación simultánea, el resultado será el de perdedores por descalificación y las apuestas anuladas.

    1. Ganador a los puntos, por Decisión o Decisión Técnica:

    Ganador a los puntos o por Decisión se refiere a los puntos establecidos en las tarjetas de puntuación de los jueces al final del combate.

    La Decisión Técnica ocurre cuando las tarjetas de puntuación de los jueces determinan el combate en cualquier momento que no sea el final de las rondas establecidas.

    En caso de abandono simultáneo, el resultado será el de combate sin decisión y las apuestas serán anuladas, al igual que si el combate es suspendido por circunstancias ajenas a los boxeadores, como malas condiciones del ring, falta de luz,…

2. Empate, Empate técnico o Nulo:

El empate se basa en las tarjetas de puntuación al final del combate.

El empate técnico ocurre cuando el árbitro interrumpe el combate antes del inicio del 5º asalto por razones distintas al K.O, K.O Técnico o a la descalificación (golpes accidentales,).

El combate nulo se dará cuando estén igualadas las decisiones de los jueces, aparezcan más tarjetas con la palabra "Nulo" o las 3 tarjetas presenten diferentes decisiones (una para cada boxeador y otra nulo).

Carreras de caballos

1. El pesaje posterior a la carrera constituye el resultado oficial del evento sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. La entrada en el cajón de salida del caballo implica que ha participado en la carrera independientemente de retiradas posteriores.
3. Si un caballo no llega a participar en la carrera, las apuestas sobre dicho participante serán anuladas.
4. Si un caballo no llega a participar en la carrera y es sustituido por otro participante, todas las apuestas sobre el caballo que no participa serán anuladas, mientras que las apuestas sobre el resto de opciones seguirán siendo válidas. Si el caballo sustituto es el ganador de la prueba, todas las apuestas seguirán siendo válidas excepto las del caballo que no ha participado que serán anuladas.
5. En el caso de que se tenga que repetir la salida de una carrera, independientemente del motivo, las apuestas sobre participantes que no tomen parte de la segunda salida y si de la primera serán declaradas nulas.
6. Apuestas con Coeficientes Finales. En este tipo de apuestas, el cliente no conoce el coeficiente correspondiente al caballo seleccionado, ya que se establece utilizando los coeficientes oficiales del hipódromo en el momento en que empieza la carrera. En ningún caso, los Coeficientes Finales ARABET serán inferiores a los coeficientes oficiales del hipódromo en el momento en que empieza la carrera. Este tipo de apuestas permite realizar apuestas con mucha anterioridad sin disponer del coeficiente y asegurarse que se obtendrá un coeficiente justo al utilizar el oficial del hipódromo.
7. Las carreras de "hándicap" son aquellas en las que los caballos portan un determinado peso, asignado por el "handicapper", en función de sus posibilidades de victoria, con el objetivo de igualar las probabilidades de victoria de todos los participantes. Al caballo considerado con más opciones de victoria se le asigna un peso mayor, y a los caballos considerados inferiores se les asigna un hándicap o peso proporcionalmente inferior.

8. En las apuestas del tipo "Colocado" se apuesta a que un caballo va a quedar en las primeras posiciones de la carrera. Las posiciones con derecho a premio se establecen en función del número de participantes que inician la carrera y del tipo de carrera. Asimismo, se define un factor reductor que se aplica sobre el coeficiente a ganador definitivo del caballo para obtener el coeficiente de la apuesta a colocado.

   El coeficiente reductor se aplica sobre el coeficiente a ganador definitivo, es decir, sobre el coeficiente ganador que resulta tras aplicarle todas las reducciones por Regla 4 (ver apartado 24) que fueran necesarias.

   El número de posiciones que son colocadas y el factor que se aplica al coeficiente a ganador definitivo para obtener el coeficiente colocado, dependen del tipo de carrera y del número de participantes que inician cada carrera.

   En las carreras de UK e Irlanda se tienen los siguientes casos:

   - De 1 a 4 corredores (carreras tipo hándicap y no hándicap) ➐ no hay apuesta colocada.
   - De 5 a 7 corredores (carreras tipo hándicap y no hándicap) ➐ dos primeras posiciones y coeficiente reductor de 1/4.
   - 8 y más de 8 corredores (carrera tipo no hándicap) ➐ primeras tres posiciones y coeficiente de 1/5.
   - De 8 a 11 corredores (carreras tipo hándicap) ➐ primeras tres posiciones y coeficiente de 1/5.
   - De 12 a 15 (carreras tipo hándicap) ➐ primeras tres posiciones y coeficiente de 1/4.
   - 16 y más de 16 corredores (carreras tipo hándicap) ➐ primeras cuatro posiciones y coeficiente de 1/4.

   En las carreras de Estados Unidos, las posiciones de Colocado siempre son la 1º y la 2º independientemente del número de caballos que participen en la carrera.

   En las carreras en las que se indique explícitamente los términos de colocado, se aplicarán dichos términos en el cálculo de las cuotas de colocador.

9. Apuestas del tipo "Ganador o colocado". En este tipo de apuesta hay que seleccionar un único participante. La apuesta será ganadora si el participante seleccionado gana la carrera o si queda colocado. La mitad del importe apostado corresponde a una apuesta a ganador y la otra mitad a colocado. El coeficiente de la opción colocado se calcula aplicando una reducción al coeficiente a ganador definitivo de la opción seleccionada.

El coeficiente reductor se aplica sobre el coeficiente a ganador definitivo, es decir, sobre al coeficiente ganador que resulta tras aplicarle todas las reducciones por Regla 4 (ver apartado 23) que fueran necesarias.

El número de posiciones que son colocadas y el factor que se aplica al coeficiente a ganador definitivo para obtener el coeficiente colocado (los términos de Ganador y Colocado), dependen del tipo de carrera y del número de participantes que inician la carrera.

En las carreras de UK e Irlanda se tienen los siguientes casos:

- De 1 a 4 corredores (carreras tipo hándicap y no hándicap) → no hay apuesta colocada.
- De 5 a 7 corredores (carreras tipo hándicap y no hándicap) → dos primeras posiciones y coeficiente reductor de 1/4.
- 8 y más de 8 corredores (carrera tipo no hándicap) → primeras tres posiciones y coeficiente de 1/5.
- De 8 a 11 corredores (carreras tipo hándicap) → primeras tres posiciones y coeficiente de 1/5.
- De 12 a 15 (carreras tipo hándicap) → primeras tres posiciones y coeficiente de 1/4.
- 16 y más de 16 corredores (carreras tipo hándicap) → primeras cuatro posiciones y coeficiente de 1/4.

Para carreras de Estados Unidos, las posiciones de Colocado siempre son la 1º y la 2º independientemente del número de caballos que participen en la carrera.
En todo caso, en las carreras en las que se indique explícitamente los términos de Ganador y Colocado, se aplicarán dichos términos en el cálculo de las cuotas de Colocado.

Este tipo de apuestas pueden ser realizadas con Coeficientes ARABET (siempre que estén disponibles) y con CF. El Coeficiente ARABET muestra el coeficiente para el caso en que la opción seleccionada sea la ganadora.

10. Si una carrera la disputan menos de 6 participantes, todas las apuestas de tipo "Colocado" y "Ganador o Colocado" serán anuladas.
11. Las apuestas sobre cualquier carrera que se suspenda se declararán nulas.
12. Si la carrera se aplaza dentro de los 30 días siguientes, las apuestas seguirán siendo válidas, siempre y cuando las condiciones, el lugar del evento y el estado del circuito permanezca invariable.
13. Gemelas

En este tipo de apuesta hay que seleccionar el participante que acabará en primera posición la carrera y el participante que acabará en segunda posición. La apuesta será ganadora si se acierta el orden exacto de llegada de ambos participantes.

El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el hipódromo una vez ha finalizado la prueba.

14. Gemelas reversibles

    En este tipo de apuestas hay que seleccionar los 2 participantes que quedarán en primer y segundo lugar independientemente del orden de llegada. Se trata de dos apuestas, las dos combinaciones posibles con los dos participantes seleccionados. La mitad del importe total apostado se asigna a una de las apuestas y la otra mitad a la otra apuesta.

    El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el hipódromo una vez ha finalizado la prueba.

15. Las apuestas Gemelas o Gemelas Reversibles en las que haya menos de 3 participantes serán anuladas.
16. Si el hipódromo donde se disputa una carrera no ofrece el coeficiente de la opción ganadora para una apuesta Gemela o Gemela reversible, la apuesta será anuladas.
17. En una apuesta Gemela o Gemela Reversible si se selecciona un participante que finalmente no participa en la carrera, se procederá a anular las apuestas sobre dicho participante.
18. Tríos

    En este tipo de apuesta hay que seleccionar el participante que acabará en primera posición la carrera, el participante que acabará en segunda aposición y el que acabará en tercer lugar. La apuesta será ganadora si se acierta el orden exacto de llegada de los tres participantes.

    El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el hipódromo una vez ha finalizado la prueba.

19. Tríos reversibles

    En este tipo de apuestas se selecciona que 3 participantes quedarán en primer, segundo y tercer lugar independientemente del orden de llegada. Se trata de seis apuestas, las seis combinaciones posibles con los tres participantes seleccionados. El importe total apostado se distribuye de forma proporcional a cada una de las seis apuestas que componen el trio reversible.

    El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el hipódromo una vez ha finalizado la prueba.

20. Las apuestas de Trío o Trío Reversible en las que haya menos de 6 participantes serán anuladas.
21. Si el hipódromo donde se disputa una carrera no ofrece el coeficiente de la opción ganadora para una apuesta de Trío o Trío Reversible, la apuesta será anulada.

22. En una apuesta de Tríos o Tríos Reversibles si se selecciona un participante que finalmente no participa en la carrera, se procederá a anular las apuestas sobre dicho participante.

23. Primer Favorito

    En este tipo de apuesta se está seleccionando al participante que tenga el Coeficiente Final más bajo. La apuesta será ganadora, si dicho participante gana la carrera.

    Si una carrera tiene más de un favorito, el Coeficiente Final se dividirá entre el número de participantes favoritos.

24. Cuando se modifiquen las condiciones de una carrera por la retirada de uno o más participantes antes del inicio de las mismas, a las apuestas ganadoras se les aplicará una deducción sobre el premio. Dicha deducción será proporcional a la cuota del participante o participantes retirados y no se aplicará a la totalidad del premio, sino a las ganancias del apostante, es decir, al importe del premio menos el importe apostado.

    En el caso de retirada de dos o más participantes, las deducciones se acumularán no pudiendo exceder la deducción total del 90%.

En la siguiente tabla se detallan las deducciones aplicadas:

Coeficiente del participante retirado	**Importe deducido de las ganancias**
1,00 a 1,11	90%
1,12 a 1,19	85%
1,20 a 1,25	80%
1,26 a 1,30	75%
1,31 a 1,40	70%
1,41 a 1,55	65%
1,56 a 1,65	60%
1,66 a 1,80	55%
1,81 a 1,99	50%
2,00 a 2,20	45%
2,21 a 2,50	40%

2,51 a 2,75	35%
2,76 a 3,25	30%
3,26 a 4,00	25%
4,01 a 5,00	20%
5,01 a 6,50	15%
6,51 a 10,00	10%
10,01 a 15,00	5%
Mayor de 15,00	No hay deducción

Carreras de galgos

1. El pesaje posterior a la carrera constituye el resultado oficial del evento sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. La entrada en el cajón de salida del galgo implica que ha participado en la carrera independientemente de retiradas posteriores.
3. Si un galgo no llega a participar en la carrera, los pronósticos sobre dicho participante serán anulados.
4. Si un galgo no llega a participar en la carrera y es sustituido por otro participante, los pronósticos sobre el galgo que no participa serán anulados, mientras que las apuestas sobre el resto de opciones seguirán siendo válidas. Si el galgo sustituto es el ganador de la prueba, todas las apuestas seguirán siendo válidas excepto los pronósticos del galgo que no ha participado que serán anulados.
5. En el caso de que se tenga que repetir la salida de una carrera independientemente del motivo, los pronósticos sobre participantes que no tomen parte de la segunda salida y si de la primera serán declarados nulos.
6. Apuestas con Coeficientes Finales. En este tipo de apuestas, el cliente no conoce el coeficiente correspondiente al galgo seleccionado, ya que se establece utilizando los coeficientes oficiales del canódromo en el momento en que empieza la carrera. En ningún caso, los Coeficientes Finales ARABET serán inferiores a los coeficientes oficiales del canódromo en el momento en que empieza la carrera. Este tipo de apuestas permite realizar apuestas con mucha anterioridad sin disponer del coeficiente y asegurarse que se obtendrá un coeficiente justo al utilizar el oficial del canódromo.
7. En las apuestas del tipo "Colocado" se apuesta a que un galgo va a quedar en las primeras posiciones de la carrera. Las posiciones con derecho a premio se establecen en función al

número de participantes en la misma y del tipo de carrera. Así mismo se define un coeficiente reductor que se aplica sobre el coeficiente a ganador del galgo para obtener el coeficiente de la apuesta a colocado.
El número de posiciones que son colocadas y el factor que se aplica al coeficiente a ganador definitivo para obtener el coeficiente colocado (los términos de Colocado), dependen del tipo de carrera y del número de participantes que inician cada carrera.

El número de posiciones que son colocadas y el factor que se aplica al coeficiente a ganador definitivo para obtener el coeficiente colocado (los términos de Colocado), dependen del tipo de carrera y del número de participantes que inician cada carrera.

En las carreras de UK e Irlanda se tienen los siguientes casos:

- De 1 a 4 corredores (carreras tipo hándicap y no hándicap) → no hay apuesta colocada.
- Para carreras de 5 ó 6 participantes, las posiciones a colocado son las dos primeras y se aplica una reducción de 1/4.

En todo caso, en las carreras en las que se indique explícitamente los términos de Colocado, se aplicarán dichos términos en el cálculo de las cuotas de Colocado.

8. Si una carrera la disputan menos de 5 participantes, todos los pronósticos de las apuestas de tipo colocado serán anulados.
9. En las apuestas del tipo "Ganador o colocado" se apuesta a que un galgo va a quedar en las primeras posiciones de la carrera. La apuesta será ganadora si el participante seleccionado gana la carrera o si queda colocado. La mitad del importe apostado corresponde a una apuesta a ganador y la otra mitad a colocado. El coeficiente de la opción colocado se calcula aplicando una reducción al coeficiente a ganador definitivo de la opción seleccionada.

   El número de posiciones que son colocadas y el factor que se aplica al coeficiente a ganador definitivo para obtener el coeficiente colocado (los términos de Ganador y Colocado), dependen del tipo de carrera y del número de participantes que inician la carrera.

   En las carreras de UK e Irlanda se tienen los siguientes casos:

   - De 1 a 4 corredores (carreras tipo hándicap y no hándicap) → no hay apuesta colocada.
   - Para carreras de 5 ó 6 participantes, las posiciones a colocado son las dos primeras y se aplica una reducción de 1/4.

   En las carreras en las que se indique explícitamente los términos de Ganador y Colocado, se aplicarán dichos términos en el cálculo de las cuotas de Colocado.

10. Las apuestas "Ganador o Colocado" son dos apuestas que se realizan a un mismo galgo, una apuesta de tipo "Ganador" y otra de tipo "Colocado". La mitad del importe apostado se destina a la apuesta a ganador con su respectivo momio y la otra mitad a la apuesta a colocado con

su respectivo momio. Si el galgo gana la carrera, las dos apuestas son ganadoras. Si el galgo no gana la carrera, pero finaliza en posición de colocado, la apuesta a ganador es perdedora mientras que la apuesta a colocado es ganadora.

11. Si una carrera la disputan menos de 5 participantes, todos los pronósticos de las apuestas de tipo "Ganador o Colocado" serán anulados.
12. Las carreras "niveladas" o con "hándicap" son aquellas en las que se concede una distancia de ventaja a algunos de los galgos en base a sus resultados anteriores con el objetivo de igualar las posibilidades de cada uno de los participantes.
13. Las apuestas sobre cualquier carrera que se suspenda se declararán nulas y los importes de las mismas devueltos en los tiempos reglamentarios.
14. Si la carrera se aplaza dentro de los 30 días siguientes, las apuestas seguirán siendo válidas, siempre y cuando las condiciones, el lugar del evento y el estado del circuito permanezca invariable.
15. Gemelas

    En este tipo de apuesta hay que seleccionar el participante que acabará en primera posición la carrera y el participante que acabará en segunda posición. La apuesta será ganadora si se acierta el orden exacto de llegada de ambos participantes.

    El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el canódromo una vez ha finalizado la prueba.
16. Gemelas reversibles

    En este tipo de apuestas hay que seleccionar los 2 participantes que quedarán en primer y segundo lugar independientemente del orden de llegada. Se trata de dos apuestas, las dos combinaciones posibles con los dos participantes seleccionados. La mitad del importe total apostado se asigna a una de las apuestas y la otra mitad a la otra apuesta.

    El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el canódromo una vez ha finalizado la prueba.
17. Los pronósticos sobre apuestas Gemelas o Gemelas Reversibles en las que haya menos de 3 participantes serán anulados.
18. Si el canódromo donde se disputa una carrera no ofrece el coeficiente de la opción ganadora para una apuesta Gemela o Gemela reversible, todos los pronósticos sobre la misma serán anulados.
19. En una apuesta Gemela o Gemela Reversible si se selecciona un participante que finalmente no participa en la carrera, se procederá a anular el pronóstico sobre dicho participante.
20. Tríos

En este tipo de apuesta hay que seleccionar el participante que acabará en primera posición la carrera, el participante que acabará en segunda aposición y el que acabará en tercer lugar. La apuesta será ganadora si se acierta el orden exacto de llegada de los tres participantes.

21. Tríos reversibles

    En este tipo de apuestas se selecciona que 3 participantes quedarán en primer, segundo y tercer lugar independientemente del orden de llegada. Se trata de seis apuestas, las seis combinaciones posibles con los tres participantes seleccionados. El importe total apostado se distribuye de forma proporcional a cada una de las seis apuestas que componen el trio reversible.

    El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el canódromo una vez ha finalizado la prueba

22. Los pronósticos sobre apuestas de Tríos o Tríos Reversibles en las que haya menos de 6 participantes serán anulados.

23. Si el canódromo donde se disputa una carrera no ofrece el coeficiente de la opción ganadora para una apuesta de Trio o Tríos Reversible, todos los pronósticos sobre la misma serán anulados.

24. En una apuesta de Tríos o Tríos Reversibles si se selecciona un participante que finalmente no participa en la carrera, se procederá a anular el pronóstico sobre el participante en dichas apuestas.

25. Primer Favorito

    En este tipo de apuesta se está seleccionando al participante que tenga el Coeficiente Final más bajo. La apuesta será ganadora, si dicho participante gana la carrera.

    Si una carrera tiene más de un favorito, el Coeficiente Final se dividirá entre el número de participantes favoritos.

26. Cajón

    En este tipo de apuesta se está seleccionando al participante que corre por la calle correspondiente al cajón seleccionado, independientemente de quien sea dicho participante. La apuesta será ganadora si dicho participante gana la carrera. Si no participa nadie por dicha calle, los pronósticos sobre ese cajón serán anulados.

Ciclismo

1. La posición del podio se usará para determinar la primera posición a efectos de las apuestas. En los casos en los que solo el Ganador sube al podio, este momento será el que determine el resto de las posiciones para la resolución de las apuestas. ARABET establece el resultado de las apuestas basándose en los resultados oficiales determinados por el juez o la jueza oficial de la carrera al finalizar la misma. ARABET no reconocerá cambios posteriores por reclamaciones, descalificaciones u otros motivos.

2. En carreras de varias etapas, todo corredor que tome la salida en la primera de las etapas, será considerado como participante en la prueba.
3. En las apuestas uno contra uno, para que la apuesta sea válida los dos ciclistas deben comenzar la carrera para que ésta tenga validez. En carreras de varios días, los dos ciclistas deben comenzar la etapa, para que la apuesta de uno contra uno en dicha etapa tenga validez. Si no comenzase la prueba o etapa alguno de los dos, serán anulados todos los pronósticos sobre dicha apuesta. El ciclista ganador será aquél que obtenga el puesto más alto.
4. En las apuestas uno contra uno referidas a una etapa, si los dos se retiran, serán anulados todos los pronósticos sobre dicha apuesta.
5. En las apuestas uno contra uno referidas a una prueba con varias etapas, si los dos se retiran y no acaban la prueba, serán anulados todos los pronósticos sobre dicha apuesta.
6. Si un ciclista se retira en medio de una prueba (de uno o varios días), se mantendrán vigentes todas las apuestas sobre dicho corredor. Para el tipo de apuestas "Posición final" el participante que se retira durante la prueba será considerado como último
7. Si un ciclista no toma parte en una carrera, los pronósticos de la apuesta "Posición final" de dicho ciclista, serán anulados.
8. En el caso de carreras de varias etapas, si se cancela una etapa antes de iniciarse, por el motivo que sea, se anularán todas las apuestas relativas a esa etapa. Se mantendrán en vigor todas las apuestas referentes a la carrera.
9. En apuestas tipo "Ganador etapa", "Ganador final", "Ganador montaña", "Ganador regularidad" y "Ganador joven" si un ciclista no llega a tomar parte en la competición o prueba, serán anulados los pronósticos sobre dicho ciclista.
10. Si la organización de una prueba modifica antes del inicio o durante la disputa de la carrera, la duración, recorrido o longitud de la misma, todos los pronósticos de las apuestas sobre la prueba modificada seguirán siendo válidas y resueltas conforme al resultado final de la misma.
11. Si la organización de una prueba da por finalizada la misma antes de su conclusión, sin asignar ningún ganador, todos los pronósticos de las apuestas sobre dicha prueba que no tuvieron resultado cierto en el momento de la finalización, serán anulados.
12. Si por cualquier circunstancia, el órgano de competición decide que los resultados de una etapa/prueba no tendrán efectos sobre la clasificación general del evento, las apuestas realizadas al evento en concreto tendrán la consideración de apuestas válidas.

Cricket

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta las entradas extras a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tenerlas en cuenta para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrá en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este

indicado en la descripción de la apuesta, por ejemplo, en la apuesta del tipo "Qué equipo se clasificará".

2. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobreel evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.

Curling

1. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.

Dardos

1. Si un evento no llega a celebrarse (no se realiza ningún lanzamiento) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador enfrentamiento", salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a que pasan a siguiente ronda.
2. Apuesta "X set Hándicap rondas". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "X set Hándicap rondas" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.
3. Apuesta "X set más/menos rondas". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "X set más/menos rondas" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.
4. Apuesta "Más/menos 180 totales". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos 180 totales" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.
5. Apuesta "Más/menos 180 totales jugador". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos 180 totales jugador" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

Deportes de Invierno

1. En las apuestas uno contra uno, los/las dos competidores/as deben participar desde el principio en el evento. Si al menos uno/a no empieza, los pronósticos sobre la apuesta serán anulados. Si los/las dos se retiran a lo largo de la prueba, los pronósticos sobre las apuestas serán anulados.

Especiales: actualidad, concursos, premios

1. El resultado válido de las apuestas sobre eventos de Actualidad será aquel que sea publicado o emitido en al menos dos medios de comunicación de ámbito vasco o estatal.
2. En el caso de Concursos o Premios, el resultado válido de las apuestas será aquel que determine el/la propio/a organizador/a del mismo, conforme a las reglas establecidas por él.
3. Si alguno de los/las participantes es descalificado o se retira del programa una vez iniciado, pero antes de la finalización del mismo, el evento y las apuestas sobre el mismo seguirán considerándose válidos.

E-SPORTS

1. El resultado válido para la resolución de las apuestas se basará en el resultado oficial declarado por la entidad reguladora responsable de la competición en cuestión, retransmisión o API del juego.
2. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga para poder resolver las apuestas, al no estar reflejada la opción del empate dentro de ella. En este último caso sí se tendrá en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que esté indicado en la descripción de la apuesta (por ejemplo en la apuesta "Ganador Mapa" del CS:GO).
3. Si un encuentro se celebra antes de la fecha y hora programadas, todas las apuestas realizadas después de la hora real de comienzo y no consideradas como en directo, serán anuladas. Todas las apuestas realizadas antes de la hora real de inicio se mantendrán.
4. En caso de que el nombre de un equipo cambie debido a que un equipo abandona una organización, se une a otra organización o cambia de forma oficial, todas las apuestas prevalecerán.
5. En caso de que un encuentro o mapa comience pero no se complete, se anularán todas las apuestas, a no ser que, después del inicio del encuentro, un participante sea descalificado o abandone, en cuyo caso el participante/equipo que progrese para la siguiente ronda o sea declarado ganador por la entidad reguladora responsable de la competición en cuestión, retransmisión o API del juego, será considerado ganador para la determinación de las apuestas. El resto de las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.

   Se considerará que un mapa ha dado comienzo cuando el reloj del juego avance o alguno de los equipos o jugadores participantes lleve a cabo una acción relacionada con ese mapa, incluyendo los pick, ban o compra de armas.

6. En el caso de apuestas del tipo "Nº de mapas, rondas," o "Más/menos mapas, rondas,..." las apuestas se anularán si el número de mapas establecidos cambia o si difieren de los que se ofrecían en el momento de realizar las apuestas.
7. Si se vuelve a jugar una partida o mapa debido a una desconexión o problemas técnicos no relacionados con el participante, las apuestas realizadas se mantendrán en la partida o mapa que se vuelva a jugar según el resultado oficial. Cualquier apuesta en directo a la partida o mapa afectado será anulada a menos que el resultado ya se hubiese determinado.

Mercados:

-**Ganador**: Consiste en pronosticar el ganador de la partida anunciada. Si el evento finaliza antes de su finalización programada por la rendición de un equipo, el encuentro se considerará completado y se dará por perdido al equipo que haya abandonado.
-**1-X-2:** Consiste en pronosticar el ganador de la partida anunciada con la posibilidad de empate, sin tener en cuenta la prórroga en el caso de que la hubiese. Si el evento finaliza antes de su finalización programada por la rendición de un equipo, el encuentro se considerará completado y se dará por perdido al equipo que haya abandonado.
-**Resultado exacto en mapas**: Consiste en pronosticar el marcador final con el que finalizará la partida. En caso de terminar antes de su finalización programada, las apuestas no resueltas se considerarán nulas.
-**"X" Mapa**: Ganador y 1-X-2: Hacen referencia al ganador del mapa correspondiente. Si el mapa finaliza antes de su finalización programada por la rendición de un equipo, el mapa se considerará completado y se dará por perdido al equipo que haya abandonado.
-**Hándicap Rondas/Mapas**: Consiste en pronosticar el ganador del evento asignando una ventaja o desventaja al equipo que participa como Local o como Visitante. Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap del pronóstico seleccionado, resultando ganador el pronóstico seleccionado si después de sumar o restar su hándicap al resultado final, el pronóstico seleccionado es el ganador del evento. Si un evento finaliza antes de tiempo por abandono de uno de los equipos, las opciones sin resultado cierto se anularán.
-**Rondas/mapas totales**: Consiste en pronosticar el nº total de rondas/mapas al que haga referencia la descripción del mercado. Si un evento finaliza antes de tiempo por abandono de uno de los equipos, las opciones sin resultado cierto se anularán.
-**Equipo en conseguir la "X" kill**: Se trata de pronosticar el equipo que conseguirá la "X" muerte en el mapa. Generalmente, tratará de pronosticar la primera muerte.
La muerte deberá ser realizada por un jugador contrario, y no se tendrá en cuenta si esta muerte es ocasionada por el daño infligido por una torre o un súbdito sin que intervenga un jugador rival.
-Mayor nº de kills y kills hándicap: Al igual que la apuesta anterior se refieren a pronósticos sobre las muertes ocasionadas por un jugador o equipo.
-**Equipo en conseguir la "X" égida**: Se trata de pronosticar quién consigue la "x" o primera "égida" o "aegis". La égida es un amuleto que se obtiene al derrotar al "Roshan", que es el monstruo neutral más poderoso del juego (DOTA2).

En el caso de que el mercado no permita apostar a la selección "empate" o "ninguno" y ésta resulte como ganadora las apuestas afectadas serán anuladas.

-**Equipo en destruir la "X" torre, barracón, inhibidor**:

Para las apuestas que tengan que ver con torres, barracones o inhibidores, contarán todas las destruidas por el equipo rival, incluso si el golpe final lo dió un súbdito.

Las torres creadas por los jugadores no se tendrán en cuenta y los inhibidores contarán sólo una vez, incluso si es destruido, reaparece y es destruido de nuevo.

-Equipo en matar al "X" dragón, barón:

El barón es el monstruo neutral más poderoso del juego (LOL) y los dragones son poderosas criaturas neutrales.

En el caso de que el mercado no permita apostar a la selección "empate" o "ninguno" y ésta resulte como ganadora las apuestas afectadas serán anuladas.

Floorball

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta (por ejemplo en la apuesta del tipo "Qué equipo se clasificará").

Fórmula 1

1. El inicio de un Gran Premio viene determinado por la salida de la vuelta de reconocimiento.
2. Todos los pilotos que inician la vuelta de reconocimiento son considerados como participantes en la carrera, es decir, inician la carrera.
3. Todos los pilotos que inician la Q1 son considerados como participantes en la clasificación del Gran Premio y por lo tanto las apuestas sobre Pole Position son válidas. Los pronósticos sobre pilotos que no comienzan la primera tanda de calificación (Q1) serán anulados.
4. Las posiciones del podio se usarán para determinar la primera, segunda y tercera posición a efectos de las apuestas. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
5. En los tipos de apuesta uno contra uno, los dos pilotos deben iniciar la carrera para que el evento sobre el que versa la apuesta se tenga por celebrado. De no ser así, se procederá a la anulación de todos los pronósticos de la apuesta.
6. En las apuestas de uno contra uno, si ninguno de los dos pilotos finaliza la carrera, el piloto que complete más vueltas será declarado ganador. En caso de retirarse en la misma vuelta todos los pronósticos de la apuesta serán anulados.
7. En la apuesta "Pole Position" se tendrán en cuenta los tiempos realizados al término de la tanda de Calificación, sin que afecte a las apuestas reclamaciones, penalizaciones de puestos o

descalificaciones por el motivo que sea. En caso de iniciarse la Calificación, si ésta no terminase por el motivo que fuera, y los jueces de la competición determinan que los tiempos conseguidos en cualquiera de las tandas de Calificación (Q1, Q2 o Q3) son los válidos para determinar las posiciones de salida, las apuestas serán válidas. Si, por el contrario, las posiciones en la parrilla de salida, vienen determinadas por los entrenamientos libres, los pronósticos sobre la apuesta "Pole Position" serán anuladas.

8. En apuestas tipo "Ganador carrera", "Ganador campeonato", "Pole Position", "Ganador vuelta rápida" y "Posición final" si un piloto no llega a tomar parte en la competición o prueba sobre la que versa la apuesta, los pronósticos sobre dicho piloto serán anulados.

   Ejemplo: Fernando Alonso queda primero en los entrenamientos oficiales del Gran Premio de Alemania, pero una lesión le impide tomar la salida en el Gran Premio. Las apuestas "Pole Position" cuya opción sea Fernando Alonso son válidas y ganadoras, mientras que para las apuestas "Ganador carrera", "Posición final" y "Vuelta rápida" el pronóstico Fernando Alonso será anulado.

9. En la apuesta "Safety car", el safety car virtual no se tendrá en cuenta a la hora de determinar el resultado de la apuesta. El vehículo tendrá que salir a la pista físicamente para considerar que sí ha habido safety car, y por lo tanto determinar como ganador el pronóstico correspondiente.

10. Si un piloto inicia la carrera en al menos uno de los grandes premios de los que componen el mundial de Fórmula 1, las apuestas a ganador de Mundial serán consideradas como válidas.

11. En los mercados referentes a número de adelantamientos, éstos serán contabilizados como tales solamente si son mantenidos al final de la vuelta en la que son realizados.

12. En los mercados referentes a número de adelantamientos, no serán considerados como tales los realizados durante la primera vuelta de la carrera.

13. En los mercados referentes a número de adelantamientos, no serán considerados como tales aquellos realizados sobre pilotos que entren o salgan del pit stop en la vuelta en la que son adelantados.

14. En los mercados referentes a número de adelantamientos, no serán considerados como tales aquellos realizados sobre un piloto en la vuelta en la que éste se retira.

15. Los doblajes y desdoblajes no serán en ningún caso computados de cara a la validación de mercados sobre número de adelantamientos.

Fútbol

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de

producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta (por ejemplo en la apuesta "Qué equipo se clasificará"). En las apuestas en las que no se especifica "Prórroga no incluida" NO se tiene en cuenta la prórroga para la resolución de las mismas. En ningún caso se tiene en cuenta la tanda de penaltis para resolución de ninguna de las apuestas.

2. Las apuestas sobre el primer tiempo de un partido de fútbol incluyen los 45 minutos de juego más el tiempo extra que añada el/la árbitro.

3. Si un equipo es descalificado antes de que empiece el partido, todas las apuestas sobre el partido serán anuladas y sus importes reintegrados en los plazos reglamentarios.

4. En apuestas tipo "Primer goleador", "Último goleador", "Goleador durante el partido", "2 o más goles" y "Hat trick" si un/una jugador/a no participa en el partido los pronósticos sobre dicho jugador/a serán anulados.

5. En apuesta tipo "Primer goleador" si un/una jugador/a participa en el partido saliendo desde el banquillo y habiéndose marcado ya el primer gol, los pronósticos sobre dicho/a jugador/a serán anulados.

6. En las apuesta "Goleador durante el partido", "Último goleador", "2 o más goles" y "Hat trick" toda apuesta sobre un/una jugador/a que participa en el partido es considerada válida (aunque salga desde el banquillo y ya se hayan marcado varios goles).

7. En apuestas tipo "Goleador durante el partido", "2 o más goles" y "Hat trick" no se tienen en cuenta goles en propia puerta.

8. Si la duración de un evento es distinta de 90 minutos más tiempos añadidos (dos tiempos de 45 minutos más los tiempos añadidos), todas las apuestas seguirán siendo válidas independientemente de la duración del evento.

9. Apuestas previas al partido sobre número de corners. Para resolver las apuestas sobre el número de corners, que están disponibles para apostar antes de que empiece un partido (apuestas pre-partido), se tienen en cuenta el número de corners sacados por cada equipo. Si se produce un corner, pero el árbitro da por finalizado el periodo o partido antes de que se saque, dicho corner no se tendrá en cuenta a la hora de resolver las citadas apuestas.

10. Clarificación intervalos minutos en los mercados de futbol:

    - En la descripción de todas las apuestas con intervalos de tiempo, se especifica el minuto y los segundos que pertenecen al intervalo. Los valores que determinan el intervalo, están siempre incluidos en dicho intervalo. Por ejemplo para resolver el mercado "1-X-2 DEL MINUTO 10:01 AL 20:00" se tendrán en cuenta los goles marcados entre el minuto 10 y 1 segundo al minuto 20 y 0 segundos, ambos valores incluidos.

    - Los mercados serán resueltos con el tiempo proporcionado por la televisión que retransmite el encuentro. En caso de no existir, se tendrá en cuenta el tiempo del reloj del partido que se iniciará justo cuando el árbitro pita el inicio del mismo.

- Para la resolución de los mercados que versan sobre el minuto en que se mete un gol, se tiene en cuenta el momento en que el balón supera la línea de gol no el momento en que se chuta el balón.
- Para apuestas que versan sobre el minuto en el que un equipo mete un gol, un gol en propia puerta será tenido en cuenta como un gol del equipo al que se le anota en el marcador.
- Para partidos de 90 minutos, se considera que el inicio del segundo tiempo empieza en el minuto 45:01.

11. En las apuestas realizadas durante el descanso de un partido de fútbol, que versen sobre goleadores del partido ("Jugador en meter el próximo gol", "Jugador en meter gol" etc…), si el jugador sobre el que se apuesta es sustituido durante el descanso, la apuesta será considerada como válida.
12. Mercados de intervalos rápidos en directo. Para la resolución de apuestas que están disponibles para apostar mientras se disputa el partido (apuestas en directo), que versan sobre las acciones que van a ocurrir en intervalos reducidos de tiempo, se tiene en cuenta el momento (minuto y segundo) en el que se produce la acción, es decir el momento en que se produce:

- un saque de banda → el balón sale fuera
- un saque de portería → el balón sale fuera
- un corner → el balón sale fuera
- una falta → el árbitro pita una falta
- un penalti → el árbitro pita un penalti
- una tarjeta → el árbitro saca una tarjeta a jugadores de campo y que están jugando

un gol → el balón pasa la línea de gol y el gol tiene que ser concedido por el árbitro

Algunos de los mercados disponibles de intervalos rápidos en directo son los siguientes:

- MINUTO X AL Y - ¿QUÉ SUCEDERÁ?
- MINUTO X AL Y - PRIMERO EN PRODUCIRSE
- MINUTO X AL Y - ¿CUÁNTOS SE PRODUCIRÁN?

13. Especial Comparaciones

- En "Especial Comparaciones" se comparan los resultados de dos equipos de distintas o misma competición pero que no juegan entre ellos. Para ello se crean apuestas sobre un evento formado por los dos equipos que se van a comparar. Para asignar los resultados, se tienen en cuenta los goles metidos por los distintos equipos en sus correspondientes partidos. Se toman todos los datos de cada equipo en su partido para dar resultados a las apuestas creadas.

- En caso de que un equipo no dispute su partido en la fecha indicada, los pronósticos de todas las apuestas serán anulados en los plazos correspondientes.
- En el caso en que alguno de los eventos una vez empezado no finalice por el motivo que sea, los pronósticos de todas las apuestas serán anulados en los plazos correspondientes.

  Ejemplo:

  Partido 1 Liga X: Equipo A – Equipo B

  Partido 2 Liga Y: Equipo C – Equipo D

  Evento de "Especial Comparaciones": Equipo A - Equipo C

  Si el resultado final del "Partido 1" es 3 -1 (con 1-1 al descanso) y del "Partido 2" es 2 -1 (con 1-0 al descanso). El resultado del evento de "Especial Comparaciones": Equipo A - Equipo C es 3 -2. Todas las apuestas referentes a este evento, son resueltas en base al resultado de 3 – 2. Apuestas al descanso son resueltas según el número de goles de cada equipo al descanso, en este caso el resultado al descanso seria 1-1.

14. En todas las apuestas que versan sobre el número de tarjetas de un partido, o los puntos que se derivan de ellas, sólo se tiene en cuenta las tarjetas mostradas a jugadores que estén jugando el partido. En ningún caso se tendrán en cuenta tarjetas señaladas a personas que no sean jugadores que estén jugando (entrenadores, sustitutos o jugadores sustituidos que no participen más en el juego). Las tarjetas durante el descanso, igualmente, sólo se tendrán en cuenta en caso de ser mostradas a jugadores que estén jugando el partido. Cualquier tarjeta que se muestre tras el pitido final no se tendrá en cuenta.
15. En las apuestas que versan sobre el número de tarjetas en un partido, las tarjetas amarillas cuenta como 1 y las tarjetas rojas cuentan como 2. A efectos de este tipo de apuestas, la segunda amarilla a un jugador no se tiene en cuenta, luego el máximo de tarjetas por jugador es de 3.
16. En las apuestas que versan sobre el número de puntos de tarjetas, las tarjetas amarillas cuentan como 10 puntos y las rojas cuentan como 25. A efectos de este tipo de apuestas, la segunda amarilla a un jugador no se tiene en cuenta, luego el máximo número de puntos de tarjetas a un jugador es de 35.
17. En apuestas específicas sobre la actuación de un jugador en algún apartado o en una combinación de apartados, si un jugador no participa en el partido será anulado el pronóstico sobre dicho jugador.
18. Para las apuestas sobre Fichajes, las cesiones no contarán como "próximo equipo". En tal caso, las apuestas serán anuladas.

Fútbol americano

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, se tiene en cuenta las prórrogas que se disputen a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta.

2. Las apuestas sobre el último parcial de un partido, no incluyen la prórroga.
3. Si en el mercado "Ganador Partido" no se ofrece la opción "Empate" o "X", y el partido tras la disputa del tiempo reglamentario y de la prorroga termina en empate, serán anulados los pronósticos de la apuesta "Ganador Partido".
4. En apuestas tipo "Primer TD", "TD durante el partido" y "MVP" si un/una jugador/a no participa en el partido los pronósticos sobre dicho/a jugador/a serán anulados.
5. En apuestas específicas sobre la actuación de un jugador en algún apartado o en una combinación de apartados, si un jugador no participa en el partido será anulado el pronóstico sobre dicho jugador.

Fútbol australiano

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta las prórrogas a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta, por ejemplo, en la apuesta del tipo "Qué equipo se clasificará".
2. Si en el mercado "Ganador Partido" no se ofrece la opción "Empate", y el partido tras la disputa del tiempo reglamentario termina en empate, los pronósticos de la apuesta "Ganador Partido" serán anulados.

Fútbol playa

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta (por ejemplo en la apuesta "Qué equipo se clasificará").

Fútbol sala

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta (por ejemplo en la apuesta "Qué equipo se clasificará").
2. En apuestas tipo "Primer goleador" y "Último goleador" si un jugador no participa en el partido los pronósticos sobre dicho jugador serán anulados.

3. En apuesta tipo "Primer goleador" si un jugador participa en el partido por primera vez saliendo desde el banquillo y habiéndose marcado ya el primer gol, los pronósticos sobre dicho jugador serán anulados.

Gimnasia

1. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia la competición), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador".

Golf

1. En apuestas tipo "Ganador Torneo" y "Posición final", si un jugador no llega a tomar parte en competición, serán anulados los pronósticos sobre dicho jugador/a.

2. Se considera que un/a jugador/a ha participado en cuanto ha jugado 3 hoyos completos. Si se retira después de completarlos, las apuestas a este/a jugador/a serán consideradas como perdedoras salvo en las siguientes circunstancias: en las apuestas "Ganador Torneo", las apuestas se anularán si el participante no sigue en el torneo una vez se haya hecho la apuesta.

a. Ejemplo, un jugador completa la primera jornada. Si, tras la disputa de dicha jornada se realiza una apuesta a ese jugador y este se retira antes del comienzo de la segunda jornada, esa apuesta quedaría anulada.

3. Las apuestas se decidirán según los resultados oficiales del encuentro y del torneo, en su caso. Esto incluye un encuentro que finalice antes, ya sea por acuerdo entre los/las jugadores/as, condiciones meteorológicas adversas, o debido a lesiones. Las apuestas se determinarán según los resultados oficiales en el momento de la entrega de trofeos. No se tendrán en cuenta descalificaciones o reclamaciones posteriores que alteren el resultado.

4. Todas las apuestas directas se decidirán según el/la jugador/a que gane el trofeo. Si dos o más participantes quedan empatados en la primera posición, y la competición no contempla un desempate, todos los participantes empatados en el primer puesto serán considerados como ganadores y a las apuestas ganadoras se les aplicará una reducción sobre el premio. El importe del premio que corresponderá a las apuestas ganadoras, será el resultante de dividir el premio entre el número de opciones ganadoras que tenga la apuesta. Si la competición se dilucida a través de un play-off, sólo habrá un ganador y el play-off sólo servirá para dilucidar las posiciones de los jugadores en el torneo.

5. Si en un torneo no se juegan por completo el número especificado de hoyos (normalmente 72), y es acortado por los responsables del torneo, el/la líder al final del número de hoyos especificados por los responsables será el/la ganador/a, a no ser que haya encuentros adicionales y siempre que se juegue un mínimo de 36 hoyos. Si no se disputa un mínimo de 36 hoyos, todos los pronósticos sobre el torneo serán anulados salvo aquellos que tengan un resultado cierto (por ejemplo, las apuestas de "3 BALLS" de la primera jornada).

6. En las apuestas tipo "TOP 5", "TOP 10" etc., en caso de empate en alguna posición, se aplicará una reducción de coeficientes para el cálculo del importe premiado en los casos correspondientes. Ejemplo: en una apuesta TOP 5, el jugador elegido puede haber quedado en cuarta posición empatado con otros dos jugadores. En ese caso, 2/3 partes del coeficiente son ganadores y un 1/3 perdedor.
7. Los/las jugadores/as son emparejados a efectos de apuestas únicamente. El/la jugador/a con la mejor puntuación en la prueba de que se trate (torneo, vuelta, jornada…) será el/la vencedor/a del emparejamiento.
8. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", el ganador será aquel que presente mejor puntuación al finalizar el torneo y se determinará en base a los resultados oficiales del torneo. Si dos jugadores acaban el torneo con el mismo número de golpes y no se ofrece la opción de empate, todos los pronósticos serán anulados.
9. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", ambos participantes deben completar 3 hoyos para que las apuestas sean válidas. Caso de no ser así, se procederá a la anulación de todos los pronósticos de las apuestas.
10. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", si un jugador/a no pasa el corte al final de la segunda vuelta, el otro/a jugador/a será considerado el/la ganador/a. Si ninguno de los participantes pasa el corte, la puntuación inferior antes del corte será la que determine el/la ganador/a.
11. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", si un jugador/a es descalificado/a o se retira tras haber pasado el corte y su oponente no ha pasado dicho corte, se considerará ganador/a al participante descalificado/retirado. Si un participante se retira o es descalificado antes de efectuarse el corte, este participante será considerado perdedor.
12. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", si ambos participantes son descalificados antes del corte, o ambos son descalificados después del corte, todos los pronósticos de las apuestas serán anulados.
13. En las apuestas "2 BALLS", el ganador será aquel que presente mejor puntuación al finalizar la jornada y se determinará en base a los resultados oficiales del torneo. La puntuación de un jugador vendrá dada por la puntuación firmada en su tarjeta, sin que tengan efecto posibles reclamaciones o descalificaciones posteriores.
14. En las apuestas "2 BALLS", las apuestas realizadas serán válidas cuando ambos participantes hayan completado 3 hoyos. Si la jornada se suspende y no se reanuda (por ejemplo, por adversas condiciones climatológicas) los pronósticos se anularán siempre que no haya finalizado el emparejamiento en el momento de la suspensión.
15. En las apuestas "2 BALLS" si se modifican los emparejamientos, las apuestas seguirán siendo válidas.

16. En las apuestas "2 BALLS", si ninguno de los participantes acaba la jornada, se anularán todos los pronósticos sobre dichas apuestas.
17. En las apuestas "2 BALLS" si no se ofrece la opción empate, y el emparejamiento acaba en empate, los pronósticos de dicha apuesta serán anulados.
18. En las apuestas "3 BALLS", el ganador será aquel que presente mejor puntuación al finalizar la jornada y se determinará en base a los resultados oficiales del torneo. La puntuación de un jugador vendrá dada por la puntuación firmada en su tarjeta, sin que tengan efecto posibles reclamaciones o descalificaciones posteriores.
19. En las apuestas "3 BALLS", las apuestas realizadas serán válidas cuando todos los participantes hayan completado 3 hoyos. Si la jornada se suspende y no se reanuda (por ejemplo, por adversas condiciones climatológicas) los pronósticos se anularán siempre que no haya finalizado el emparejamiento en el momento de la suspensión.
20. En las apuestas "3 BALLS" si se modifican los emparejamientos, las apuestas seguirán siendo válidas.
21. En las apuestas "3 BALLS", si ninguno de los participantes acaba la jornada, se anularán todos los pronósticos sobre dichas apuestas.
22. En las apuestas "3 BALLS" si no se ofrece la opción empate, y el emparejamiento acaba en empate, los pronósticos de dicha apuesta serán anulados.
23. En las apuestas "3 BALLS" si dos participantes empatan en la primera posición, el coeficiente de las opciones ganadoras se dividirá por el número de ganadores, en este caso dos, y el importe del premio se recalculará teniendo en cuenta la reducción anterior.
24. En un partido en formato Match Play, el partido debe acabar para que las apuestas sigan siendo válidas.
25. En las apuestas tipo "Nº total de Majors Ganados", "Majors ganados" el/la jugador/a debe participar en todos los torneos del año en cuestión para que las apuestas sean válidas.
26. Se anularán todas las apuestas si una vez realizadas el torneo no se sigue disputando.
27. Si una ronda se suspende durante el transcurso de la misma y la organización decide no dar validez a los resultados que se han dado hasta ese momento y volver a empezar la jornada, las apuestas que versen sobre "2 BALLS","3 BALLS", "Ganador Torneo" etc. y que hayan sido realizadas durante el transcurso del juego serán anuladas.

Herri kirolak

1. El resultado del evento será el decretado a la finalización de éste por los/las jueces oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones, modificaciones o descalificaciones por el motivo que sea.

2. En las apuestas uno contra uno, los/las dos competidores/as deben participar desde el principio en el evento. Si uno/a de los dos no empieza, los pronósticos sobre la apuesta serán anulados.

Hockey hielo

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, se tiene en cuenta las prórrogas y lanzamientos de penaltis que se disputen a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta.
2. Las apuestas sobre el último periodo de un partido, no incluye la prórroga.
3. En las apuestas en las que se tiene en cuenta la prórroga y los penaltis, si un partido se decide en la tanda de los penaltis, al equipo ganador se le suma un gol que se tendrá en cuenta en todos los mercados donde sea aplicable (más/menos goles, hándicap…).

Hockey hierba

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta (por ejemplo en la apuesta "Qué equipo se clasificará").
2. Para que las apuestas a los "períodos" sean válidas éstos deberán disputarse en su integridad.

Lotería

1. El resultado oficial del sorteo será el decretado por la entidad organizadora a la finalización del mismo. No se considerarán modificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
2. Si un sorteo no se celebra, todos los pronósticos de las apuestas sobre dicho sorteo serán anulados.
3. Todos los pronósticos de las apuestas sobre un sorteo, realizadas cuando ya se había celebrado el mismo, serán anulados.
4. Las apuestas referidas a un sorteo con fecha errónea en el sistema ARABET, pero que no ofrece lugar a confusión con otros sorteos, se considerarán válidas.

   Ejemplo: Euromillones Viernes (15-1-2015). El día 15 de Enero es jueves, pero dicha descripción no ofrece dudas de que se trata del sorteo que se realiza el Viernes 16 de Enero (el Jueves 15 no hay ningún sorteo de Euromillones).
5. Todos los pronósticos de las apuestas sobre un sorteo, realizadas a un coeficiente evidentemente erróneo, serán anulados.

Ligas electrónicas

1. Por regla general, las ligas electrónicas basadas en deportes reales tendrán las mismas reglas de juego que el deporte en el que están basados, salvo la duración del evento o el formato de competición, que serán establecidos por los organismos oficiales de cada competición.

   Ejemplos: No se tendrán en cuenta las prórrogas salvo que se especifique lo contrario para determinar el ganador en juegos tipo FIFA (fútbol), mientras que sí se tendrán en cuenta las prórrogas para determinar el ganador en juegos tipo NBA 2K (baloncesto). Esta regla también será aplicable a todo tipo de e-sports basados en simuladores deportivos, así como para carreras ciclistas, motor (motociclismo, rallies, formula 1 y nascar)

- eFútbol: Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta (por ejemplo en la apuesta "Qué equipo se clasificará").
- eBasket: Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, se tiene en cuenta las prórrogas que se disputen a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta.
- eHockey hielo: Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, se tiene en cuenta las prórrogas y lanzamientos de penaltis que se disputen a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta. En las apuestas en las que se tiene en cuenta la prórroga y los penaltis, si un partido se decide en la tanda de los penaltis, al equipo ganador se le suma un gol que se tendrá en cuenta en todos los mercados donde sea aplicable (más/menos goles, hándicap…).

MMA

1. Cuando suena la campana que da inicio al primer asalto, el combate se considerará válido a efectos de apuestas, independientemente de su duración final. El resultado oficial será el decretado por el árbitro a su conclusión. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.

2. Si cambia la duración del combate, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas realizadas sobre el número de asaltos que durará el combate.

3. La duración de cada asalto en principio es de cinco minutos; medio asalto se define como dos minutos y medio. Si los asaltos del campeonato o evento tuvieran una duración diferente,

se atenderá a las reglas del/de la organizador/a de la competición para determinar dicha duración, y las apuestas se validarán en base a ella.

4. A efectos de la apuesta de "más/menos asaltos", cuando se indique medio asalto, la mitad que determine las apuestas a "más de" y "menos de" se establecerá a 2 minutos y medio de cada asalto.
   Si se modifica el número de asaltos de un combate, todas las apuestas prevalecerán, a menos que el número de asaltos establecidos sea mayor que el total final de asaltos en el combate.
5. Si un luchador es descalificado durante el combate, a efectos de apuestas este/a boxeador/a habrá sido noqueado por su oponente, es decir, habrá perdido el combate por K.O.
6. Si dentro de la apuesta se incluye la posibilidad de 'empate' o 'nulo' como una tercera opción y el combate termina con ese resultado, las apuestas realizadas a ese pronóstico serán pagadas, mientras que aquellas tomadas sobre cualquiera de los dos luchadores serán consideradas como apuestas perdedoras.
7. Si en las apuestas a "Ganador" del combate sólo se incluyeran los dos luchadores, y no se ofrece la posibilidad de empate o nulo y el combate termina en empate o nulo, serán anulados los pronósticos de dichas apuestas.
8. Si un luchador se retira durante el periodo de descanso entre asaltos, el combate se considerará como finalizado en el asalto anterior.
9. Si entre las opciones a ganador de un combate se incluye "Victoria a los puntos" esta solo se tendrá en cuenta si se completan el número total de asaltos.
10. Las apuestas sobre el ganador del combate se resuelven de acuerdo al resultado establecido en el ring al término del combate. Cualquier modificación o reclamación una vez los luchadores han abandonado el ring no será tenida en cuenta.

Motociclismo

1. El inicio de un Gran Premio viene determinado por la salida de la vuelta de reconocimiento.
2. Todos los pilotos que inician la vuelta de reconocimiento son considerados como participantes en la carrera, es decir, inician la carrera.
3. Todos los pilotos que inician la tanda de clasificación son considerados como participantes en la clasificación del Gran Premio y por lo tanto las apuestas sobre Pole Position son válidas. Los pronósticos sobre pilotos que no comienzan la tanda de calificación serán anulados.
4. Las posiciones del podio se usarán para determinar la primera, segunda y tercera posición a efectos de las apuestas. No se considerarán reclamaciones posteriores, modificaciones posteriores, o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.

5. En los tipos de apuesta uno contra uno, los dos pilotos deben iniciar la carrera para que el evento sobre el que versa la apuesta se tenga por celebrado. De no ser así, se procederá a la anulación de todos los pronósticos de la apuesta.
6. En las apuestas de uno contra uno, si ninguno de los dos pilotos finaliza la carrera, el piloto que complete más vueltas será declarado ganador. En caso de retirarse en la misma vuelta todos los pronósticos de la apuesta serán anulados.
7. En la apuesta "Pole Position" se tendrán en cuenta los tiempos realizados justo al término de la calificación (QF "Qualifaying Practice"), sin que afecte a las apuestas reclamaciones, penalizaciones de puestos o descalificaciones por el motivo que sea.
8. Si por el motivo que sea, la calificación oficial (QF) no se disputa de forma íntegra, serán anulados todos los pronósticos de la apuesta.
9. En apuestas tipo "Ganador carrera", "Ganador campeonato", "Pole Position", "Ganador vuelta rápida" y "Posición final" si un piloto no llega a tomar parte en la competición o prueba sobre la que versa la apuesta, los pronósticos sobre dicho piloto serán anulados

   Ejemplo: Márquez queda primero en las 'Qualifaying Practice' del Gran Premio de Francia, pero una lesión le impide tomar la salida en el Gran Premio. Las apuestas "Pole Position" cuya opción sea Márquez son válidas y ganadoras, mientras que para las apuestas "Ganador carrera", "Posición final" y "Vuelta rápida" el pronóstico Márquez será anulado.
10. Si un piloto inicia la carrera en al menos uno de los grandes premios de los que componen el mundial de Motociclismo, las apuestas a ganador de Mundial serán consideradas como válidas.

Natación

1. En las apuestas uno contra uno, los/las dos competidores/as deben participar desde el principio en el evento. Si al menos uno/a no empieza, los pronósticos sobre la apuesta serán anulados. Si los/las dos se retiran a lo largo de la prueba, los pronósticos sobre las apuestas serán anulados.

Otros deportes de motor

1. Las posiciones del podio se usarán para determinar la primera, segunda y tercera posición a efectos de las apuestas. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
2. En las carreras o tipos de apuesta uno contra uno, los dos pilotos deben iniciar la carrera para que el evento sobre el que versa la apuesta se tenga por celebrado. De no ser así, se procederá a la anulación de la apuesta

3. En las apuestas de uno contra uno, si ninguno de los dos pilotos finaliza la carrera, el piloto que ha disputado más tamos será declarado ganador. En caso de retirarse en el mismo tramo la apuesta será anulada.
4. En apuestas tipo "Ganador etapa", "Ganador Rally", "Posición final" y "Ganador campeonato" si un piloto no llega a tomar parte en la competición, los apuestas sobre dicho piloto serán anuladas.
5. Si un piloto inicia la carrera en al menos uno de los grandes premios de los que componen el Mundial, las apuestas a ganador de Mundial serán consideradas como válidas.

Pádel

1. Si un partido no llega a celebrarse (no se juega ningún punto del partido) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el partido serán anuladas incluida "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a o jugadores/as que pasan a siguiente ronda.
2. En el caso de que no se juegue el número indicado de sets por decisión del juez o de la jueza oficial del partido o del organizador oficial, el/la vencedor/a determinado/a por éste será el/la ganador/a final.
3. En torneos, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se tendrá como ganador del partido al participante que no se ha retirado o que no ha sido descalificado independientemente del resultado. Se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto o inevitable a la conclusión regular del evento. Sin embargo, se anularán los pronósticos de todas aquellas apuestas que en el momento de la finalización del evento no tuvieran resultado cierto.
4. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión, incluido Ganador partido.
5. En partidos al mejor de 3 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el segundo set, se considerará que ha habido 3 sets. Las apuestas referentes al número de sets que se jugarán en el partido, serán resueltas bajo el criterio anterior. Los pronósticos sobre las apuestas que versan sobre el ganador del tercer set, serán anulados.
6. En las apuestas "¿Tie break en el partido?" y "¿Tie break en el set?", una vez que se llega a la situación de tie break en un determinado set, este se considerará como disputado a efectos de dichas apuestas, aun si no llegara a disputarse ningún punto del mismo.

7. Apuesta "Más/menos juegos set". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos juegos set" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

   Ejemplo: Con marcador de 3-3 en el primer set, se produce una retirada y se da por finalizado el partido: las apuestas relativas a los mercados +/-6,5, +/-7,5 y +/-8,5 juegos set 1 serán válidas, mientras las relativas a los mercados +/-9,5 o +/-10,5 serán anuladas.

8. Apuesta "Más/menos juegos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos juegos en el partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

   Ejemplo: Con marcador de 6-4, 3-3 se produce una retirada y se da por finalizado el partido: las apuestas relativas a los mercados +/-16,5 +/-17,5 y +/-18,5 juegos en el partido serán válidas, mientras las relativas a los mercados +/-19,5 o +/-20,5 serán anuladas.

9. Apuesta "Más/menos juegos jugador". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos juegos jugador" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

10. Apuesta "Hándicap juegos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap juegos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

    Ejemplo: Con marcador de 7-6, 6-7, 5-5 se produce una retirada y se da por finalizado el partido: las apuestas relativas a líneas de hándicap de 2,5 o más juegos serán válidas, mientras las relativas a las líneas de hándicap de 0,5 y 1,5 juegos serán anuladas.

11. Apuesta "Set hándicap". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set Hándicap" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

12. Apuesta "Total puntos juego". Si un juego se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, las apuestas "Total puntos juego" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

    Ejemplo: Con marcador de 30-30 en un juego se produce una retirada y se da por finalizado el partido: las apuestas relativas a los mercados +/-4,5 y +/-5,5 puntos en el juego serán válidas, mientras las relativas a los mercados +/-6,5 o +/-7,5 puntos en el juego serán anuladas.

13. Apuesta "Total puntos juego jugador". Si un juego se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, las apuestas "Total puntos juego jugador" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

14. Apuesta "Hándicap puntos juego". Si un juego se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, la apuesta "Hándicap puntos juego" seguirá siendo válida en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

    Ejemplo: Con marcador de 15-15 en un juego se produce una retirada y se da por finalizado el partido: las apuestas relativas a las líneas de hándicap de 3,5 o más puntos serán válidas, mientras las relativas a las líneas de hándicap de 2,5 o menos puntos serán anuladas.

15. Set y Partido. En un evento, si finaliza el primer set y luego se produce la retirada o descalificación de alguno de los participantes, la apuesta "Set y Partido" será considerada como válida y resuelta teniendo en cuenta que el ganador del partido es aquel participante que no se ha retirado o no ha sido descalificado.

16. Apuesta "Resultado en sets". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, los pronósticos de la apuesta seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento Normativa RETAbet Aragón Página 46 de 87 de la finalización del evento, independientemente de lo que hubiera pasado en el resto del partido, y asignadas como Premiados o No premiadas respectivamente. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

Pelota mano, cesta punta, remonte y pala

1. El resultado oficial del evento será el decretado por los/las jueces del partido a su finalización. No se considerarán reclamaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.

2. En festivales o partidos no pertenecientes a Campeonatos o Torneos, si durante la celebración de un evento, alguno de los participantes se retira del partido sin que este haya concluido, todos los pronósticos sobre apuestas que no estuvieran decididas (incluidos pronósticos a "Ganador partido") serán anuladas independientemente de que el pelotari retirado sea sustituido y el partido pueda finalizarse. Todas las apuestas que en el momento del abandono de uno de los pelotaris estuvieran decididas (por ejemplo "1º en llegar a 11 tantos") seguirán siendo válidas.
3. En partidos pertenecientes a Campeonatos o Torneos, si durante la celebración de un evento, alguno de los participantes se retira del partido sin que este haya concluido, las apuestas a "Ganador partido" serán válidas y será considerada como ganadora la opción en la que no se encuentra el pelotari que abandona el encuentro, independientemente del resultado en dicho momento. Serán anulados todos los pronósticos sobre el resto de apuestas que no estuvieran decididas. Todas las apuestas que en el momento del abandono de uno de los pelotaris estuvieran decididas seguirán siendo válidas.
4. Si un partido cambia de escenario sobre el previsto inicialmente, todos los pronósticos de todas las apuestas del partido serán anulados.
5. En campeonatos por parejas, si uno de los integrantes de una pareja es sustituido por otro participante por lesión del primero o por el motivo que sea, las apuestas a Ganador de Campeonato de la pareja inicial seguirán siendo válidas siempre y cuando disputen al menos un partido (completo o parcial) del campeonato. Si la nueva pareja (con el pelotari sustituto) se proclama ganadora del campeonato, la pareja inicial también será considerada como ganadora del campeonato.
    i. Si la pareja prevista inicialmente no disputa ningún punto de ningún partido, será anulado el pronóstico sobre dicha pareja de la apuesta Ganador Campeonato

Pesapallo

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta las entradas extra a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta, por ejemplo, en la apuesta del tipo "Qué equipo se clasificará".

Pickleball

1. Si un partido no llega a celebrarse (no se juega ningún punto del partido) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el partido serán anuladas incluida "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a o jugadores/as que pasan a siguiente ronda.
2. En el caso de que no se juegue el número indicado de sets por decisión del juez o de

la jueza oficial del partido o del organizador oficial, el/la vencedor/a determinado/a por éste será el/la ganador/a final.

3. En torneos, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se tendrá como ganador del partido al participante que no se ha retirado o que no ha sido descalificado independientemente del resultado. Se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto o inevitable a la conclusión regular del evento. Sin embargo, se anularán los pronósticos de todas aquellas apuestas que en el momento de la finalización del evento no tuvieran resultado cierto.

4. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión, incluido Ganador partido.

5. En partidos al mejor de 3 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el segundo set, se considerará que ha habido 3 sets. Las apuestas referentes al número de sets que se jugarán en el partido, serán resueltas bajo el criterio anterior. Los pronósticos sobre las apuestas que versan sobre el ganador del tercer set, serán anulados.

6. Apuesta "Más/menos puntos set". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos set" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

7. Apuesta "Más/menos puntos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos en el partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

8. Apuesta "Más/menos puntos jugador". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos jugador" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

9. Apuesta "Hándicap puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

10. Apuesta "Set hándicap". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set Hándicap" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
11. Set y Partido. En un evento, si finaliza el primer set y luego se produce la retirada o descalificación de alguno de los participantes, la apuesta "Set y Partido" será considerada como válida y resuelta teniendo en cuenta que el ganador del partido es aquel participante que no se ha retirado o no ha sido descalificado.
12. Apuesta "Resultado en sets". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, los pronósticos de la apuesta seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento, independientemente de lo que hubiera pasado en el resto del partido, y asignadas como Premiados o No premiadas respectivamente. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

Piragüismo

1. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador", salvo aquellas que versen sobre el o los participantes que pasan a siguiente ronda.

Rallies

1. Las posiciones del podio se usarán para determinar la primera, segunda y tercera posición a efectos de las apuestas. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
2. En las carreras o tipos de apuesta uno contra uno, los dos pilotos deben iniciar la carrera para que el evento sobre el que versa la apuesta se tenga por celebrado. De no ser así, se procederá a la anulación de todos los pronósticos de la apuesta.
3. En las apuestas de uno contra uno, si ninguno de los dos pilotos finaliza la carrera, el piloto que ha disputado más tamos será declarado ganador. En caso de retirarse en el mismo tramo, todos los pronósticos de la apuesta serán anulados.
4. En apuestas tipo "Ganador etapa", "Ganador Rally", "Posición final" y "Ganador campeonato" si un piloto no llega a tomar parte en la competición, los pronósticos sobre dicho piloto serán anulados.

5. Si un piloto inicia la carrera en al menos uno de los grandes premios de los que componen el Mundial, las apuestas a ganador de Mundial serán consideradas como válidas.

Tenis

1. Si un partido no llega a celebrarse (no se juega ningún punto del partido) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el partido serán anuladas incluida "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a o jugadores/as que pasan a siguiente ronda.
2. En el caso de que no se juegue el número indicado de sets por decisión del juez o de la jueza oficial del partido o del organizador oficial, el/la vencedor/a determinado/a por éste será el/la ganador/a final.

   Ejemplo: Si un partido está programado para 5 sets y sólo se juegan 3 sets por decisión del juez o de la jueza oficial del partido o de la organización, el/la ganador/a al finalizar el tercer set será declarado ganador/a del partido.

3. Si se cambia la superficie de juego donde va a tener lugar un partido, serán anulados todos los pronósticos de todas las apuestas sobre el partido, excepto los partidos del circuito ITF masculino e ITF femenino. Las apuestas a ganador de torneo mantendrán su vigencia, en todo caso.
4. En torneos, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos relativos al mercado "Ganador partido", independientemente dl resultado del partido en ese momento. Para el resto de mercados:
   a. Sin embargo, se anularán los pronósticos de todas aquellas apuestas que en el momento de la finalización del evento no tuvieran resultado cierto.
5. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión, incluida la apuesta "Ganador partido".
6. Si un jugador comienza un partido de cualquiera de los cuatro Grand Slam (Open de Australia, Roland Garros, Wimbledon y Open USA), las apuestas especiales sobre títulos de Grand Slam conseguidos serán consideradas como válidas. En caso de no jugar ninguno de los cuatro torneos, los pronósticos correspondientes serán anulados.
7. En las apuestas en las que se indica que se tienen en cuenta los Grand Slam y los torneos ATP, se incluyen: Open de Australia, Roland Garros, Wimbledon, US Open, todos los torneos ATP 250, ATP 500, Masters 1000 y ATP World Tour finals. Se excluyen en todo caso los partidos de Copa Davis y los circuitos Challengers.

8. En partidos al mejor de 3 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el segundo set, se considerará que ha habido 3 sets.
    a. Las apuestas referentes al número de sets que se jugarán en el partido, serán resueltas bajo el criterio anterior. Los pronósticos sobre las apuestas que versan sobre el ganador del tercer set, serán anulados.
9. En partidos al mejor de 5 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el cuarto set, se considerará que ha habido 5 sets.
    a. Las apuestas referentes al número de sets que se jugarán en el partido, serán resueltas bajo el criterio anterior. Los pronósticos sobre las apuestas que versan sobre el ganador del quinto set, serán anulados.
10. En las apuestas "¿Tie break en el partido?" y "¿Tie break en el set?", una vez que se llega a la situación de tie break en un determinado set, este se considerará como disputado a efectos de dichas apuestas, aun si no llegara a disputarse ningún punto del mismo.
11. Si un partido se decide por Champion's Tie Break (llegar a 10 puntos con dos de ventaja) en lugar del set final, el Champion's Tie Break se contabilizará como un set de un solo juego a efectos de las apuestas. El Champion's Tie Break no se considerará como un tie break.
12. Apuesta "Más/menos juegos set". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos juegos set" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

    Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado en juegos 4-4 en el primer set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, las apuestas "Más/menos juegos set 1 8,5" y "Más/menos juegos set 1 9,5" seguirán siendo válidas y los pronósticos "+ de 8,5" y "+ de 9,5" serán premiados, ya que a la conclusión regular del set se hubieran jugado un mínimo de 10 juegos. Por lo tanto, en el momento de la conclusión del evento, dichas apuestas tienen resultado cierto.Por el contrario, la apuesta "Más/menos juegos set 1 10,5" no será considerada como válida y todos sus pronósticos serán anulados ya que en el momento de la suspensión no tiene resultado cierto.

13. Apuesta "Más/menos juegos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos juegos en el partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

    Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado 6-4 4-4 en el segundo set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, las apuestas

"Más/menos juegos en el partido 18,5" y "Más/menos juegos en el partido 19,5" seguirán siendo válidas y los pronósticos "+ de 18,5" y "+ de 19,5" serán premiados, ya que a la conclusión regular del segundo set se hubieran jugado un mínimo de 10 juegos, luego un mínimo de 20 en el partido. Por lo tanto, en el momento de la suspensión dichas apuestas tienen resultado cierto.Por el contrario, la apuesta "Más/menos juegos en el partido 20,5" no será considerada como válida y todos sus pronósticos serán anulados ya que en el momento de la suspensión no tiene resultado cierto.

14. Apuesta "Más/menos juegos jugador". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos juegos jugador" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

    Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado 6-4 4-4 en el segundo set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, las apuestas "Más/menos juegos Nadal 6,5" y "Más/menos juegos Nadal 7,5" seguirán siendo válidas y los pronósticos "+ de 6,5" y "+ de 7,5" serán premiados, ya que, en el momento de la finalización del evento, las apuestas tienen resultado cierto.Por el contrario, la apuesta "Más/menos juegos Nadal 8,5" no será considerada como válida y todos sus pronósticos serán anulados ya que en el momento de la suspensión no tiene resultado cierto.

15. Apuesta "Hándicap juegos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap juegos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

    Ejemplo: Nadal – Tsonga, partido a 3 sets. Nadal va ganando 7-6 6-7 5-3. Tsonga se retira. La apuesta "Hándicap juegos 5,5" será considerada válida y los pronósticos "Tsonga +5,5" / "Nadal -5,5" como acertado y fallado respectivamente, puesto que la apuesta ya tiene resultado, independientemente de cual fuera el resultado al final del encuentro. Por el contrario, los pronósticos de la apuesta "Hándicap juegos 2,5", serán anuladas por no tener un resultado cierto en el momento de la retirada.

16. Apuesta "Set Hándicap". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set Hándicap" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

Ejemplo: Nadal – Tsonga, partido a 3 sets. Nadal va ganando 7-6 6-7 5-3. Tsonga se retira. La apuesta "Set Hándicap 1,5" será considerada válida y los pronósticos "Tsonga +1.5" / "Nadal -1.5" como acertado y fallado respectivamente, puesto que la apuesta una vez que se ha iniciado el tercer set ya tiene resultado, independientemente del marcador al final del encuentro.Por el contrario, los pronósticos de la apuesta "Set Hándicap 0,5", serán anulados por no tener un resultado cierto en el momento de la finalización del encuentro.

17. Apuesta "Total puntos juego". Si un juego se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, las apuestas "Total puntos juego" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

    Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado 4-4 en el primer set y 30-30 en el noveno juego del primer set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, en la apuesta "Total puntos juego 9 set 1" los pronósticos "+ de 5,5" / "- de 5,5" seguirán siendo válidas y serán premiados/fallados respectivamente, ya que a la conclusión regular del juego se hubieran jugado un mínimo de 6 puntos.Por el contrario, los pronósticos "+ de 6,5" / "- de 6,5" no serán considerados como válidos y serán anulados ya que en el momento de la suspensión no tiene resultado cierto.

18. Apuesta "Total puntos juego jugador". Si un juego se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, las apuestas "Total puntos juego jugador" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

    Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado 4-4 en el primer set y 30-30 en el noveno juego del primer set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, en la apuesta "Total puntos Nadal juego 9 set 1" los pronósticos "+ de 1,5" / "- de 1,5" seguirán siendo válidas y serán premiados/fallados respectivamente, ya que en el momento de la conclusión del juego, Nadal ha realizado dos puntos, luego tienen resultado cierto.Por el contrario, los pronósticos "+ de 2,5" / "- de 2,5" no serán considerados como válidos y serán anulados ya que en el momento de la finalización del evento, no tiene resultado cierto.

19. Apuesta "Hándicap puntos juego". Si un juego se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, la apuesta "Hándicap puntos juego" seguirá siendo válida en caso de tener un resultado cierto en el momento de la

finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado 4-4 en el primer set y 30-30 en el noveno juego del primer set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, en la apuesta "Hándicap puntos juego 9 set 1" los pronósticos "Federer + de 2,5" / "Nadal - de 2,5" seguirán siendo válidos y los pronósticos serán premiados/fallados respectivamente, ya que a la conclusión regular del juego la diferencia de puntos nunca podría ser mayor de dos, independientemente de quién ganará el juego.

20. Set y Partido. En un evento, si finaliza el primer set y luego se produce la retirada o descalificación de alguno de los participantes, la apuesta "Set y Partido" sera considerada como valida y resuelta teniendo en cuenta que el ganador del partido es aquel participante que no se ha retirado o no ha sido descalificado.

21. Apuesta "Resultado en sets". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, los pronósticos de la apuesta seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento, independientemente de lo que hubiera pasado en el resto del partido, y asignadas como Premiados o No premiadas respectivamente. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

    Ejemplo: Nadal – Tsonga, partido a 3 sets. Nadal va ganando 7-6 6-7 5-3. Tsonga se retira. Los pronósticos "2-0" y "0-2" serán considerados No premiados, mientras que "2-1" y "1-2" serán anulados.

22. Apuesta "1ºset: Handicap juegos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo el 1º set, los pronósticos de la apuesta seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento, independientemente de lo que hubiera pasado en el resto del partido, y asignadas como Premiados o No premiadas respectivamente. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

    Ejemplo: Nadal – Tsonga, partido a 3 sets. Nadal va ganando 5-3. Tsonga se retira. La apuesta "1º set: Handicap juegos 5,5" será considerada válida y los pronósticos "Tsonga +5,5" / "Nadal -5,5" como acertado y fallado respectivamente, puesto que la apuesta ya tiene resultado, independientemente de cual fuera el resultado al final del encuentro. Por el contrario, los pronósticos de la apuesta "1º set: Handicap juegos 1,5", serán anuladas por no tener un resultado cierto en el momento de la retirada.

23. Apuesta "Resultado exacto set". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, los pronósticos de la apuesta seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de

la finalización del evento, independientemente de lo que hubiera pasado en el resto del partido, y asignadas como Premiados o No premiadas respectivamente. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

Ejemplo: Nadal – Tsonga, partido a 3 sets. Nadal va ganando 5-3. Tsonga se retira. Todos los pronósticos que con certeza no pueden cumplirse, serán considerados fallados. En este caso:

Nadal gana 6-2

Nadal gana 6-1

Nadal gana 6-0

Tsonga gana 6-4

Tsonga gana 6-3

Tsonga gana 6-2

Tsonga gana 6-1

Tsonga gana 6-0

24. Apuesta "Ganador y +/- juegos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Ganador y +/- juegos en el partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento, independientemente de lo que hubiera pasado en el resto del partido y asignadas como Premiados o No premiadas respectivamente. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

    Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal. Va ganando Federer 6-4 4-4 en el segundo set. Se retira Nadal. Las apuestas "Ganador y más/menos juegos en el partido 18,5" y "Ganador Más/menos juegos en el partido 19,5" seguirán siendo válidas y los pronósticos "Federer y + de 18,5" y "Federer + de 19,5" serán premiados, ya que a la conclusión regular del segundo set se hubieran jugado un mínimo de 10 juegos, luego un mínimo de 20 en el partido. Por lo tanto, en el momento de la suspensión dichas apuestas tienen resultado cierto.

    Por el contrario, la apuesta "Federer/ Nadal y Más/menos juegos en el partido 20,5" no será considerada como válida y todos sus pronósticos serán anulados ya que en el momento de la suspensión no tiene resultado cierto.

    Las apuestas que incluyan a Nadal como ganador del partido o las que incluyan los pronósticos -18,5 o -19,5 serán consideradas no premiadas."

25. En apuestas específicas sobre la actuación de un jugador en algún apartado o en una combinación de apartados, si un jugador no participa en el partido será anulado el

pronóstico sobre dicho jugador.

Tenis de mesa

1. Si un partido no llega a celebrarse (no se juega ningún punto del partido) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el partido serán anuladas incluida "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a o jugadores/as que pasan a siguiente ronda.
2. En el caso de que no se juegue el número indicado de sets por decisión del juez o de la jueza oficial del partido o del organizador oficial, el/la vencedor/a determinado/a por éste será el/la ganador/a final.
3. En torneos, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se tendrá como ganador del partido al participante que no se ha retirado o que no ha sido descalificado independientemente del resultado.

   Se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto.

   Sin embargo, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que en el momento de la finalización prematura del evento no tuvieran resultado cierto.

4. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión incluido Ganador partido.

5. En la apuesta "Número de sets", se computarán como jugados los sets necesarios para el desarrollo y finalización normal del partido, sin retiradas. Esto es, en partidos al mejor de 3 sets, se computarán como 3 sets jugados una vez haya sido ganado un set por parte de cada jugador. En partidos al mejor de 5 sets, se computarán como 5 sets jugados una vez hayan sido ganados dos sets por parte de cada jugador. En los partidos al mejor de 5 sets, se computarán como jugados un mínimo de 4 sets una vez haya sido ganado un set por parte de cada jugador, etc.

6. Apuesta "Resultado en sets". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, los pronósticos de la apuesta seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento, independientemente de lo que hubiera pasado en el resto del partido, y asignadas como Premiados o No premiadas respectivamente. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

Triatlón/Duatlón

1. En apuestas tipo "Ganador prueba" y "Posición final" si un/a participante no llega a tomar parte en la competición, serán anulados los pronósticos sobre dicho/a participante.
2. En las apuestas de tipo uno contra uno, los/las dos atletas deben iniciar la carrera para que el evento sobre el que versa la apuesta se tenga por celebrado. Caso de no ser así, se procederá a la anulación de todos los pronósticos de la apuesta.
3. En las apuestas de uno contra uno, si ninguna/o de las/los dos atletas finaliza la carrera, todos los pronósticos serán anulados.

Remo

1. El resultado del evento será el decretado a la finalización de éste por los jueces o las juezas oficiales, sin que afecte a las apuestas reclamaciones posteriores, modificaciones posteriores o descalificaciones posteriores por el motivo que sea. Se considerará como finalización de un evento el momento de la entrega del trofeo del ganador (generalmente una bandera).
2. En las apuestas uno contra uno, las dos embarcaciones deben participar desde el principio en el evento. De no ser así, serán anulados todos los pronósticos sobre dicha apuesta. Si los dos competidores se retiran a lo largo de la prueba, serán anulados todos los pronósticos sobre dicha apuesta.
3. En apuestas tipo "Ganador regata", "Ganador tanda", "Ganador campeonato", "Posición final" y "Ganador clasificatoria" si un participante no llega a tomar parte en la competición, los pronósticos sobre dicho equipo serán anulados.
4. Si una regata estaba inicialmente prevista que se dispute en un formato concreto, pero por el motivo que sea (adversas condiciones climatológicas, problemas de balizaje etc.) cambia el formato en el que finalmente se celebra, las apuestas "Ganador tanda" y "Uno contra uno tanda" serán válidas siempre que la composición de las mismas no varíe. En caso contrario se anularán los pronósticos de las mismas. El resto de apuestas seguirán siendo válidas.

   Ejemplo: si una regata que estaba prevista para disputarse en línea y en 3 tandas, por el motivo que sea, pasa a disputarse en modo contrarreloj, todas las apuestas seguirían siendo válidas, siempre que las traineras salgan agrupadas en tandas tal y como estaba previsto. En otro caso, las apuestas a "Ganador tanda" y "Uno contra uno tanda" se anularían.
5. Si una regata se suspende durante la celebración de la misma, todas las apuestas que tuvieran un pronóstico cierto, es decir, ya estuvieran resueltas en el momento de la suspensión, seguirían siendo válidas. Los pronósticos del resto de apuestas serán anulados.

   Ejemplo: si tras la disputa de la primera tanda las condiciones climatológicas cambian drásticamente y se suspende el resto de la regata, las apuestas a "Ganador tanda 1" y "Uno contra uno de la tanda 1" seguirían siendo válidas. En el resto de apuestas, las que versen sobre la regata y el resto de tandas se anularán los pronósticos de las mismas.

Rugby 7

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de lanzamientos a palos a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de lanzamientos a palos para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta, por ejemplo, en la apuesta "Qué equipo se clasificará".

Rugby League

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de lanzamientos a palos a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de lanzamientos a palos para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta, por ejemplo, en la apuesta "Qué equipo se clasificará".

Rugby Union

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de lanzamientos a palos a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de lanzamientos a palos para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta, por ejemplo, en la apuesta "Qué equipo se clasificará".

Snooker

1. Si un evento no llega a celebrarse (no se juega ningún punto de la partida) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador enfrentamiento", salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a que pasan a siguiente ronda.

Squash

1. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.
2. En el caso de que no se juegue el número indicado de sets por decisión del juez o de la jueza oficial del partido o del organizador oficial, el/la vencedor/a determinado/a por éste será el/la ganador/a final.
3. En torneos, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se tendrá como ganador del partido al

participante que no se ha retirado o que no ha sido descalificado independientemente del resultado. Se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto o inevitable a la conclusión regular del evento. Sin embargo, se anularán los pronósticos de todas aquellas apuestas que en el momento de la finalización del evento no tuvieran resultado cierto.

4. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión, incluido Ganador partido.

5. En partidos al mejor de 3 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el segundo set, se considerará que ha habido 3 sets. Las apuestas referentes al número de sets que se jugarán en el partido, serán resueltas bajo el criterio anterior. Los pronósticos sobre las apuestas que versan sobre el ganador del tercer set, serán anulados.

6. En partidos al mejor de 5 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el cuarto set, se considerará que ha habido 5 sets. Las apuestas referentes al número de sets que se jugarán en el partido, serán resueltas bajo el criterio anterior. Los pronósticos sobre las apuestas que versan sobre el ganador del quinto set, serán anulados.

7. En las apuestas "¿Tie break en el partido?" y "¿Tie break en el set?", una vez que se llega a la situación de tie break en un determinado set, este se considerará como disputado a efectos de dichas apuestas, aun si no llegara a disputarse ningún punto del mismo.

8. Apuesta "Más/menos puntos set". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos set" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

   Ejemplo: Con marcador de 6-5 en el primer set, se produce una retirada y se da por finalizado el partido: las apuestas relativas a los mercados +/-13,5, +/-14,5 y +/-15,5 puntos set 1 serán válidas, mientras las relativas a los mercados +/-16,5 o +/-17,5 serán anuladas.

9. Apuesta "Más/menos puntos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos en el partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

10. Apuesta "Set hándicap partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set Hándicap" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento

de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

11. Apuesta "Hándicap puntos partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap puntos partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.
12. Apuesta "Hándicap puntos set". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap puntos set" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
13. Set y Partido. En un evento, si finaliza el primer set y luego se produce la retirada o descalificación de alguno de los participantes, la apuesta "Set y Partido" será considerada como válida y resuelta teniendo en cuenta que el ganador del partido es aquel participante que no se ha retirado o no ha sido descalificado.
14. Apuesta "Resultado en sets". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, los pronósticos de la apuesta seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento, independientemente de lo que hubiera pasado en el resto del partido, y asignadas como Premiados o No premiadas respectivamente. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

Surf

1. En las apuestas uno contra uno, los/las dos competidores/as deben participar desde el principio en el evento. Si al menos uno/a no empieza, los pronósticos sobre la apuesta serán anulados. Si los/las dos se retiran a lo largo de la prueba, los pronósticos sobre las apuestas serán anulados.

Vela

1. En las apuestas uno contra uno, los/las dos competidores/as deben participar desde el principio en el evento. Si al menos uno/a no empieza, los pronósticos sobre la apuesta serán anulados. Si los/las dos se retiran a lo largo de la prueba, los pronósticos sobre las apuestas serán anulados.

Voleibol

1. Apuesta sobre ganador set. Estas apuestas hacen referencia a un set concreto. Para que las apuestas sean validas, dicho set debe ser completado.

2. Si una eliminatoria con formato de ida y vuelta termina igualada según los criterios de la competición y ha de decidirse con la disputa de un set de desempate o "Golden Set", a la hora de resolver las distintas apuestas del evento en el que se ha disputado el"Golden Set", solo se tendrá en cuenta el set de desempate o "Golden Set" para resolver aquellas que versen sobre qué equipo se clasificará en dicha eliminatoria. Para el resto de las apuestas, no se tendrá en cuenta la disputa del "Golden Set".
3. Apuesta "Set X: Más/menos puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X: Más/menos puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
4. Apuesta "Más/menos puntos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos en el partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
5. Apuesta "Hándicap puntos Set X". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap puntos Set X" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.
6. Apuesta "Hándicap total puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap total puntos" seguirás siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
7. Apuesta "Hándicap Set" si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, la apuesta "Hándicap set" seguirá siendo válida en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
8. En la apuesta "Equipo gana exactamente x set" el partido tiene que disputarse de forma completa para que sea válida.
9. Las reglas referentes al voleibol kung 3x3 serán similares a las aplicadas en voleibol, con las particularidades propias de esta modalidad en cuanto a tanteo y duración de cada set.

Voley playa

1. Apuesta sobre ganador set. Estas apuestas hacen referencia a un set concreto. Para que las apuestas sean validas, dicho set debe ser completado.

2. Apuesta "Set X: Más/menos puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X: Más/menos puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
3. Apuesta "Más/menos puntos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos en el partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
4. Apuesta "Hándicap puntos Set X". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap puntos Set X" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.
5. Apuesta "Hándicap total puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap total puntos" seguirás siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

Waterpolo

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta, por ejemplo en la apuesta "Qué equipo se clasificará".
2. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.

2. **Modalidades No Deportivas**

Bolsa

1. En el mercado "variación del IBEX-35" se tendrá en cuenta la variación porcentual de la jornada seleccionada atendiendo solo a los dos primeros decimales (sin redondeo de la tercera cifra).

Especiales: actualidad, concursos, premios

1. El resultado válido de las apuestas sobre eventos de Actualidad será aquel que sea publicado o emitido en al menos dos medios de comunicación de ámbito vasco o estatal.
2. En el caso de Concursos o Premios, el resultado válido de las apuestas será aquel que determine el/la propio/a organizador/a del mismo, conforme a las reglas establecidas por él.
3. Si alguno de los/las participantes es descalificado o se retira del programa una vez iniciado, pero antes de la finalización del mismo, el evento y las apuestas sobre el mismo seguirán considerándose válidos.

Lotería

1. El resultado oficial del sorteo será el decretado por la entidad organizadora a la finalización del mismo. No se considerarán modificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
2. Si un sorteo no se celebra, todos los pronósticos de las apuestas sobre dicho sorteo serán anulados.
3. Todos los pronósticos de las apuestas sobre un sorteo, realizadas cuando ya se había celebrado el mismo, serán anulados.
4. Las apuestas referidas a un sorteo con fecha errónea en el sistema RETAbet, pero que no ofrece lugar a confusión con otros sorteos, se considerarán válidas.

   Ejemplo: Euromillones Viernes (15-1-2015). El día 15 de Enero es jueves, pero dicha descripción no ofrece dudas de que se trata del sorteo que se realiza el Viernes 16 de Enero (el Jueves 15 no hay ningún sorteo de Euromillones).
5. Todos los pronósticos de las apuestas sobre un sorteo, realizadas a un coeficiente evidentemente erróneo, serán anulados.

San Fermín

1. En las apuestas sobre la duración de un encierro, se tomará como tiempo de duración del mismo el comprendido entre la salida de la manada por la puerta del corralillo y la entrada del último toro bravo en los corrales de la plaza de toros.

Toros

1. Si un torero no toma parte en la corrida (no llega a iniciarla) todos los pronósticos de la apuesta "Numero de trofeos" de dicho torero serán anulados.

2. Todos los pronósticos de la apuesta "Número de trofeos de corrida", serán anulados si cambia algún torero de los anunciados inicialmente (no llega a iniciar la corrida).
3. Los únicos trofeos válidos a efectos de las apuestas serán los concedidos por el/la presidente de la plaza y consistirán en: una oreja, dos orejas, o dos orejas y rabo, de menos a más, respectivamente.
4. Si un torero no acaba la faena, por el motivo que sea, se mantendrán vigentes todas las apuestas que ya tuvieran resultado cierto antes de la retirada del participante. Sin embargo, todos los pronósticos sobre apuestas que necesitan de la disputa integra del evento para su correcta resolución serán anuladas.

   Ejemplo: Ponce se retira sin concluir la faena a su segundo toro. Las apuestas que versan sobre lo acontecido en el primer toro de Ponce son válidas. Sin embargo, pronósticos sobre apuestas sobre el segundo toro de Ponce, así como apuestas sobre el número de trofeos que conseguirá el torero en el global de la corrida serán anulados.

5. En las apuestas uno contra uno los dos toreros deben participar desde el principio de la corrida. Si uno de los dos no comienza, los pronósticos de la apuesta serán anulados. El torero que obtenga más trofeos será considerado como opción ganadora de la apuesta.
6. Si comenzada la corrida, uno o varios toreros se retirasen por cualquier motivo, las apuestas sobre el resultado global de la corrida ("Número de trofeos de corrida") permanecerán en vigor. Se computarán en ese caso los resultados obtenidos por los sustitutos.

4. Anexo. Explicación de mercados

AJEDREZ

- GANADOR PARTIDA: Es un pronóstico sobre quién ganara la partida.

ATLETISMO

- GANADOR CARRERA: Es un pronóstico sobre quién ganará la carrera.
- GANADOR CONCURSO: Es un pronóstico sobre quién ganará el concurso.
- GANADOR MEDALLA DE ORO: Es un pronóstico sobre quién ganará la medalla de oro.
- GANADOR MEDALLA DE ORO (EQUIPOS): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la medalla de oro.
- UNO CONTRA UNO: Es un pronóstico sobre quien quedará en mejor posición.

BADMINTON

- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre quién ganará el partido.
- GANADOR SET (X): Es un pronóstico sobre que jugador ganará un determinado set del encuentro.
- HANDICAP SET: Es un pronóstico sobre el ganador de más sets en el partido, aplicando una ventaja inicial de sets a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MÁS/MENOS SETS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos sets que un número determinado durante el encuentro.
- HANDICAP PUNTOS ({Variable}): Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MÁS/MENOS PUNTOS ({Variable}): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- RESULTADO EN SETS: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un partido en cuanto a sets.
- TOTAL SETS DEL PARTIDO: Es un pronóstico sobre la cantidad de sets que habrá en un partido.
- TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre la cantidad de puntos pares o impares que habrá en un partido.
- PUNTOS EXTRA: Es un pronóstico sobre si habrá puntos extra o no en un partido.
- SETS EN PUNTOS EXTRA: Es un pronóstico sobre la cantidad de sets que se decidirán en puntos extra.
- PRIMERO EN LLEGAR A (X) PUNTOS NÚMERO DE PUNTOS: Es un pronóstico que determina quién será el primero en llegar a una cantidad de puntos en un partido.
- GANADOR PUNTO: Es un pronóstico que determina quién ganará un punto determinado del partido.
- LÍDER TRAS (X) PUNTOS JUGADOS: Es un pronóstico que determina quién irá ganando el partido tras haber transcurrido (X) número de puntos en un partido.

BALONCESTO

- ¿CONSEGUIRÁ UNA MEDALLA?: Es un pronóstico sobre que jugador o equipo conseguirá una medalla.
- ¿HABRÁ PRÓRROGA?: Es un pronóstico sobre si en un partido se jugará la prórroga.
- (X)º CUARTO GANADOR (3 OPCIONES): Es un pronóstico sobre quién ganará un determinado cuarto de un encuentro, teniendo en cuenta el empate.
- (X)º CUARTO: GANADOR: Es un pronóstico sobre quién ganará un determinado cuarto de un encuentro, sin tener en cuenta el empate.
- (X)º CUARTO: HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un determinado cuarto del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- (X)º CUARTO: TOTALES: Es un pronóstico sobre cuántos puntos se anotarán en un determinado cuarto de un partido.
- (X)º TIEMPO: PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en

un determinado tiempo del partido será par o impar.

- 1º TIEMPO/FINAL: Es un pronóstico sobre qué resultado (1, X ó 2) se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO: GANADOR: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará un determinado tiempo de un partido, sin tener en cuenta el empate.
- (X)º TIEMPO: GANADOR (3 OPCIONES): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará un determinado tiempo de un partido, teniendo en cuenta el empate.
- (X)º TIEMPO: HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un determinado tiempo del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- (X)º TIEMPO: TOTALES: Es un pronóstico sobre cuántos puntos se anotarán en un determinado tiempo de un partido.
- CAMPEÓN CONFERENCIA ESTE: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la conferencia este.
- CAMPEÓN CONFERENCIA OESTE: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la conferencia oeste.
- CONCURSO DE HABILIDADES: Es un pronóstico sobre qué jugador ganará el concurso de habilidades.
- CONCURSO DE MATES: Es un pronóstico sobre qué jugador ganará el concurso de mates.
- CONCURSO DE TRIPLES: Es un pronóstico sobre qué jugador ganará el concurso de triples.
- CUARTO CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico sobre en qué cuarto se anotarán más puntos.
- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el campeonato.
- GANADOR GRUPO (X): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el Grupo (X).
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el partido.
- GANADOR SERIE: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la serie.
- GANADOR TORNEO NCAA: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el torneo NCAA.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MARGEN DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de puntos.
- MÁS/MENOS ASISTENCIAS {JUGADOR}: Es una apuesta que pronostica si un determinado jugador asistirá más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS {JUGADOR}: Es una apuesta que pronostica si un determinado jugador anotará más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS LOCAL: Es una apuesta que pronostica si el equipo local anotará más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS VISITANTE: Es una apuesta que pronostica si el equipo visitante anotará más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS REBOTES {JUGADOR}: Es una apuesta que pronostica si un determinado jugador conseguirá más o menos rebotes que un número determinado.
- MÁXIMO ANOTADOR: Es una apuesta que pronostica quien será el máximo anotador del encuentro.
- MEGACUOTAS: Cuotas mejoradas de un determinado evento.
- MVP: Es un pronóstico sobre que jugador será el mejor del partido.
- PTOS.+REBS.+ASIS. {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre si un determinado jugador conseguirá más o menos puntos, rebotes y asistencias que unos números determinados.
- PUNTOS (Xº) CUARTO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un determinado cuarto del partido será par o impar.
- RESULTADO EXACTO SERIE: Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto de una serie.
  Ejemplo: Serie al mejor de 5 partidos. RetaBet Bilbao Basket 3-1 Unicaja.
- TOTAL PUNTOS FINAL PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en el partido será par o impar.
- IRÁ GANANDO POR (X) O MÁS PUNTOS: Es un pronóstico sobre quién irá ganando y cuál será la ventaja.
- MÁXIMO PUNTOS CONSECUTIVOS POR EQUIPO: Es un pronóstico sobre el máximo número de puntos seguidos que un equipo anotará en un partido.
- (X)º TIEMPO: MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos

anotados en un determinado tiempo del partido.
- (X)º CUARTO: PRIMER EQUIPO EN LLEGAR A (X) PUNTOS: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos anotados en un determinado cuarto del partido.
- (X)º CUARTO: GANADOR Y MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre quién irá ganando y el número de puntos en un determinado cuarto del partido.
- (X)º CUARTO: MÁRGEN DE VICTORIA: Es un pronóstico sobre el margen de victoria en un determinado cuarto del partido.
- (X)º CUARTO: MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico la cantidad de puntos anotados en un determinado cuarto del partido.
- ¿HABRÁ PRÓRROGA?: Es un pronóstico sobre si un partido tendrá prórroga o no.
- ¿IRÁ GANANDO ALGÚN EQUIPO (X) O MÁS PUNTOS?: Es un pronóstico sobre el margen de puntos que un equipo le llevará en un partido.
- ¿QUÉ EQUIPO METERÁ EL ÚLTIMO PUNTO DEL CUARTO?: Es un pronóstico sobre quién meterá el último punto de un cuarto.
- PRIMERO EN LLEGAR A (X) PUNTOS: Es un pronóstico sobre qué equipo llegará antes a una cantidad de puntos en un partido.
- (X)º TIEMPO: MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre los puntos que se anotarán en un tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si la cantidad de puntos que se anotarán en un tiempo del partido será par o impar.
- TIEMPO CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico sobre cuál será el tiempo del partido con más puntos anotados.
- CUARTO CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico sobre cuál será el cuarto del partido con más puntos anotados.
- EQUIPO EN METER EL PUNTO (X): Es un pronóstico que determina el equipo que anotará (X) punto.
- GANADOR Y MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre quién ganará y el número de puntos en un partido.
- MARGEN DE PUNTOS Es un pronóstico sobre el margen de puntos entre un equipo y otro en un partido.
- MARGEN DE VICTORIA (12 OPCIONES): Es un pronóstico sobre el margen de victoria entre un equipo y otro en un partido.
- MARGEN DE VICTORIA (3 OPCIONES): Es un pronóstico sobre el margen de victoria entre un equipo y otro en un partido.
- MARGEN DE VICTORIA (6 OPCIONES): Es un pronóstico sobre el margen de victoria entre un equipo y otro en un partido.
- PRIMER TIRO LIBRE ANOTADO: Es un pronóstico sobre quién anotará el primer tiro libre en un partido.
- PRIMER TIEMPO MUERTO: Es un pronóstico sobre cuándo se pedirá el primer tiempo muerto de un partido.
- GANADOR SALTO INICIAL: Es un pronóstico que índice qué equipo ganará el salto inicial de un partido.
- (X)º TIEMPO: PRIMER EQUIPO EN LLEGAR A (X) PUNTOS: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos anotados en un determinado tiempo del partido.
- RANGO DE PUNTOS: Es un pronóstico en el que se indican dos cifras entre las que se encontrará en número de puntos anotados en un partido.
- ÚLTIMO EQUIPO EN ANOTAR: Es un pronóstico sobre qué equipo será el último en anotar un punto en un partido.
- RESULTADO EXACTO CUARTOS GANADOS: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de cuartos ganados.
- RESULTADO EXACTO MITADES GANADAS: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de mitades ganadas.
- DOBLE DOBLE {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre qué jugador hará un doble doble.
- PÉRDIDAS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre cuántas pérdidas hará un jugador.
- PUNTOS + ASISTENCIAS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre cuántos puntos y asistencias hará un jugador.
- ROBOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre cuántos robos hará un jugador.
- ROBOS + TAPONES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre cuántos robos y tapones hará un jugador.
- TAPONES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre cuántos tapones hará un jugador.
- TRIPLE DOBLE {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre cuántos triples dobles hará un jugador.

- TRIPLES CONVERTIDOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre cuántos triples anotará un jugador.
- MVP FINALES: Es un pronóstico sobre quién será el MVP de las finales.
- ÚLTIMO PARTIDO SERIE: Es un pronóstico sobre cuál será el último partido de una serie.
- MÁS/MENOS PARTIDOS SERIE: Es un pronóstico sobre cuántos partidos tendrá una serie.
- GANADOR GRUPO (X): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará (X) grupo.
- BET BUILDER: Es una función que permite crear una apuesta previa a un partido.

BALONCESTO 3X3:

- ¿HABRÁ PRÓRROGA?: Es un pronóstico sobre si un partido llegará a la prórroga o no.
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre quién ganará el partido.
- 1-X-2: Es un pronóstico sobre quién ganará un partido o si quedará en empate.
- PRIMERO EN ANOTAR: Es un pronóstico sobre quién será el primero en anotar.
- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico en el que se indica quién ganará el partido, ya que en caso de empate no tendrá validez.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MAS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si se anotarán más o menos puntos que un número determinado.
- PRIMERO EN LLEGAR A (X) PUNTOS: Es un pronóstico sobre quién será el primer equipo en llegar a (X) número de puntos.
- TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el total de puntos anotados será par o impar.

BALONMANO

- ¿HASTA DÓNDE LLEGARÁ {EQUIPO}?: Es un pronóstico sobre hasta qué fase llegará un equipo.
- (X)º TIEMPO APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en una determinada parte del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- (X)º TIEMPO DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, un determinado tiempo del partido con un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un determinado tiempo del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- (X)º TIEMPO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de goles en un determinado tiempo del partido será par o impar.
- 1º TIEMPO/FINAL: Es un pronóstico sobre qué resultado (1, X o 2) se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1-X-2 (X)º TIEMPO: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un determinado tiempo del partido.
- 1-X-2 Y MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es una apuesta al resultado de un partido (1, X o 2) y sobre si en este se marcarán más o menos goles de un número determinado. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- ALL STAR TEAM – PORTERO: Es un pronóstico sobre que portero formará parte del ALL STAR TEAM.
- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en el partido del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, del partido con un único multiplicador.
- GANADOR AL DESCANSO: Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo irá ganando en el descanso del partido.
- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el campeonato.
- GANADOR GRUPO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el Grupo.
- GANADOR MUNDIAL: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el Mundial.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más goles en el partido, aplicando una ventaja inicial de goles a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- LLEGAR A LA FINAL: Es un pronóstico sobre hasta qué equipo llegará a la fase final de un

campeonato.
- MARGEN DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de goles.
- MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado.
- MÁS/MENOS GOLES {Equipo}: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado por parte de un equipo.
- MÁS/MENOS GOLES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado por parte de un jugador.
- MÁS/MENOS GOLES AL DESCANSO: Es un pronóstico sobre si en el primer tiempo del partido habrá más o menos goles que un número determinado.
- MÁXIMO GOLEADOR: Es una apuesta que pronostica quien será el máximo goleador del encuentro.
- MVP: Es un pronóstico sobre que jugador será el mejor del partido.
- PERIODO CON MÁS GOLES: Es un pronóstico en el cual se podrá apostar en qué periodo (1º TIEMPO ó 2º TIEMPO) se marcarán más puntos.
- RESULTADO FINAL PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de goles en el partido será par o impar.
- NÚMERO DE GOLES: Es un pronóstico sobre el número exacto de goles marcados en un partido.
- ¿QUÉ EQUIPO METERÁ EL ÚLTIMO GOL?: Es un pronóstico qué equipo marcará el último gol del partido.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más goles en el partido, aplicando una ventaja inicial de goles a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- EQUIPO EN METER EL GOL NÚMERO (X): Es un pronóstico que indica el equipo que meterá el gol número (X).
- (X)º TIEMPO: MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si se anotarán más o menos goles que un número determinado en un tiempo.
- (X)º TIEMPO: NÚMERO DE GOLES: Es un pronóstico sobre el número exacto de goles que se marcarán en un tiempo.
- PRIMERO EN LLEGAR A (X) GOLES: Es un pronóstico que determina quién será el primero en llegar a (X) número de goles.
- MARGEN DE VICTORIA: Es un pronóstico sobre cuál será el margen de victoria en un partido.

BANDY

- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado.
- GANADOR ENFRENTAMIENTO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará un partido.

BÉISBOL

- ¿HABRÁ PRÓRROGA?: Es un pronóstico sobre si en un partido se jugará la prórroga.
- (X)º ENTRADA: GANADOR: Es una apuesta que pronostica el ganador de una determinada entrada de un partido.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- GANADOR AL FINALIZAR (X)º ENTRADA: Es una apuesta que pronostica el ganador al final de una determinada entrada.
- GANADOR PARTIDO: Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido.
- GANADOR SERIES MUNDIALES: Es una apuesta que pronostica el ganador de las series mundiales.
- GANADOR Y MÁS/MENOS CARRERAS: Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido, y si habrá más ó menos carreras que un número determinado durante el partido.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MARGEN DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de puntos.

- MÁS/MENOS CARRERAS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos carreras que un número determinado.
- MÁS/MENOS CARRERAS {Equipo}: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos carreras que un número determinado por parte de un equipo.
- MÁS/MENOS CARRERAS AL FINALIZAR (X)º ENTRADA {Variable}: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos carreras que un número determinado al finalizar una determinada entrada.
- TOTAL CARRERAS FINAL PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de carreras en el partido será par o impar.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más goles en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre quién ganará un campeonato determinado.
- NÚMERO DE CARRERAS: Es un pronóstico sobre cuántas carreras habrá en un partido.
- NÚMERO DE CARRERAS POR INTERVALOS: Es un pronóstico sobre cuántas carreras habrán entre dos números determinados en un partido.
- RECIBIR UN WIN {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los wins conseguidos por un jugador.
- CARRERAS LIMPIAS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre las carreras limpias conseguidas por un jugador.
- OUTS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los outs conseguidos por un jugador.
- BASES TOTALES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los bases totales conseguidos por un jugador.
- STRIKEOUTS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los strikeouts conseguidos por un jugador.
- HITS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los hits conseguidos por un jugador.
- HOME RUNS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los home runs conseguidos por un jugador.
- HITS CONCEDIDOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los hot concedidos por un jugador.
- CARRERAS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre las carreras conseguidas por un jugador.
- BASES ROBADAS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre las bases robadas por un jugador.
- DOBLES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los dobles conseguidos por un jugador.
- SIMPLES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los simples conseguidos por un jugador.
- TRIPLES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los triples conseguidos por un jugador.
- BATEARÁ EN LA NOVENA ENTRADA: Es un pronóstico sobre quién bateará en la novena entrada.
- MÁS/MENOS HITS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos hits que un número determinado.
- ¿HABRÁ UN HIT?: Es un pronóstico sobre si habrá un hit o no.
- ¿HABRÁ UN HOME RUN?: Es un pronóstico sobre si habrá un home run o no.
- ¿HABRÁ UNA ENTRADA EXTRA?: Es un pronóstico sobre si habrá una entrada extra o no.
- RESULTADO HIT NÚMERO (X): Es un pronóstico sobre el resultado tras un hit.
- RESULTADO PITCH NÚMERO (X): Es un pronóstico sobre el resultado tras un pitch.
- ANOTA AL MENOS UNA CARRERA: Es un pronóstico sobre quién anotará al menos una carrera.
- AMBOS EQUIPOS ANOTAN: Es un pronóstico sobre si ambos equipos anotarán o no.
- ENTRADA EN LA QUE SE CONSEGUIRÁ UNA CARRERA: Es un pronóstico que indica en qué entrada se conseguirá una carrera.
- PRIMERO EN LLEGAR A (X) NÚMERO DE CARRERAS: Es un pronóstico sobre quién será el primero en llegará a (X) número de carreras en un partido.
- AMBOS EQUIPOS MÁS DE (X) CARRERAS: Es un pronóstico que indica si ambos equipos realizarán más de (X) carreras.
- CUANDO SE DECIDIRÁ EL PARTIDO: Es un pronóstico que decide el momento determinado en el que se decidirá un partido.
- ENTRADAS CON MAYOR ANOTACIÓN: Es un pronóstico sobre cuáles serán las entradas con mayor anotación en un partido.
- GANADOR DE LAS ENTRADAS ENTRE 1 A 5: Es un pronóstico sobre quién ganará las entradas comprendidas entre la primera y la quinta.
- MÁS/MENOS ENTRADAS SIN ANOTAR: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos entradas sin anotar que un número determinado.
- PRIMERO EN HACER UNA CARRERA: Es un pronóstico sobre quién será el primero en realizar una entrada.
- MÁS/MENOS ENTRADAS HOME RUNS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos home runs que un número determinado.
- RESULTADO POR TIEMPO DE BATEO {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el resultado por

tiempo de bateo de un jugador.
- MÁXIMO DE CARRERAS CONSECUTIVAS POR CUALQUIERA DE LOS EQUIPOS: Es un pronóstico sobre el número máximo de carreras consecutivas que lograrán cualquiera de los equipos.

BOLOS HIERBA
- GANADOR SET: Es un pronóstico sobre quién ganará un set.
- MÁS/MENOS PUNTOS SET (X): Es un pronóstico sobre si en el set habrá más o menos home runs que un número determinado.
- NÚMERO DE PUNTOS SET (X): Es un pronóstico sobre el número de puntos en un set.
- TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR SET (X): Es un pronóstico sobre si el total de puntos de un set será par o impar.
- PRIMERO EN LLEGAR A (X) NÚMERO DE PUNTOS: Es un pronóstico sobre quién llegará primero a (X) número de puntos.
- APUESTA SIN EMPATE SET (X): Es un pronóstico sobre quién ganará un set, el cual no tendrá valor en caso de empate.
- GANADOR PUNTO (X) SET (Y): Es un pronóstico sobre quién ganará un punto (X) en un set (Y).
- HÁNDICAP SET (X): Es un pronóstico sobre el ganador de más sets en el partido, aplicando una ventaja inicial de sets a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre quién ganará el partido.
- MÁS/MENOS SETS: Es un pronóstico sobre habrá más o menos sets que un número determinado.
- RESULTADO EN SETS: Es un pronóstico sobre el resultado en sets del partido.

BOLSA
- ÚLTIMA CIFRA DEL VALOR DE CIERRE (Sin decimales): Es una apuesta que pronostica que cifra será la última del valor de cierre, sin tener en cuenta los decimales.
- VALOR DE CIERRE PAR O IMPAR (Sin decimales): Es una apuesta que pronostica si el número de cierre es par o impar, sin tener en cuenta los decimales.
- VARIACIÓN DEL IBEX 35: Es un pronóstico sobre cuál ha sido la variación del Ibex 35 en un tiempo determinado.

BOXEO
- ¿SE COMPLETARÁN TODOS LOS ASALTOS?: Es un pronóstico sobre si se completarán todos los asaltos en un combate.
- APUESTAS AL ASALTO: Es un pronóstico sobre el asalto en el que se gane el combate.
- GANADOR COMBATE: Es un pronóstico sobre el ganador de un combate.
- GANADOR COMBATE (3 OPCIONES): Es un pronóstico sobre el ganador de un combate.
- MÁS/MENOS ASALTOS {Variable}: Es una apuesta que pronostica si el número de asaltos que se disputarán durante el combate será inferior o superior a un número determinado.
- MÁS/MENOS ASALTOS 6,5: Es una apuesta que pronostica si el número de asaltos que se disputarán durante el combate será inferior o superior a 6,5.
- MÉTODO DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica como se decidirá el combate. *Ejemplo: Mayweather gana por K.O.*
- ¿SERÁN DERRIBADOS LOS DOS BOXEADORES?: Es una apuesta que pronostica si ambos boxeadores serán derribados.
- GANADOR Y ASALTO: Es una apuesta que pronostica quién será el ganador y en qué asalto logrará el triunfo.
- MINUTO FIN DE COMBATE: Es una apuesta que pronostica el minuto en el que el combate finalizará.
- SER DERRIBADO: Es una apuesta que pronostica si un boxeador será derribado.
- SER DERRIBADO Y GANAR COMBATE: Es una apuesta que pronostica si un boxeador será derribado y ganará el combate.
- GANADOR Y RANGO DE ASALTOS: Es una apuesta que pronostica el ganador y un rango numérico en el que se encontrará el número de asaltos del combate.
- K.O. EN PRÓXIMO ASALTO: Es una apuesta que pronostica si habrá un K.O. en el asalto siguiente.

CICLISMO

- ACABAR ENTRE LOS (X) PRIMEROS: Es una apuesta sobre si un piloto terminará la carrera entre los (X) primeros clasificados.
- ACABAR ENTRE LOS 3 PRIMEROS ETAPA: Es una apuesta que pronostica que ciclista terminará la etapa entre los 3 primeros clasificados.
- GANADOR CARRERA: Es una apuesta que pronostica que ciclista ganará la carrera.
- GANADOR EQUIPOS: Es una apuesta que pronostica que equipo ganará la carrera.
- GANADOR ETAPA: Es una apuesta que pronostica que ciclista ganará la etapa.
- GANADOR ETAPA EQUIPO: Es una apuesta que pronostica que equipo ganará la etapa.
- GANADOR FINAL: Es una apuesta que pronostica el ganador final de una competición.
- GANADOR JOVENES: Es una apuesta que pronostica quién será el ciclista ganador entre los participantes jóvenes.
- GANADOR MONTAÑA: Es una apuesta que pronostica quién será el ciclista ganador en montaña.
- GANADOR POR PUNTOS: Es una apuesta que pronostica quién será el ciclista ganador por puntos.
- MEGACUOTAS: Cuotas mejoradas de un determinado evento.
- UNO CONTRA UNO: Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.
- TOP TRES: Es una apuesta que pronostica quienes serán los tres primeros ciclistas clasificados.
- TOP TRES (EQUIPOS): Es una apuesta que pronostica quienes serán los tres primeros equipos clasificados.
- TOP 10: Es una apuesta que pronostica quienes serán los diez primeros ciclistas clasificados.
- CLASIFICACIÓN POR PUNTOS: Es una apuesta que pronostica los puntos de la clasificación.
- CLASIFICACIÓN POR EQUIPOS: Es una apuesta que pronostica la clasificación por equipos.
- CLASIFICACIÓN DE LOS JÓVENES: Es una apuesta que pronostica la clasificación de los jóvenes.
- GANARÁ UNA O MÁS ETAPAS: Es una apuesta que pronostica si un ciclista ganará una o más etapas.
- GANARÁ DOS O MÁS ETAPAS: Es una apuesta que pronostica si un ciclista ganará dos o más etapas.
- EQUIPO: GANARÁ UNA O MÁS ETAPAS: Es una apuesta que pronostica si un equipo ganará una o más etapas.
- EQUIPO: GANARÁ DOS O MÁS ETAPAS: Es una apuesta que pronostica si un equipo ganará dos o más etapas.
- EQUIPO: GANARÁ TRES O MÁS ETAPAS: Es una apuesta que pronostica si un equipo ganará tres o más etapas.
- PRIMERO Y SEGUNDO (ORDEN EXACTO): Es una apuesta que pronostica el orden exacto de los dos primeros clasificados.

CRICKET

- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido.
- MÁS/MENOS CARRERAS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos carreras que un número determinado.
- MÉTODO DE ELIMINACIÓN: Es un pronóstico sobre cuál será el modo de eliminación.
- MÁS/MENOS DELIVERY: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos deliverys que un número determinado.
- TOTAL CARRERAS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número final de carreras será par o impar.
- RANGO DE CARRERAS: Es un pronóstico en el cuál se indica un rango entre el cual se comprenderá el número de carreras que tendrán lugar.
- EQUIPO CON MAYOR PUNTUACIÓN EN UN OVER: Es un pronóstico que indica cuál será el equipo con mayor puntuación en un over.
- NÚMERO DE CARRERAS EN EL OVER CON MAYOR PUNTUACIÓN: Es un pronóstico sobre el número de carreras realizadas en el over con mayor puntuación.
- ¿HABRÁ EMPATE?: Es un pronóstico que indica si habrá empate o no.
- ¿HABRÁ UN SUPER OVER?: Es un pronóstico que indica si habrá super over o no.
- PRIMER OVER: MAS/MENOS CARRERAS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos

carreras que un número determinado en el primer over.
- PRIMER OVER: TOTAL CARRERAS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número del total de las carreas será par o impar en el primer over.
- 1-X-2 (SUPER OVER NO INCLUIDO): Es un pronóstico que indica quién ganará (o si habrá empate) en un partido.

CURLING

- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido.

DARDOS

- 180 HANDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un determinado partido, aplicando una ventaja inicial de 180 puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- 1º JUGADOR EN CONSEGUIR UN 180: Es un pronóstico sobre quien será el primer jugador en conseguir un 180.
- (X)º SET MÁS/MENOS RONDAS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos rondas que un número determinado en un determinado set del encuentro.
- (X)º SET: HANDICAP RONDAS: Es un pronóstico sobre el ganador de más rondas en un determinado set del partido, aplicando una ventaja inicial de rondas a aquel que no es considerado el favorito.
- (X)º SET: RESULTADO EXACTO: Es un pronóstico sobre qué resultado concreto se dará en un determinado set del encuentro.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- GANADOR ENFRENTAMIENTO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del enfrentamiento.
- GANADOR RONDA (X): Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador de una determinada ronda.
- JUGADOR EN CONSEGUIR MÁS 180: Es un pronóstico sobre que jugador conseguirá más 180 en el encuentro.
- MAS/MENOS 180 {Jugador}: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos 180 por parte de un determinado jugador.
- MAS/MENOS 180 TOTALES: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos 180.

DEPORTES DE INVIERNO

- GANADOR PRUEBA: Es un pronóstico sobre quién ganará la prueba.
- UNO CONTRA UNO: Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.
- SET (X) RONDA (Y): ALGÚN JUGADOR OBTIENE UN 180: Es una apuesta que pronostica si un jugador obtendrá algún 180 en una ronda (Y) de un set (X).
- ALGÚN JUGADOR OBTIENE UN 180: Es una apuesta que pronostica si algún jugador obtendrá un 180.
- SET (X) RONDA (Y): COLOR DEL CHECKOUT: Es una apuesta que pronostica el color del chekout en una ronda (Y) de un set (X).
- SET (X) RONDA (Y): TOTAL DARDOS LANZADOS: Es una apuesta que pronostica el total de dardos lanzados en una ronda (Y) de un set (X).
- SET (X) RONDA (Y): INTERVALO DE PUNTOS: Es una apuesta que pronostica el intervalo de puntos que se obtendrán en una ronda (Y) de un set (X).
- SET (X) RONDA (Y): JUGADOR EN OBTENER LA PUNTUACIÓN MÁS ALTA: Es una apuesta que pronostica qué jugador obtendrá la mayor puntuación en una ronda (Y) de un set (X).
- SET (X): TOTAL DE RONDAS PAR O IMPAR: Es una apuesta que pronostica si el número de rondas de un set (X) será par o impar.
- HÁNDICAP 180: Es un pronóstico sobre el jugador que más 180s realiza en un partido, aplicando una ventaja inicial de 180s a aquel que no es considerado el favorito.
- HÁNDICAP SET: Es un pronóstico sobre el ganador de más sets en un partido, aplicando una ventaja inicial de sets a aquel que no es considerado el favorito.

- TOTAL DE SETS PAR O IMPAR: Es una apuesta que pronostica si el número de sets de un partido será par o impar.
- SET (X): MÁS/MENOS RONDAS: Es un pronóstico sobre si en el set (X) habrá más o menos rondas.

ESPORTS

- MAPA (X) - RONDA (Y): KILLS TOTOTALES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre las kills totales de un jugador en una ronda (Y) de un mapa (X).
- MAPA (X) - RONDA (Y): BOMBA COLOCADA: Es un pronóstico sobre bombas colocadas en una ronda (Y) de un mapa (X).
- MAPA (X) - RONDA (Y): BOMBA DESACTIVADA: Es un pronóstico sobe bombas desactivadas en una ronda (Y) de un mapa (X).
- MAPA (X) - RONDA (Y): EQUIPO EN CONSEGUIR LA (Z) KILL: Es un pronóstico que indica qué equipo conseguirá la (Z) kill en una ronda (Y) de un mapa (X).
- MAPA (X) - RONDA (Y): GANADOR: Es un pronóstico del ganador en una ronda (Y) de un mapa (X).
- MAPA (X) - RONDA (Y): KILLS HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre quién hace más kills en un determinado tiempo del partido, aplicando una ventaja inicial de kills a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MAPA (X) - RONDA (Y): KILLS TOTALES: Es un pronóstico de las kills totales en una ronda (Y) de un mapa (X).
- MAPA (X) – PRIMERA MITAD: GANADOR: Es un pronóstico del ganador de la primera mitad del mapa (X).
- MAPA (X) – MAYOR NÚMERO DE KILLS: APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico acerca de el mayor número de kills en un mapa (X), el cual se anula en caso de empate.
- MAPA (X): ¿HABRÁ PRÓRROGA?: Es un pronóstico sobre si habrá prórroga o no en un mapa (X).
- MAPA (X): ¿HABRÁ UN ACE?: Es un pronóstico sobre si habrá un ace o no en un mapa (X).
- MAPA (X): PRIMERO EN GANAR (Y) RONDAS: Es un pronóstico sobre el primero en ganar (Y) rondas en un mapa mapa (X).
- MAPA (X): PRIMERO EN LLEGAR A (Y) VALOR NETO: Es un pronóstico sobre el primero en llegar a (Y) valor neto en un mapa (X).
- MAPA (X): PRIMERO EN LLEGAR A (Y) KILLS: Es un pronóstico sobre el primero en llegar a (Y)kills en un mapa (X).
- MAPA (X): PRIMERO EN LLEGAR AL (Y) SHRINE: Es un pronóstico aobre quién será el primero en llegar a (Y) shrine en un mapa (X).
- MAPA (X): 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un mapa (X).
- MAPA (X): HÁNDICAP ÉGIDA: Es un pronóstico sobre las égidas en un determinado tiempo del partido, aplicando una ventaja inicial de égidas a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MAPA (X): ÉGIDAS TOTALES: Es un pronóstico sobre las égidas totales en un mapa (X).
- MAPA (X): EQUIPO EN CONSEGUIR LA (Y) ÉGIDA: Es un pronóstico sobre el equipo en conseguir la (Y) égida en un mapa (X).
- MAPA (X): EQUIPO EN CONSEGUIR LA (Y) KILL: Es un pronóstico sobre el equipo en conseguir la (Y) kill en un mapa (X).
- MAPA (X): EQUIPO EN DESTRUIR EL (Y) BARRACÓN: Es un pronóstico sobre quién destruirá (Y) barracón en un mapa (X).
- MAPA (X): EQUIPO EN DESTRUIR EN (Y) INHIBIDOR: Es un pronóstico sobre el equipo en destruir (Y) inhibidor en un mapa (X).
- MAPA (X): EQUIPO EN DESTRUIR LA (Y) TORRE: Es un pronóstico sobre el equipo en destruir (Y) torre en un mapa (X).
- MAPA (X): EQUIPO EN MATAR AL (Y) BARÓN: Es un pronóstico sobre el equipo en destruir (Y) barón en un mapa (X).
- MAPA (X): EQUIPO EN MATAR AL (Y) DRAGÓN: Es un pronóstico sobre el equipo en matar al (Y) dragón en un mapa (X).
- MAPA (X): GANADOR: Es un pronóstico sobre el ganador en un mapa (X).
- MAPA (X): GANADOR RONDA A CUCHILLO: Es un pronóstico sobre si se ganará una ronda a cuchillo en un mapa (X).
- MAPA (X): HÁNDICAP RONDAS: Es un pronóstico sobre el ganador de más rondas en un

determinado tiempo del partido, aplicando una ventaja inicial de rondas a aquel equipo que no es considerado el favorito.

- MAPA (X): HEADSHOT TOTALES: Es un pronóstico sobre los headshot totales en un mapa (X).
- MAPA (X): HÁNDICAP KILLS: Es un pronóstico sobre quién hace más kills en un determinado tiempo del partido, aplicando una ventaja inicial de kills a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MAPA (X): KILLS TOTALES: Es un pronóstico sobre las kills totales en un mapa (X).
- MAPA (X): RONDAS TOTALES: Es un pronóstico sobre las rondas totales en un mapa (X).
- MAPA (X): HÁNDICAP TORRES: Es un pronóstico sobre las torres en un determinado tiempo del partido, aplicando una ventaja inicial de torres a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MAPA (X): TORRES TOTALES: Es un pronóstico sobre las torres totales en un mapa (X).
- MAPA (X): TOTAL RONDAS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el total de rondas en un mapa (X) será par o impar.
- ¿HABRÁ UN RAMPAGE?: Es un pronóstico sobre si habrá un rampage.
- ¿HABRÁ UN ULTRA KILL?: Es un pronóstico sobre si habrá una ultra kill.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- GANADOR: Es un pronóstico sobre el ganador.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- HÁNDICAP MAPAS: Es un pronóstico sobre el ganador de mapas, aplicando una ventaja inicial de mapas a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- RESULTADO EXACTO: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de una partida.
- RESULTADO EN MAPAS: Es un pronóstico sobre el resultado en mapas.
- TOTAL MAPAS: Es un pronóstico sobre el total de mapas jugados.
- MAPA (X): MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si la cantidad de puntos previamente establecida será mayor o menor en un mapa (X).
- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre quién ganará la partida, el cual se anula en caso de empate.
- EQUIPO EN MARCAR EL (X) GOL: Es un pronóstico sobre quién marcará el (X) gol.
- MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si la cantidad de goles previamente establecida será mayor o menor.
- MÁS/MENOS MAPAS: Es un pronóstico sobre si la cantidad de mapas previamente establecida será mayor o menor.
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si la cantidad de puntos previamente establecida será mayor o menor.
- {JUGADOR} GANA UN MAPA: Es un pronóstico sobre qué jugador ganará un mapa.
- MAPA (X) - ¿HABRÁ UN BEYOND GODLIKE?: Es un pronóstico sobre si habrá un beyond godlike en un mapa (X).
- MAPA (X) - ¿HABRÁ UN PENTA KILL?: Es un pronóstico sobre pentakilld en un mapa (X).
- MAPA (X) - ¿HABRÁ UN QUADRA KILL?: Es un pronóstico sobre quadra kills en un mapa(X).
- MAPA (X) - ¿HABRÁ UN RAMPAGE?: Es un pronóstico sobre si habrá un rampage en un mapa (X).
- MAPA (X) - ¿HABRÁ UN ULTRA KILL?: Es un pronóstico sobre tetra kills en un mapa (X).
- MAPA (X): ANOTAR LA (Y) VÍCTIMA: Es un pronóstico que indica quién anotará la víctima (Y) en un mapa (X).
- MAPA (X): DURACIÓN EN MINUTOS: Es un pronóstico sobre la duración en un mapa (X).
- MAPA (X): GANADOR RONDA (Y): Es un pronóstico sobre el ganador de (Y) ronda en un mapa (X).
- MAPA (X): PRIMERA SANGRE: Es un pronóstico sobre la primera sangre en un mapa (X).
- MAPA (X): TOP POSICIONES: Es un pronóstico sobre las primeras posiciones en un mapa (X).
- MAPA (X): TOTAL TORRETAS DESTRUIDAS: Es un pronóstico sobre el total de torretas destruidas en un mapa (X).
- MAPA (X): TOTAL VÍCTIMAS: Es un pronóstico sobre el total de víctimas en un mapa (X).
- MAPA (X): TOTAL VÍCTIMAS PAR O IMPAR: Es un pronóstico que indica si el total de víctimas de en un mapa (X) será par o impar.
- MARCADOR EXACTO (EN MAPAS): Es un pronóstico sobre el marcador exacto (en mapas).

FÓRMULA 1

- ¿SAFETY CAR?: Es un pronóstico sobre si habrá safety car durante la carrera.
- 1ER COCHE EN RETIRARSE (Retirada en misma vuelta, anulación): Es un pronóstico sobre que coche se retirará primero. Si se retira más de un coche en la misma vuelta, se anulará la apuesta.
- 1ER PILOTO EN RETIRARSE (Retirada en misma vuelta, anulación): Es un pronóstico sobre que piloto se retirará el primero. Si se retira más de un piloto en la misma vuelta, se anulará la apuesta.
- ACABAR ENTRE LOS 10 PRIMEROS: Es una apuesta sobre si un piloto terminará la carrera entre los 10 primeros clasificados.
- ACABAR ENTRE LOS (X) PRIMEROS: Es una apuesta sobre si un piloto terminará la carrera entre los (X) primeros clasificados.
- AMBOS PILOTOS TERMINAN LA CARRERA: Es una apuesta sobre si dos pilotos terminarán la carrera.
- PILOTO (1) vs PILOTO (2): Es un pronóstico sobre que piloto terminará la carrera en mejor posición.
  Ejemplo: D. RICCIARDO vs M. VERSTAPPEN
  Es un pronóstico sobre que piloto terminará la carrera en mejor posición.
- ESCUDERÍA PILOTO GANADOR: Es un pronóstico sobre que escudería ganará la carrera.
  Ejemplo: Vettel gana la carrera. Entonces la escudería Ferrari es la vencedora (siendo que Vettele s piloto de Ferrari).
- GANADOR CARRERA: Es un pronóstico sobre que piloto ganará la carrera.
- GANADOR MUNDIAL: Es un pronóstico sobre que piloto ganará el mundial de Fórmula 1.
- (Piloto X) GANA LA CARRERA: Es un pronóstico sobre si el piloto (X) ganará la carrera.
  Ejemplo: L. HAMILTON GANA LA CARRERA
  Es un pronóstico sobre si el piloto Lewis HAMILTON ganará la carrera.
- MEJOR TIEMPO LIBRES: Es una apuesta sobre que piloto hará el mejor tiempo en los entrenamientos libres.
- MUNDIAL CONSTRUCTORES: Es un pronóstico sobre que constructor ganará el mundial.
- PILOTOS EN FINALIZAR LA CARRERA: Es un pronóstico sobre que pilotos finalizarán la carrera.
- POLE POSITION: Es un pronóstico sobre que piloto ganará la pole position.
- POLE POSITION + GANADOR CARRERA + VUELTA RÁPIDA: Es un pronóstico sobre que piloto ganará la pole position, la carrera y la vuelta rápida.
- POSICIÓN DE SALIDA DEL GANADOR DE CARRERA: Es un pronóstico sobre cuál será la posición de salida del ganador de la carrera.
- POSICIÓN FINAL DE D. RICCIARDO EN CARRERA: Es un pronóstico sobre qué posición final ocupará RICCIARDO.
- PRIMERO Y SEGUNDO: Es un pronóstico sobre que pilotos terminarán la carrera en primera y segunda posición.
- VUELTA RÁPIDA: Es un pronóstico sobre que piloto ganará la vuelta rápida.
- MEJOR TIEMPO LIBRES (X): Es un pronóstico sobre cuál será el mejor tiempo en libres (X).
- CLASIFICARSE A LA SIGUIENTE RONDA: Es un pronóstico sobre qué piloto se clasificará a la siguiente ronda.
- GANADOR DE GRUPO: Es un pronóstico sobre quién ganará en un grupo determinado de la carrera.
- TOTAL DE ADELANTAMIENTOS (1ª VUELTA NO INCLUIDA; NO PIT STOP; NO DOBLADOS; NO EN VUELTA DE RETIRADA; MANTENIDOS A FINAL DE VUELTA): Es un pronóstico sobre el número de adelantamientos en una carrera.
- VUELTA (X): PIT STOP: Es un pronóstico sobre la vuelta en la que se entrará a boxes.
- GANARÁ UNA CARRERA (PILOTO): Es un pronóstico sobre si un piloto (X) ganará una carrera.
- CLASIFICACIÓN DEL VIERNES: Es un pronóstico sobre la clasificación del viernes.
- CLASIFICACIÓN AL SPRINT: Es un pronóstico sobre la clasificación de la carrera al sprint.
- CARRERA AL SPRINT: Es un pronóstico sobre el ganador de la carrera al sprint.
- VUELTA (X): TOTAL RETIRADAS: Es un pronóstico sobre el total de retiradas en una carrera.
- VUELTA (X): VUELTA RÁPIDA: Es un pronóstico que indica en qué vuelta se hará la vuelta rápida.
- ESCUDERÍAS: UNO CONTRA UNO: Es un pronóstico que indica comparaciones entre escuderías.
- ESCUDERÍAS: TOP: Es un pronóstico sobre el top de las escuderías.
- ESCUDERÍA (X): PIT STOP EN VUELTA (Y): Es un pronóstico que indica que una escudería

(X) realizará un pit stop en una vuelta (Y).
- ESCUDERÍA: TOTAL ADELANTAMIENTOS (1ª VUELTA NO INCLUIDA; NO PIT STOP; NO DOBLADOS; NO EN VUELTA DE RETIRADA; MANTENIDOS A FINAL DE VUELTA): Es un pronóstico sobre el total de adelantamientos de los pilotos de una escudería.

FORMULA E
- GANADOR CARRERA: Es un pronóstico sobre el ganador de una carrera.
- UNO CONTRA UNO: Es un pronóstico sobre comparaciones entre pilotos.

FLOORBALL

- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos puntos que un número determinado.

FÚTBOL

- GANA 1º Y 2º TIEMPO: Es una apuesta que pronostica si un equipo ganará en las dos partes de un partido.
- GANA AL MENOS UN TIEMPO: Es una apuesta que pronostica si un equipo ganará en alguno de los dos tiempos del partido.
- GANAR Y PORTERIA A CERO: Es una apuesta en la que se pronostica que un equipo mantendrá su portería a cero goles y que además ganará el partido.
- MARCA GOL EN 1º Y 2º TIEMPO: Es una apuesta que pronostica si un equipo marcará gol en ambos tiempos del partido.
- NÚMERO DE CORNERS: Es un pronóstico sobre el número total de córner que lanzará un equipo a lo largo del partido. No se contabilizan las repeticiones de córner provocadas por cualquier circunstancia.
- NÚMERO DE GOLES (MULTIGOL): Es un pronóstico sobre el número total de goles que marcarán a lo largo de un partido.
- PORTERIA A CERO: Es una apuesta que pronostica si un equipo mantendrá o no su portería a cero durante el encuentro.
- JUGADOR EXPULSADO (Solo jugadores y en juego): Es un pronóstico sobre si un jugador será expulsado en el transcurso del partido. En este pronóstico, únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta.
- ¿CÓMO SE DECIDIRÁ LA ELIMINATORIA?: Es un pronóstico sobre cómo se decidirá la eliminatoria en una competición. Nos permite apostar si el equipo local (1) o el visitante (2) ganará durante el tiempo reglamentario, en la prórroga o finalizada la prórroga en los penaltis.
- ¿HABRÁ PRÓRROGA?: Es un pronóstico sobre si en un partido se jugará la prórroga.
- ¿HABRÁ TANDA DE PENALTIES?: Es un pronóstico sobre si en un partido habrá tanda de penaltis.
- ¿QUÉ EQUIPO ASCENDERÁ A LA LIGA xxxx?: Es un pronóstico sobre qué equipo ascenderá a la liga xxxx.
- ¿QUÉ EQUIPO DESCENDERÁ A LA LIGA xxxx?: Es un pronóstico sobre qué equipo descenderá a la liga xxxx.
- ¿QUÉ EQUIPO METERÁ EL 1º GOL?: Es un pronóstico sobre qué equipo marcará el 1º gol del partido. También se podrá pronosticar que no habrá goles en el encuentro.
- ¿QUÉ EQUIPO METERÁ EL ÚLTIMO GOL?: Es un pronóstico sobre qué equipo marcará el último gol del partido. También se podrá pronosticar que no habrá goles en el encuentro.
- ¿QUÉ EQUIPO SE CLASIFICARÁ?: Es una apuesta sobre qué equipo se clasificará para una competición o para la siguiente ronda de una competición.
- 1º EQUIPO EN MARCAR Y 1-X-2: Es un pronóstico sobre el resultado al final del partido (1, X ó 2) y sobre qué equipo marcará el primer gol del partido. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en un tiempo determinado del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.

- (X)º TIEMPO DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, en un tiempo determinado del partido con un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO TOTAL CORNERS: Es un pronóstico sobre el número total de saques de esquina (córner) que se lanzarán durante un tiempo determinado del partido.
- 1º TIEMPO/FINAL: Es un pronóstico sobre qué resultado (1, X ó 2) se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- 1º TIEMPO/FINAL RESULTADO EXACTO: Es un pronóstico sobre qué resultado concreto se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO: {Equipo} NÚMERO DE CORNERS: Es un pronóstico sobre el número total de córner que lanzará un equipo a lo largo de un tiempo determinado del partido. No se contabilizan las repeticiones de córner provocadas por cualquier circunstancia.
- (X)º TIEMPO: {Equipo} PORTERIA A CERO: Es una apuesta que pronostica si un equipo mantendrá o no su portería a cero durante un determinado tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: 1-X-2 y MARCAR AMBOS: Es un pronóstico sobre el resultado al final de un tiempo determinado de un partido (1, X o 2) y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante este tiempo. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO: 1-X-2 y MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es un pronóstico sobre el resultado al final de un tiempo determinado de un partido (1, X o 2) y sobre si en este tiempo se marcarán más o menos goles de un número determinado. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO: CORNER HÁNDICAP ({Variable}): Es un pronóstico 1X2 sobre el equipo que lanzará más córneres a lo largo de un tiempo determinado de un partido aplicando una ventaja inicial de córner establecida y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. El equipo que tenga más saques de esquina (córner) justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas. No se contabilizan las repeticiones de córner provocadas por cualquier circunstancia.
- (X)º TIEMPO: DOBLE OPORTUNIDAD y MARCAR AMBOS: Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, en un determinado tiempo del partido, y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante este tiempo. Se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO: GOLES TOTALES: Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán durante un tiempo determinado de un encuentro.
- (X)º TIEMPO: HÁNDICAP ({Variable}): Es una apuesta que pronostica el ganador de un tiempo determinado de un partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida y que se le asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. El equipo que tenga más goles justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- (X)º TIEMPO: JUGADOR EXPULSADO (Solo jugadores y en juego): Es un pronóstico sobre si un jugador será expulsado en el transcurso de un determinado tiempo del partido. En este pronóstico, únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta.
- 1º TIEMPO: MARCAR AMBOS EQUIPOS / 2º TIEMPO: MARCAR AMBOS EQUIPOS: Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol en el primer y segundo tiempo de un partido.
- (X)º TIEMPO: MARCARÁN AMBOS EQUIPOS: Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante un determinado tiempo de un partido.
- (X)º TIEMPO: MÁS/MENOS CORNERS {Variable}: Es un pronóstico sobre si en un tiempo determinado de un partido habrá más o menos córneres que un número determinado.
- (X)º TIEMPO: MÁS/MENOS GOLES {Equipo}: Es un pronóstico sobre si en un tiempo determinado del partido un equipo marcará más o menos goles de un número determinado.
- (X)º TIEMPO: NÚMERO DE GOLES (MULTIGOL): Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán a lo largo de un determinado tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: PRIMER CORNER: Es un pronóstico sobre qué equipo sacará el primer córner de un tiempo determinado de un partido.
- (X)º TIEMPO: QUÉ EQUIPO METERÁ EL 1º GOL: Es un pronóstico sobre qué equipo meterá el primer gol de un tiempo determinado del partido.
- (X)º TIEMPO: QUÉ EQUIPO SACARÁ MÁS CORNERS: Es un pronóstico sobre qué equipo sacará más córneres en un tiempo determinado de un partido.

- (X)º TIEMPO: TOTAL CORNERS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de córneres sacados en un tiempo determinado de un partido es par o impar. El 0 es considerado par.
- (X)º TIEMPO: TOTAL GOLES PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de goles marcados en un tiempo determinado de un partido es par o impar. El 0 es considerado par.
- (X)º TIEMPO: ÚLTIMO CORNER: Es un pronóstico sobre qué equipo sacará el último córner de un determinado tiempo del partido.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1-X-2 (X)º TIEMPO: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un determinado tiempo del partido.
- 1-X-2 PRIMEROS 10 MINUTOS (Resultado al min. 9:59): Apuesta al resultado (1, X o 2) en los primeros 10 minutos del partido. El gol sube al marcador en el minuto exacto que el balón rebasa la línea de la portería. En este pronóstico el primer minuto del partido incluye el periodo de tiempo establecido entre los segundos 00:00 a 00:59 segundos, siendo el segundo minuto el periodo que abarca los segundos 1:00 a 1:59, y así sucesivamente.
- 1-X-2 PRIMEROS 10 MINUTOS DEL PARTIDO: Apuesta al resultado (1, X o 2) en los primeros 10 minutos del partido. El gol sube al marcador en el minuto exacto que el balón rebasa la línea de la portería.
- 1-X-2 Y GOLEADOR DURANTE EL PARTIDO: Es una apuesta que pronostica el resultado del partido (1, X o 2) y el jugador que marcará durante el partido.
- 1-X-2 y MARCAR AMBOS: Es un pronóstico sobre el resultado al final de un partido (1, X o 2) y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- 1-X-2 Y MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es una apuesta al resultado de un partido (1, X o 2) y sobre si en este se marcarán más o menos goles de un número determinado. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- 1-X-2 Y PRIMER EQUIPO EN MARCAR: Es una apuesta al resultado de un partido (1, X o 2) y sobre qué equipo marcará el primer gol del partido. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- 1-X-2 Y PRIMER GOLEADOR: Es una apuesta al resultado de un partido (1, X o 2) y sobre qué jugador marcará el primer gol del partido. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO: TOTAL GOLES PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de goles marcados durante un determinado tiempo de un partido es par o impar. El 0 es considerado par.
- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en el partido del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- CLASIFICARSE GRUPO (X): Es una apuesta sobre qué equipo se clasificará de un grupo determinado de una competición.
- CORNER HÁNDICAP ({Variable}): Es un pronóstico 1X2 sobre el equipo que lanzará más córneres a lo largo del partido aplicando una ventaja inicial de córner establecida y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. El equipo que tenga más saques de esquina (córner) justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas. No se contabilizan las repeticiones de córner provocadas por cualquier circunstancia.
- DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, del partido con un único multiplicador.
- DOBLE OPORTUNIDAD PARTIDO Y 1º TIEMPO MARCAR AMBOS: Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, del partido, y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el primer tiempo. Se fija un único multiplicador.
- DOBLE OPORTUNIDAD PARTIDO Y 2º TIEMPO MARCAR AMBOS: Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, del partido, y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el segundo tiempo. Se fija un único multiplicador.
- DOBLE OPORTUNIDAD y MARCAR AMBOS: Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, del partido, y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el encuentro. Se fija un único multiplicador.
- DOBLE OPORTUNIDAD y MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, del partido y sobre si en este se marcarán más o menos goles de un número determinado. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- EQUIPO EN METER GOL: Es un pronóstico sobre qué equipo consigue meter gol durante el

encuentro. Se puede apostar que ambos equipos marcan o que ninguno de ellos lo hará.
- EQUIPO EN METER ÚLTIMO GOL: Es un pronóstico sobre qué equipo consigue meter el último gol del encuentro.
- GANADOR COPA: Es una apuesta sobre qué equipo ganará la Copa.
- GANADOR GRUPO: Es una apuesta sobre qué equipo ganará un grupo de una competición.
- GANADOR LIGA: Es una apuesta sobre qué equipo ganará la Liga.
- GANADOR TORNEO: Es una apuesta sobre qué equipo ganará el torneo.
- GANADOR TROFEO: Es una apuesta sobre qué equipo ganará el trofeo.
- GOLEADOR DURANTE EL PARTIDO: Es una apuesta que pronostica qué jugador marcará durante el partido.
- GOLES {Equipo}: Es una apuesta que pronostica el número de goles que marcará un equipo durante el partido.
- GOLES TOTALES: Es una apuesta que pronostica el número de goles habrá en el partido.
- GOLES TOTALES (X)º TIEMPO: Es una apuesta que pronostica el número de goles habrá en un tiempo determinado del partido.
- HÁNDICAP ({Variable}): Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida y que se le asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. El equipo que tenga más goles justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- HÁNDICAP (0:1): Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido, aplicando una ventaja inicial de 1 gol al equipo visitante. El equipo que tenga más goles justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- HAT TRICK (TRES O MÁS GOLES): Es una apuesta que pronostica que un mismo jugador marcará tres o más goles en un partido.
- MARCAR 2 GOLES O MÁS: Es una apuesta que pronostica que un mismo jugador marcará dos o más goles en un partido.
- MARCAR AMBOS EQUIPOS: Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el partido.
- MARCAR AMBOS Y MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el partido y sobre si se marcarán más o menos goles de un número determinado durante el encuentro.
- MARGEN DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de goles.
- MÁS DE 1,5 GOLES EN 1º Y 2º TIEMPO: Es una apuesta que pronostica que habrá más de 1,5 goles en el primer y segundo tiempo del encuentro.
- MÁS/MENOS CORNERS {Variable}: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos córneres que un número determinado.
- MÁS/MENOS GOLES {Equipo}: Es un pronóstico sobre si un equipo marcará más o menos goles que un número determinado durante el encuentro.
- MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado.
- MÁS/MENOS GOLES AL DESCANSO {Variable}: Es un pronóstico sobre si en el primer tiempo del partido habrá más o menos goles que un número determinado.
- MÁXIMO GOLEADOR: Es una apuesta que pronostica qué jugador marcará más goles a lo largo de un torneo, competición o partido.
- MEGACUOTAS: Cuotas mejoradas de un determinado evento.
- MENOS DE 1,5 GOLES EN 1º Y 2º TIEMPO: Es una apuesta que pronostica que habrá menos de 1,5 goles en el primer y segundo tiempo del encuentro.
- MINUTO DEL PRIMER GOL: Es un pronóstico sobre el minuto en el que un equipo marcará el primer gol del partido. En este pronóstico el primer minuto del partido incluye el periodo de tiempo establecido entre los segundos 00:00 a 00:59 segundos, siendo el segundo minuto el periodo que abarca los segundos 1:00 a 1:59, y así sucesivamente.
- MULTI RESULTADO EXACTO: Es un mercado en el cual te ofrecen diferentes resultados exactos sobre el partido para poder apostar.
- NÚMERO DE GOLES: Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán a lo largo de un partido.
- NÚMERO DE GOLES (AGRUPADOS): Es un pronóstico sobre el número total de goles (con dos opciones) que se marcarán a lo largo de un partido.
  Ejemplo: 2-3 Goles; 4-5 Goles; 6 o más Goles
- PERIODO CON MÁS GOLES: Es un pronóstico en el cual se podrá apostar en qué periodo (1º

TIEMPO o 2º TIEMPO) se marcarán más goles.

- PERIODO CON MÁS GOLES {Equipo}: Es un pronóstico en el cual se podrá apostar en qué periodo (1º TIEMPO o 2º TIEMPO) un equipo marcará más goles.
- PRIMER CORNER: Es un pronóstico sobre qué equipo sacará el primer córner de un partido.
- PRIMER GOLEADOR: Es un pronóstico sobre qué jugador marcará el primer gol del partido.
- PRÓRROGA + GOL EN PRÓRROGA: Es una apuesta en la cual se pronostica si el encuentro llegará a la prórroga y si se marcará por lo menos un gol durante esta.
- QUÉ EQUIPO SACARÁ MÁS CORNERS: Es un pronóstico sobre qué equipo sacará más córneres en el partido.
- RESULTADO EXACTO: Es un pronóstico sobre qué resultado concreto se dará al final del encuentro.
- RESULTADO EXACTO AL DESCANSO: Es un pronóstico sobre qué resultado concreto se dará al descanso del partido.
- RIVAL BOMBO (X): Es un pronóstico sobre qué rival de un determinado bombo formará grupo con un equipo en una competición.
- RIVAL DEL (Equipo): Es un pronóstico sobre qué rival se enfrentará a un equipo en concreto.
- TARJETA ROJA DURANTE EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre si habrá una tarjeta roja en el transcurso del partido. En este pronóstico, únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta.
- TARJETA ROJA DURANTE EL PARTIDO {Equipo}: Es un pronóstico sobre si un jugador de un equipo recibirá una tarjeta roja en el transcurso del partido. En este pronóstico, únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta.
- TOTAL CORNERS: Es un pronóstico sobre el número total de saques de esquina (córner) a lo largo del partido.
- TOTAL CORNERS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de córneres sacados en el partido es par o impar. El 0 es considerado par.
- TOTAL GOLES PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de goles marcados en el partido es par o impar. El 0 es considerado par.
- ÚLTIMO CORNER: Es un pronóstico sobre qué equipo sacará el último córner del partido.
- ÚLTIMO GOLEADOR: Es un pronóstico sobre qué jugador marcará el último gol del partido.
- (X) ACONTECIMIENTO DEL MIN (Y) AL MIN (Z): Es una apuesta en la cual se pronostica que un acontecimiento (X) ocurre en un momento concreto del partido comprendido entre el minuto (Y) y el minuto (Z).
- (X) TIEMPO PRÓRROGA: RESULTADO EXACTO: Es una apuesta en la cual se pronostica cuál será el resultado exacto en el tiempo de la prórroga (X).
- GANADOR DEL MUNDIAL: Es un pronóstico sobre el equipo que ganará el mundial.
- FINALISTA: Es un pronóstico sobre quién será finalista del torneo.
- SEMIFINALISTA: Es un pronóstico sobre quién será semifinalista del torneo.
- CUARTOFINALISTA: Es un pronóstico sobre quién será cuartofinalista del torneo.
- GRUPO DEL GANADOR: Es un pronóstico sobre quién será el ganador del torneo.
- EQUIPO: GOLES TOTALES (SIN TANDAS DE PENALTIS): Es un pronóstico sobre la cantidad de goles totales de un equipo sin contar las tandas de penaltis.
- EQUIPO ELIMINADO EN TANDA DE PENALTIS: Es un pronóstico sobre qué equipo será eliminado en tanda de penaltis.
- JUGADOR: GOLES EN EL TORNEO (SIN TANDAS DE PANALTI): Es un pronóstico sobre el recuento de goles de un jugador concreto sin contar las tandas de penaltis.
- CAMPEÓN POR PRIMERA VEZ: Es un pronóstico sobre qué equipo será campeón de (X) torneo por primera vez.
- ÚLTIMO DE GRUPO (X): Es un pronóstico sobre quién será el último de grupo en un torneo.
- EQUIPO EN LANZAR EL PRIMER PENALTI: Es un pronóstico sobre qué equipo será el encargado de lanzar el primer penalti.
- ¿QUÉ EQUIPO ACABARÁ TERCERO?: Es un pronóstico sobre qué equipo acabará en tercer lugar.
- ZONA DE LA PORTERÍA POR DONDE ENTRA EL BALÓN: Es un pronóstico sobre la zona de la portería por la cual se marcará un gol.
- NÚMERO DE TARJETAS: Es un pronóstico sobre el número de tarjetas que habrá en un partido.
- EQUIPO CON MÁS TARJETAS: Es un pronóstico sobre el equipo que más tarjetas obtendrá al final del encuentro.
- JUGADOR QUE RECIBIRÁ (X) NÚMERO DE TARJETA: Es un pronóstico sobre quién recibirá la

tarjeta número (X) del partido.
- EQUIPO EN HACER EL SAQUE INICIAL: Es un pronóstico sobre quién realizará el saque inicial.
- GANADOR PRÓRROGA: Es un pronóstico sobre el equipo que ganará la prórroga.
- GANADOR TANDA PENALTIES: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la tanda de penaltis.
- MÁS/MENOS TARJETAS: Es un pronóstico sobre si el número de tarjetas en un partido será mayor o menor al previamente establecido.
- TANDA PENALTIS: RESULTADO EXACTO: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de una tanda de penaltis.
- PENALTI FALLADO: Es un pronóstico sobre si se fallará un penalti.
- PRIMER EQUIPO EN METER (X) GOLES: Es un pronóstico que indica quién será el primer equipo en meter (X) goles.
- GOL DE CABEZA: Es un pronóstico sobre si se marcará un gol de cabeza.
- GOL DE FALTA DIRECTA: Es un pronóstico sobre si se marcará un gol de falta directa.
- GOL DE PENALTI DURANTE EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre si se marcará un gol de penalti durante el partido.
- ASISTENCIAS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre las asistencias de un jugador concreto.
- CENTROS AL ÁREA {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los centros al área de un jugador concreto.
- ENTRADAS GANADAS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre las entradas exitosas de un jugador concreto.
- FUERAS DE JUEGO {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los fueras de juego realizados por un jugador concreto.
- GOLES ENCAJADOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los goles encajados a un jugador concreto.
- PASES TOTALES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los pases totales realizados por un jugador concreto.
- REMATES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los remates de un jugador concreto.
- REMATES A LOS PALOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los remates a los palos de un jugador concreto.
- REMATES A PUERTA {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los remates a puerta de un jugador concreto.
- REMATES DESDE FUERA DEL ÁREA {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los remates de fuera del área de un jugador concreto.
- GANADOR PRÓRROGA: Es un pronóstico sobre el ganador de la prórroga.
- GANADOR PENALTIS: Es un pronóstico sobre el ganador de la tanda de penaltis.
- MARCADOR EN MOMENTO (X) DEL PARTIDO: Es un pronóstico que indica cuál será el marcador en un momento determinado del encuentro.
- PRIMERO Y SEGUNDO DE GRUPO (ORDEN EXACTO): Es un pronóstico que indica el orden exacto del primer y el segundo clasificado de un grupo.
- PRIMERO Y SEGUNDO DE GRUPO (SIN ORDEN): Es un pronóstico que indica quiénes serán los primeros dos clasificados de un grupo.
- PUNTOS EN FASE DE GRUPOS: Es un pronóstico sobre los puntos que un equipo obtendrá durante la fase de grupos.
- GANAR AL DESCANSO Y NO GANAR EL PARTIDO: Es un pronóstico que indica que un equipo irá ganando al descanso, pero que no ganará el partido.
- NO MARCARÁ NINGÚN GOL: Es un pronóstico que indica que alguien no marcará ningún gol.
- REMATES A PUERTA DESDE FUERA DEL ÁREA: Es un pronóstico sobre los remates a puerta desde fuera del área.
- FALTAS REALIZADAS {JUGADOR}: Es un pronóstico que indica las faltas realizadas por un jugador concreto.
- TOTAL TARJETAS PAR O IMPAR: Es un pronóstico que indica si la suma total de tarjetas en un partido será par o impar.

FÚTBOL AMERICANO

- 1º TIEMPO/FINAL: Es un pronóstico sobre qué resultado (1, X ó 2) se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO: GANADOR (3 OPCIONES): Es un pronóstico sobre qué resultado (1, X ó 2) se

en un determinado tiempo del partido.

- (X)º TIEMPO: HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un determinado tiempo del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- (X)º TIEMPO: TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un determinado tiempo del partido será par o impar.
- (X)º TIEMPO: TOTALES: Es un pronóstico sobre cuántos puntos se marcarán en un determinado tiempo de un partido.
- CAMPEÓN AFC: Es un pronóstico sobre quien será el campeón de la AFC.
- CAMPEÓN NFC: Es un pronóstico sobre quien será el campeón de la NFC.
- CUARTO CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico sobre en el cual se podrá apostar en que cuarto del partido se anotarán más puntos.
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido.
- GANADOR SUPERBOWL: Es un pronóstico sobre qué equipo será el campeón de la SUPER BOWL.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MARGEN DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de puntos.
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS {Equipo}: Es un pronóstico sobre si un equipo anotará más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- MÁS/MENOS TOUCHDOWNS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos touchdowns que un número determinado.
- MVP: Es un pronóstico sobre que jugador será el mejor del partido.
- PRIMER TOUCHDOWN: Es un pronóstico sobre qué equipo hará el primer touchdown del partido.
- PUNTOS FINAL PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en el partido será par o impar.
- TD TOTALES DE PASE {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el número total de touchdown de pases conseguidos en el partido por parte de un jugador.
- TOUCHDOWN DURANTE EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre si un determinado jugador logrará un touchdown durante el partido.
- YARDAS TOTALES DE CARRERA {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el número total de yardas de carrera conseguidas en el partido por parte de un jugador.
- YARDAS TOTALES DE PASE {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el número total de yardas de pase conseguidas en el partido por parte de un jugador.
- YARDAS TOTALES DE RECEPCIÓN {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el número total de yardas de recepción conseguidas en el partido por parte de un jugador.
- DRIVE (X) – JUGADA (Y): {JUGADOR} NUEVO PRIMER DOWN: Es un pronóstico sobre el nuevo primer down de un jugador en una jugada (Y) de un drive (X).
- DRIVE (X) – JUGADA (Y): {JUGADOR} PASE COMPLETADO: Es un pronóstico sobre pases completados de un jugador en una jugada (Y) de un drive (X).
- DRIVE (X) – JUGADA (Y): {JUGADOR} SACK: Es un pronóstico sobre sacks de un jugador en una jugada (Y) de un drive (X).
- DRIVE (X) – JUGADA (Y): TIPO DE JUGADA: Es un pronóstico sobre el tipo de jugada en una jugada (Y) de un drive (X).
- DRIVE (X) – JUGADA (Y): {JUGADOR} TOTAL YARDAS GANADAS: Es un pronóstico sobre el total de yardas ganadas por un jugador en una jugada (Y) de un drive (X).
- DRIVE (X): RESULTADO: Es un pronóstico sobre el resultado de un drive (X).
- CUARTO (X): 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un determinado cuarto del partido.
- TIEMPO (X): GANADOR: Es un pronóstico sobre quién ganara en un tiempo determinado.
- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre el ganador de un encuentro, el cual se anulará en caso de empate.
- CUARTO CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico sobre qué cuarto acabará con más puntos en un partido.
- JUGADOR EN ANOTAR EL (X) TOUCHDOWN: Es un pronóstico sobre qué jugador anotará el (X) touchdown.
- MARGEN DE VICTORIA: Es un pronóstico que indica cuál será el margen de victoria en un

partido.
- MÁS/MENOS (X): Es un pronóstico que indica si la cantidad de un resultado será mayor o menos a la previamente establecida.
- MÉTODO PRÓXIMA ANOTACIÓN: Es un pronóstico sobre cómo será la próxima anotación.
- MITAD CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico sobre cuál será la mitad del partido con más puntos.
- RESULTADO PRIMER DRIVE: Es un pronóstico que indica el resultado del primer drive del partido.
- PRÓXIMO EQUIPO EN ANOTAR: Es un pronóstico que indica cuál será el próximo equipo en anotar en el partido.
- TOTAL PUNTOS {JUGADOR} PAR O IMPAR: Es un pronóstico que indica si el total de los puntos realizados por un jugador será par o impar.
- (X) CUARTO: MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico que indica si la cantidad de puntos será mayor o menor a la previamente establecida en un cuarto determinado.
- PRÓXIMO TOUCHDOWN: Es un pronóstico sobre el próximo touchdown del partido.
- FIELD GOALS CONVERTIDOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los field goals convertidos por un jugador.
- INTENTOS DE CARRERA {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los intentos de carrera realizados por un jugador.
- INTENTOS DE PASE {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los intentos de pase realizados por un jugador.
- INTERCEPTACIONES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre las interceptaciones realizadas por un jugador.
- PASE COMPLETO MÁS LARGO {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el pase completo más largo realizado por un jugador.
- PASES COMPLETADOS: Es un pronóstico sobre los pases completados por un jugador.
- PRIMER TOUCHDOWN {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el primer touchdown realizado por un jugador.
- PUNTOS A TRAVÉS DE PATADAS: Es un pronóstico sobre los puntos extra que se anotarán a través de patadas.
- PUNTOS EXTRA CONVERTIDOS: Es un pronóstico sobre los puntos extra convertidos en un partido.
- RECEPCIÓN MÁS LARGA {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre la recepción más larga realizada por un jugador determinado.
- RECEPCIONES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre las recepciones realizadas por un jugador.
- TOUCHDOWNS DURANTE EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre los touchdowns que se realizarán durante el partido.
- TOUCHDOWNS DE CARRERA {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los touchdowns en carrera realizados por un jugador.
- TOUCHDOWNS DE RECEPCIÓN: Es un pronóstico sobre los touchdowns de recepción realizados por un jugador.
- ÚLTIMO TOUCHDOWN: Es un pronóstico sobre el último touchdown que se realizará en un partido.
- MVP SUPERBOWL: Es un pronóstico sobre quién será el mejor jugador de la superbowl.
- MÁS/MENOS PUNTOS {JUGADOR}: Es un pronóstico que indica si la cantidad de puntos realizada por un jugador en un tiempo determinado será mayor o menor a la previamente establecida.

FÚTBOL AUSTRALIANO

- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido.
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre si la cantidad de puntos realizados por un jugador será mayor o menor a la previamente establecida.
- CUARTO (X): 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un determinado cuarto del partido.
- CUARTO (X): DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, un determinado tiempo del partido con un único multiplicador en un momento determinado del partido.
- CUARTO (X): GANADOR: Es un pronóstico sobre el ganador de un cuarto determinado el

partido.
- CUARTO (X): HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de un momento determinado del partido, aplicando una ventaja inicial a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- CUARTO (X): MARGEN DE VICTORIA: Es un pronóstico sobre el margen de victoria en un momento determinado del partido.
- CUARTO (X): MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si la cantidad de puntos en un momento determinado del partido será mayor o menor a la cantidad previamente establecida.
- CUARTO (X): NÚMERO DE PUNTOS: Es un pronóstico sobre el número de puntos de un determinado cuarto del partido.
- CUARTO (X): TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si la cantidad de puntos totales de un momento determinado del partido será par o impar.
- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico que indica quién será el ganador del partido, que será anulado en caso de empate.

FÚTBOL PLAYA

- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado.

FÚTBOL SALA

- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el campeonato.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado.
- NÚMERO DE GOLES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el número de goles marcados por un jugador.
- TIEMPO (X): PRIMER EQUIPO EN METER EL (Y) GOL: Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en mater (Y) gol en un tiempo (X).
- TIEMPO (X): RESULTADO EXACTO: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un momento determinado del partido.
- TIEMPO (X): MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si la cantidad de goles en un momento determinado del partido será mayor o menor a la previamente establecida.
- TOTAL GOLES PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de los goles del partido será par o impar.
- MÁS/MENOS GOLES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre si la cantidad de goles marcados por un jugador determinado será mayor o menor a la previamente establecida.
- TOTAL GOLES PAR O IMPAR {JUGADOR}: Es un pronóstico que indica si el total de goles de un jugador será par o impar.
- EQUIPO EN MARCAR (X) GOL: Es un pronóstico sobre qué equipo marcará el gol número (X) de un partido.
- TIEMPO CON MÁS GOLES: Es un pronóstico que indica en qué tiempo se marcarán más goles.

GALGOS

- COLOCADO: Pronóstico que consiste en que un caballo o galgo finalice la carrera en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio dependen del número de participantes en la carrera y del tipo de carrera.
- GANADOR CARRERA: Es una apuesta que pronostica el ganador de una carrera.
- GEMELA: Es una apuesta que pronostica el ganador y el segundo clasificado de una carrera.
- PRIMER FAVORITO: Es una apuesta que pronostica que el corredor favorito ganará la carrera.
- TRÍO REVERSIBLE: Es una apuesta que pronostica el orden de los tres primeros clasificados de una carrera.
- GEMELA IRREVERSIBLE: Es una apuesta que pronostica el orden de los dos primeros

clasificados de una carrera.
- TRÍO: Es una apuesta que pronostica el ganador, así el segundo y el tercer clasificado de una carrera.

GIMNASIA
- GANADOR MEDALLA ORO: Es una apuesta que pronostica quién ganará la medalla de oro.

GOLF

- 2 BALLS: Es una apuesta que pronostica que determinado jugador, de entre dos de ellos fijados por la organización del torneo, quedará en mejor posición al final de una ronda.
- COMPARACIÓN 72 HOYOS: Es una apuesta en el cual se comparan dos competidores al mejor de 72 hoyos. Se apuesta a quién logra mejor puntuación.
- GANADOR PARTIDO: Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido.
- GANADOR TORNEO: Es una apuesta que pronostica el ganador de un torneo.
- TOP 5: Es una apuesta que pronostica qué competidores formarán el top 5 (mejores 5 clasificados) de una competición.
- MEGACUOTAS: Cuotas mejoradas de un determinado evento
- TOP 10: Es una apuesta que pronostica qué competidores formarán el top 10 (mejores 10 clasificados) de una competición.
- RESULTADO EXACTO: Es una apuesta que pronostica el resultado exacto de un partido.
- COMPARACIONES: Es una apuesta que realiza comparaciones entre jugadores.
- MAJORS GANADOS: Es una apuesta que pronostica los majors ganados.

HALTEROFILIA
- GANADOR MEDALLA ORO: Es una apuesta que pronostica quién ganará la medalla de oro.

HOCKEY HIELO

- ¿HABRÁ PRÓRROGA?: Es un pronóstico sobre si en un partido se jugará la prórroga.
- (X)º PERIODO HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más goles en un determinado periodo del partido, aplicando una ventaja inicial de goles a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1-X-2 Y MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es una apuesta al resultado de un partido (1, X o 2) y sobre si en este se marcarán más o menos goles de un número determinado.
- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en el partido del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- CAMPEÓN CONFERENCIA ESTE: Es un pronóstico sobre qué equipo será el campeón de la conferencia este.
- CAMPEÓN CONFERENCIA OESTE: Es un pronóstico sobre qué equipo será el campeón de la conferencia oeste.
- DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, del partido con un único multiplicador.
- EQUIPO EN METER EL 1º GOL: Es un pronóstico sobre qué equipo consigue meter el primer gol del encuentro.
- GANADOR (X)º PERIODO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará un determinado periodo del partido.
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el partido.
- GANADOR STANLEY CUP: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la Stanley Cup.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más goles en el partido, aplicando una ventaja inicial de goles a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MARCARÁN AMBOS EQUIPOS: Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el partido.
- MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado.
- MÁS/MENOS GOLES {Equipo}: Es un pronóstico sobre si un equipo marcará más o menos goles que un número determinado durante el partido.
- MÁS/MENOS GOLES (X)º PERIODO: Es un pronóstico sobre si en un determinado periodo del partido habrá más o menos goles que un número determinado.

- PERIODO CON MÁS GOLES: Es un pronóstico en el cual se podrá apostar en qué periodo (1º TIEMPO o 2º TIEMPO) se marcarán más puntos.
- TOTAL GOLES FINAL PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de goles en el partido será par o impar.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- ¿CÓMO SE DECIDIRÁ EL PARTIDO?: Es un pronóstico sobre la manera en la que se decidirá el partido.
- PERIMER EQUIPO EN METER (X) GOLES: Es un pronóstico sobre cuál será el primer equipo en marcar (X) goles.
- MÉTODO DE GOL: Es un pronóstico sobre cómo será un gol determinado.
- MARCA EN TODOS LOS PERIODOS: Es un pronóstico que indica si un equipo marcará en toso los periodos.
- PORTERÍA A CERO: Es un pronóstico sobre si un equipo no concede ningún gol en un partido.
- GOL Y GANADOR DEL PARTIDO: Es un pronóstico sobre si un jugador además de anotar gana el partido.
- MARCAN AMBOS EQUIPOS: Es un pronóstico que indica si ambos equipos marcarán gol en el mismo encuentro.
- NÚMERO DE GOLES EN UN PERIODO: Es un pronóstico sobre el número de goles que tendrá un periodo de un partido.
- ÚLTIMO EQUIPO EN MARCAR: Es un pronóstico sobre cuál será el último equipo en marcar gol.
- TOTAL GOLES EN UN PERIODO: Es un pronóstico sobre la cantidad total de goles en un partido.
- MARGEN DE VICTORIA: Es un pronóstico que indica la diferencia que el equipo ganador obtendrá sobre si contrincante.
- PERIODO CON MÁS GOLES: Es un pronóstico que indica cuál será el periodo con más goles del partido.
- RESULTADO EXACTO: Es un pronóstico que indica cuál será el resultado exacto de un partido.
- ASISTENCIAS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre las asistencias realizadas por un jugador.
- GOLES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los goles anotados por un jugador.
- GOLES EN CONTRA {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los goles en contra que un jugador recibe.
- GOLES EN TANDA DE PENALTIS: Es un pronóstico sobre los goles marcados en una tanda de penaltis por un equipo o jugador concreto.
- HAT TRICK {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los hat tricks anotados por un jugador.
- PARADAS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre las paradas realizadas por un jugador.
- PUNTOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los puntos obtenidos por un jugador.
- PUNTOS POWERPLAY {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los puntos powerplay obtenidos por un jugador.
- PUNTOS SHORTHANDED {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los puntos shorthanded obtenidos por un jugador.
- RECIBIR UN WIN {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre wins recibidos por un jugador.
- TIROS A GOL {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los tiros a gol realizados por un jugador.
- TIROS BLOQUEADOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre los tiros bloqueados por un jugador.

HOCKEY HIERBA

- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- PORTERÍA A CERO: Es un pronóstico sobre si un equipo no concede ningún gol en un partido.
- DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, del partido con un único multiplicador.
- CUARTO (X): GANADOR: Es un pronóstico sobre quién será el ganador en (X) cuarto.
- TOTAL GOLES PAR O IMPAR: Es un pronóstico que indica el si el total e goles de un partido será par o impar.

- PRIMER EQUIPO EN ANOTAR (X) GOL: Es un pronóstico que indica quién será el primer equipo en marcar el gol número (X).
- PRIMER TIEMPO/FINAL: Es un pronóstico del resultado de la primera parte del encuentro.
- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre el ganador de un partido, que se anulará en caso de empate.
- MARCAN AMBOS EQUIPOS: Es un pronóstico sobre si marcarán ambos equipos en un partido.
- CUARTO CON MÁS GOLES: Es un pronóstico sobre cuál será el cuarto con más goles de un partido.

JJ.OO

- GANADOR PRUEBA: Es un pronóstico sobre que participante ganará una determinada prueba.
- GANADOR MEDALLA ORO: Es una apuesta que pronostica quién ganará la medalla de oro.
- GANADOR MEDALLA ORO (EQUIPOS): Es una apuesta que pronostica qué equipo ganará la medalla de oro.

JUDO

- GANADOR MEDALLA ORO: Es una apuesta que pronostica quién ganará la medalla de oro.

KARATE

- GANADOR MEDALLA ORO: Es una apuesta que pronostica quién ganará la medalla de oro.

LOTERIA

- ¿BONUS BALL IGUAL A UN NÚMERO DEL SORTEO?: Es un pronóstico sobre si el bonus ball será igual a un número ganador del sorteo.
- BONUS BALL: Es un pronóstico sobre qué número será el bonus ball.
- BONUS BALL (Decena): Es un pronóstico sobre cuál será la decena del bonus ball.
- BONUS BALL ¿UN SOLO DIGITO?: Es un pronóstico sobre si el bonus ball tendrá un solo digito.
- BONUS BALL MÁS O MENOS {Variable}: Es un pronóstico sobre si el bonus ball será mayor o menor que un número determinado.
- BONUS BALL PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el bonus ball será par o impar.
- BONUS BALL TERMINACIÓN: Es un pronóstico sobre cuál será la terminación del bonus ball.
- COMPLEMENTARIO: Es un pronóstico sobre qué número será el complementario.
- COMPLEMENTARIO (Decena): Es un pronóstico sobre cuál será la decena del complementario.
- ESTRELLAS: Es un pronóstico sobre cuál será el número de una estrella del sorteo.
- EXTRA NUMBER: Es un pronóstico sobre qué número será el extra number.
- EXTRA NUMBER (Decena): Es un pronóstico sobre cuál será la decena del extra number.
- EXTRA NUMBER PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el extra number será par o impar.
- EXTRA NUMBER TERMINACIÓN: Es un pronóstico sobre cuál será la terminación del extra number.
- Nº CHANCE: Es un pronóstico sobre qué número será el nº chance.
- Nº CHANCE PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el nº chance será par o impar.
- NÚMERO CLAVE: Es un pronóstico sobre qué número será el número clave.
- NÚMERO CLAVE PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número clave será par o impar.
- PLUS: Es un pronóstico sobre qué número será el plus.
- PLUS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el plus será par o impar.
- PRIMER PREMIO ÚLTIMAS 2 CIFRAS: Es un pronóstico sobre cuáles serán las últimas dos cifras del primer premio de un determinado sorteo.
- PRIMER PREMIO ÚLTIMAS 2 CIFRAS (Decena): Es un pronóstico sobre cuál será la decena de las últimas dos cifras del primer premio de un determinado sorteo.
- PRIMER PREMIO: ¿PAR O IMPAR?: Es un pronóstico sobre si el primer premio de un determinado sorteo será par o impar.
- RANGO BONUS BALL: Es un pronóstico sobre cuál será el rango del bonus ball.
- RANGO SUMA NÚMEROS SORTEO: Es un pronóstico sobre cuál será el rango de la suma de los números premiados del sorteo.

- RANGO SUMA NÚMEROS SORTEO (Sin bonus ball): Es un pronóstico sobre cuál será el rango de la suma de los números premiados del sorteo sin incluir el bonus ball.
- REINTEGRO: Es un pronóstico sobre qué número será reintegro.
- REINTEGRO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el reintegro será par o impar.
- SUMA BONUS BALL PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si la suma de los bonus ball es par o impar.
- SUMA ESTRELLAS MENOR O MAYOR {Variable}: Es un pronóstico sobre si la suma de las estrellas es mayor o menor que un número determinado.
- SUMA ESTRELLAS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si la suma de las estrellas es par o impar.
- SUMA EXACTA ESTRELLAS: Es un pronóstico sobre cuál será la suma exacta de las estrellas del sorteo.
- SUMA NÚMEROS SORTEO MÁS O MENOS {Variable}: Es un pronóstico sobre si la suma de los números premiados del sorteo es mayor o menor que un número determinado.
- SUMA NÚMEROS SORTEO MÁS O MENOS {Variable} (Sin bonus ball): Es un pronóstico sobre si la suma de los números premiados del sorteo es mayor o menor que un número determinado sin incluir el bonus ball.
- SUMA NÚMEROS SORTEO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si la suma de los números premiados del sorteo es par o impar.
- SUMA NÚMEROS SORTEO PAR O IMPAR (Sin bonus ball): Es un pronóstico sobre si la suma de los números premiados del sorteo es par o impar sin incluir el bonus ball.
- SUPER NUMBER (SUPERZAHL): Es un pronóstico sobre qué número será el super number.
- SUPER NUMBER (SUPERZAHL) PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el super number será par o impar.
- TERMINACIÓN DEL GORDO (PRIMER PREMIO) NAVIDAD: Es un pronóstico sobre cuál será la terminación del primer premio del sorteo de navidad.
- TERMINACIÓN DEL PRIMER PREMIO: Es un pronóstico sobre cuál será la terminación del primer premio de un determinado sorteo.
- ÚLTIMAS 2 CIFRAS: Es un pronóstico sobre cuál serán las últimas dos cifras de un determinado premio de un determinado sorteo.
- ÚLTIMAS 2 CIFRAS DEL GORDO DE NAVIDAD (Decena): Es un pronóstico sobre cuál será la decena de las últimas dos cifras del primer premio del sorteo de navidad.
- ÚLTIMAS 3 CIFRAS DEL GORDO DE NAVIDAD (Centena): Es un pronóstico sobre cuál será la centena de las últimas tres cifras del primer premio del sorteo de navidad.

MMA

- GANADOR COMBATE: Es un pronóstico sobre el ganador de un combate.
- ¿SE COMPLETARÁN TODOS LOS ASALTOS?: Es un pronóstico sobre si se completarán todos los asaltos o no.
- APUESTAS AL ASALTO: Son pronósticos que se realizan para un asalto determinado.
- MÁS/MENOS ASALTOS: Es un pronóstico sobre si el número de asaltos será mayor o menor.
- MÉTODO DE VICTORIA: Es un pronóstico sobre la manera en la que se gana el combate.
- MÉTODO DE VICTORIA – DOBLE OPORTUNIDAD: Es un pronóstico sobre la manera en la que se gana el combate, pero utilizando la doble oportunidad.

MOTOCICLISMO

- ACABAR ENTRE LOS 3 PRIMEROS: Es una apuesta sobre si un piloto terminará la carrera entre los 3 primeros clasificados.
- GANADOR CARRERA: Es un pronóstico sobre el ganador de la carrera.
- GANADOR MUNDIAL: Es un pronóstico sobre el ganador del mundial.
- POLE POSITION: Es un pronóstico sobre el ganador de la pole position.
- UNO CONTRA UNO 1: Es un pronóstico sobre qué participante quedará en mejor posición.
- MILÉSIMA DEL TIEMPO DEL GANADOR DE CARRERA: Es un pronóstico sobre la milésima del tiempo del ganador de la carrera.
- MILÉSIMA DEL TIEMPO DEL GANADOR DE CARRERA PAR/IMPAR: Es un pronóstico sobre si la milésima del tiempo del ganador de la carrera será par o impar.
- MILÉSIMA DEL MEJOR TIEMPO DE LA Q(X): Es un pronóstico sobre la milésima del mejor

tiempo de la Q(X).
- MILÉSIMA DEL MEJOR TIEMPO DE LA Q(X) PAR/IMPAR: Es un pronóstico sobre si la milésima del mejor tiempo de la Q(X) será par o impar.

NATACIÓN

- GANADOR MEDALLA DE ORO: Es un pronóstico sobre qué participante ganará la medalla de oro.
- GANADOR MEDALLA DE ORO (EQUIPOS): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la medalla de oro.
- GANAR UNA MEDALLA: Es un pronóstico sobre qué participante ganará al menos una medalla.
- UNO CONTRA UNO: Es un pronóstico sobre qué participante quedará en mejor posición.

OTROS DEPORTES DE MOTOR

- ACABAR ENTRE LOS (X) PRIMEROS: Es una apuesta sobre si un piloto terminará la carrera entre los (X) primeros clasificados.
- ACABAR ENTRE LOS 3 PRIMEROS: Es una apuesta sobre si un piloto terminará la carrera entre los 3 primeros clasificados.
- F. ALONSO TERMINARÁ EN EL PODIO: Es una apuesta sobre si Fernando ALONSO terminará la carrera en el podio (entre los 3 primeros clasificados).
- GANADOR: Es un pronóstico sobre que piloto ganará la carrera.
- GANADOR INDY500: Es un pronóstico sobre que piloto ganará la INDY500.
- GANADOR MUNDIAL: Es un pronóstico sobre que piloto ganará el Mundial.
- GANADOR RALLY: Es un pronóstico sobre que piloto ganará el RALLY.
- POSICIÓN FINAL DE xxxxx EN CARRERA: Es un pronóstico sobre qué Posición ocupará xxxxxx al final de la carrera.
- DORSAL DEL COCHE GANADOR: Es un pronóstico sobre el número que tendrá el coche ganador.
- DORSAL DEL COCHE GANADOR PAR O IMPAR: Es un pronóstico que indica si el número del coche ganador será par o impar.
- EQUIPO GANADOR: Es un pronóstico sobre cuál será el equipo ganador.
- GANADOR CARRERA SBK: Es un pronóstico sobre quién ganara la carrera SBK.
- LÍDER TRAS PRIMERA VUELTA: Es un pronóstico que indica quién será el líder tras la primera vuelta.
- MEJOR COCHE (X): Es un pronóstico sobre cuál será el mejor coche (X).
- MEJOR PILOTO (X): Es un pronóstico sobre cuál será el mejor piloto del coche (X).
- POLE POSITION: Es un pronóstico sobre cuál será el mejor coche (X).
- PUNTUAR: Es un pronóstico sobre qué pilotos puntuaran en la carrera.
- TOP 10: Es un pronóstico sobre cuál será el top 10 de la carrera.
- VUELTA RÁPIDA: Es un pronóstico sobre la vuelta rápida de la carrera.

PADEL

- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el partido.
- GANADOR TORNEO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el torneo.
- SET 1: GANADOR: Es un pronóstico sobre quién ganara el primer set.
- SET 2: GANADOR: Es un pronóstico sobre quién ganara el segundo set.
- RESULTADO EN SETS: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de los sets.
- SET Y PARTIDO: Es un pronóstico sobre el resultado de los sets y del partido.
- TOTAL DE SETS EN EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre el número de sets que tendrá el partido.
- HÁNDICAP SET: Es un pronóstico sobre el ganador de más sets en un partido, aplicando una ventaja inicial de sets a aquel que no es considerado el favorito.
- JUEGOS TOTALES EN EL PARTIDO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número de juegos totales del partido será par o impar.
- GANAR UN SET (JUGADOR): Es un pronóstico sobre si un jugador ganará un set.

PELOTA MANO

- ¿QUIÉN REALIZARÁ EL 1º TANTO?: Es un pronóstico sobre que jugador realizará el primer tanto del encuentro.
- ¿QUIÉN REALIZARÁ EL PRIMER SAQUE?: Es un pronóstico sobre que jugador realizará el primer saque del partido.
- ¿SE REALIZARÁ ALGUNA PASA/FALTA DE SAQUE?: Es un pronóstico sobre si se realizará alguna pasa/falta de saque durante el encuentro.
- 1ª PAREJA EN LLEGAR A (X) TANTOS: Es un pronóstico sobre que pareja llegará primero a un número determinado de tantos en el partido.
- 1º EN LLEGAR A (X) TANTOS: Es un pronóstico sobre que jugador llegará primero a un número determinado de tantos en el partido.
- EMPRESA PAREJA GANADORA: Es un pronóstico sobre qué empresa de la pareja será la ganadora.
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre que jugador ganará el partido.
- GANADOR TORNEO: Es un pronóstico sobre que jugador ganará el torneo.
- MÁS/MENOS TANTOS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos tantos que un número determinado.
- NÚMERO DE TANTOS DE SAQUE DE JUGADOR: Es un pronóstico sobre el número total de tantos de saque que realizará un determinado jugador.
- RESULTADO EXACTO: Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto del partido.
- TOTAL TANTOS FINAL PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos al final del encuentro será par o impar.

PESAPALLO

- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- GANADOR Y MÁS/MENOS PUNTOS POR PARTIDOS: Es un pronóstico sobre el ganador del partido y sobre si habrá más o menos puntos.

PIRAGÜISMO

- GANADOR MEDALLA ORO: Es una apuesta que pronostica quién ganará la medalla de oro.

REMO

- ¿GANARÁ xxxx LA BANDERA?: Es un pronóstico sobre si el equipo xxxx ganará la bandera en la competición.
- ¿POR QUÉ CALLE BOGARÁ?: Es una apuesta sobre por qué calle bogará un determinado equipo durante la carrera.
- ¿SE CLASIFICARÁ?: Es un pronóstico sobre qué equipo se clasificará.
- GANADOR (SIN xxxxxxx): Es un pronóstico sobre que trainera ganará la regata sin tener en cuenta la trainera xxxxxx.
- GANADOR BANDERA: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la bandera en la competición.
- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el campeonato.
- GANADOR GRUPO B: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el grupo B.
- GANADOR JORNADA: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la jornada.
- GANADOR LIGA: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la liga.
- GANADOR REGATA CLASIFICATORIA: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la regata clasificatoria.
- GANADOR REGATA MASCULINA: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la regata masculina.
- GANADOR TANDA (X): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la tanda (X).
- ORDEN EXACTO TANDA (X): Es un pronóstico sobre cuál será el orden exacto de la tanda (X).
- PLAY OFF ASCENSO - PRIMERO O SEGUNDO: Es un pronóstico sobre qué equipo quedará primero o segundo en el play off de ascenso.

- PLAY OFF DESCENSO - PRIMERO Y SEGUNDO: Es un pronóstico sobre qué equipos quedarán primero y segundo en el play off de descenso.
- PLAY OFF, GANADOR JORNADA (X): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará una jornada determinada del play off.
- POSICIÓN EXACTA EN LA TANDA (X): Es un pronóstico sobre cuál será la posición exacta de los equipos en la tanda (X).
- PRIMERO O SEGUNDO: Es un pronóstico sobre qué equipo quedará primero o segundo.
- REGIÓN TRAINERA GANADORA: Es un pronóstico sobre de qué región será la trainera ganadora.
- REGIÓN TRAINERA GANADORA BANDERA: Es un pronóstico sobre de qué región será la trainera ganadora de la bandera.
- TANDA (X), UNO CONTRA UNO 1: Es un pronóstico sobre de qué trainera quedará mejor que otra determinada en una tanda determinada.
- TANDA GANADOR REGATA: Es un pronóstico sobre en qué tanda se ganará la regata.
- TANDA TRAINERA GANADORA BANDERA: Es un pronóstico sobre en qué tanda se ganará la bandera.
- UNO CONTRA UNO 1 REGATA CLASIFICATORIA: Es un pronóstico sobre de qué trainera quedará mejor que otra determinada en la regata clasificatoria.
- ENTRE LAS 7 PRIMERAS: Es un pronóstico sobre si una trainera (X) será de las 7 primeras.
- ORDEN EXACTO TANDA (X): Es un pronóstico sobre el orden exacto de la tanda (X).
- ¿POR QUÉ CALLE BOGARÁ?: Es un pronóstico sobre la calle en la que se bogará.

RUGBY LEAGUE

- 1º TIEMPO/FINAL: Es un pronóstico sobre qué resultado (1, X o 2) se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1-X-2 (X)º TIEMPO: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un determinado tiempo del partido.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- HÁNDICAP AL DESCANSO: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el descanso del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- PERIODO CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico en el cual se podrá apostar en qué periodo (1º TIEMPO o 2º TIEMPO) se marcarán más puntos.
- PUNTOS AL DESCANSO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos al descanso del partido será par o impar.
- MÁS/MENOS ENSAYOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre si un jugador hará más o menos ensayos del número previamente establecido.
- MÁS/MENOS PUNTOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre si un jugador hará más o menos puntos del número previamente establecido.
- ANOTACIÓN: TIPO Y EQUIPO: Es un pronóstico sobre el tipo de una anotación de un determinado equipo en un partido.
- PRIMERO EN LLEGAR A (X) PUNTOS: Es un pronóstico sobre quién será el primer equipo en llegar a (X) puntos en un partido.
- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre quién ganará el encuentro, el cual se anulará en casa de empate.
- DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, en un determinado tiempo del partido con un único multiplicador.
- MARGEN VICTORIA: Es un pronóstico sobre la diferencia que obtendrá el equipo ganador del encuentro en su victoria.
- MÁS/MENOS (X): Se pronostica si la cantidad de una predicción será mayor o menor a la previamente establecida.
- TOTAL PUNTOS: Es un pronóstico sobre el total de puntos que se anotarán en un partido.
- EQUIPO EN ANOTAR MÁS ENSAYOS: Es un pronóstico sobre el equipo que anotará más ensayos en un partido.
- MÉTODO DE PRÓXIMA ANOTACIÓN: Es un pronóstico sobre el método de la próxima anotación en un partido.

- PERIODO CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico que indica cuál será el periodo con más puntos de un partido.
- TOTAL DE ENSAYOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico que indica si el total de ensayos de un partido será par o impar.

RUGBY UNION

- 1º TIEMPO/FINAL: Es un pronóstico sobre qué resultado (1, X o 2) se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO: APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en un tiempo determinado del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- (X)º TIEMPO: HÁNDICAP ENSAYOS ({Variable}): Es un pronóstico sobre el ganador de más ensayos en un tiempo determinado del partido, aplicando una ventaja inicial de ensayos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- (X)º TIEMPO: MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante un tiempo determinado del partido.
- (X)º TIEMPO: MÁS/MENOS PUNTOS {Equipo}: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante un determinado tiempo por parte de un equipo.
- (X)º TIEMPO: QUÉ EQUIPO ANOTARÁ MÁS ENSAYOS: Es un pronóstico sobre qué equipo anotará más ensayos en un tiempo determinado del encuentro.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1-X-2 (X)º TIEMPO: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un determinado tiempo del partido.
- 1-X-2 Y MÁS/MENOS PUNTOS {Variable}: Es una apuesta al resultado de un partido (1, X o 2) y sobre si en este se marcarán más o menos puntos de un número determinado. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en el partido del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, del partido con un único multiplicador.
- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el campeonato.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- HÁNDICAP AL DESCANSO: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el descanso del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MARGEN DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de puntos.
- MÁS/MENOS ENSAYOS {Equipo}: Es un pronóstico sobre si un equipo anotará más o menos ensayos que un número determinado durante el encuentro.
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- MÁS/MENOS PUNTOS {Equipo}: Es un pronóstico sobre si un equipo anotará más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- PERIODO CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico en el cual se podrá apostar en qué periodo (1º TIEMPO o 2º TIEMPO) se marcarán más puntos.
- PUNTOS AL DESCANSO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos al descanso del partido será par o impar.
- TOTAL PUNTOS: Es un pronóstico sobre cuál será el número total de puntos que habrá en el encuentro.
- MÁS/MENOS ENSAYOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre si un jugador anotará más o menos ensayos que el número previamente establecido.
- MÁS/MENOS PUNTOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre si un jugador anotará más o menos puntos que el número previamente establecido.
- ANOTACIÓN: TIPO Y EQUIPO: Es un pronóstico sobre cómo será una anotación de un equipo determinado en un partido.
- PRIMERO EN LLEGAR A (X) PUNTOS: Es un pronóstico sobre quién será el primero en llegar a una cantidad de puntos determinada.

- EQUIPO EN ANOTAR MÁS ENSAYOS: Es un pronóstico sobre qué equipo anotará más ensayos.
- MÉTODO DE PRÓXIMA ANOTACIÓN: Es un pronóstico sobre la manera en la que se realizará la próxima anotación de un partido.
- TOTAL ENSAYOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si la cantidad total de ensayos de un partido será par o impar.
- JUGADOR EN ANOTAR EL PRIMER ENSAYO: Es un pronóstico sobre qué jugador anotará el primer ensayo del partido.
- ANOTAR UN ENSAYO DURANTE EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre si se anotará un ensayo durante un partido.

SNOOKER

- GANADOR ENFRENTAMIENTO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del enfrentamiento.
- FRAME (X): ¿HABRÁ UNA TACADA DE (Y) O MÁS PUNTOS?: Es un pronóstico sobre si habrá una tacada de (Y) o más puntos en el frame (X).
- FRAME (X): ¿HABRÁ UNA FALTA?: Es un pronóstico sobre si habrá una falta en el frame (X).
- FRAME (X): COLOR DE LA BOLA EMBOCADA: Es un pronóstico sobre el color de la bola embocada en el frame (X).
- FRAME (X): GANADOR: Es un pronóstico sobre el ganador del frame (X).
- FRAME (X): HÁNDICAP PUNTOS: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un determinado frame del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito.
- FRAME (X): JUGADOR CON LA TACADA DE PUNTOS MÁS ALTA: Es un pronóstico sobre el jugador con la tacada de puntos más alta del frame (X).
- FRAME (X): JUGADOR EN EMBOCAR LA ÚLTIMA BOLA: Es un pronóstico sobre el jugador que embocará la última bola del frame (X).
- FRAME (X): MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si se anotarán más o menos puntos de los establecidos en el frame (X).
- FRAME (X): MAYOR TACADA DE PUNTOS: Es un pronóstico sobre cuál será la mayor tacada de pountos en el frame (X).
- FRAME (X): PRIMER JUGADOR EN LLEGAR A (Y) PUNTOS: Es un pronóstico sobre el primer jugador en llegar a (Y) puntos en el frame (X).
- FRAME (X): TOTAL DE PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico que indica si el total e puntos del frame (X) es par o impar.
- FRAME (X): ÚLTIMO PUNTO ANOTADO: Es un pronóstico qué indica cuál será el último punto anotado en el frame (X).
- ¿HABRÁ UN FRAME DECISIVO?: Es un pronóstico que indica si habrá un frame decisvo en el partido.
- PRIMERO EN GANAR (X) FRAMES: Es un pronóstico que indica quién será el primer jugador en llegar a (X) frames.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1-X-2 AL FINAL DE (X) FRAME: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al final de (X) frame.
- 1-X-2 EN EL RESTO DE LA PARTIDA: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en el resto de la partida.
- GANADOR DE FRAMES CONSECUTIVOS DESDE EL FRAME (X) HASTA EL FRAME (Y): Es un pronóstico sobre cuántos frames consecutivos habrá desde el frame (X) hasta el frame (Y).
- HÁNDICAP FRAMES: Es un pronóstico sobre el ganador de más frames en el partido, aplicando una ventaja inicial de frames a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MÁS/MENOS FRAMES: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos frames que el número establecido con anterioridad.
- RESULTADO EXACTO: Es un pronóstico sobre el resultado exacto del partido.
- TOTAL DE FRAMES PAR O IMPAR: Es un pronóstico que indica si el total de frames constituirá un número par o uno impar.

SQUASH

- (X)º SET: HÁNDICAP PUNTOS: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un

determinado set del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito.
- (X)º SET: MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado en un determinado set del partido.
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del partido.
- GANADOR SET (X): Es un pronóstico sobre quién ganará un set determinado del partido.
- HÁNDICAP PUNTOS: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MÁS/MENOS PUNTOS {Variable}: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- RESULTADO EN SETS: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un partido en cuanto a sets.
- SET (X): TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el total de los puntos del set (X) será par o impar.
- ¿CUÁNTOS SETS SE DECIDIRÁN POR PUNTOS EXTRA?: Es un pronóstico que indica cuántos sets se decidirán por puntos extra.
- SET (X): LLEGAR A (Y) PUNTOS: Es un pronóstico que indica quién llegará a (Y) puntos en el juego (X).
- SET (X): QUIÉN HARÁ EL PUNTO (Y): Es un pronóstico sobre quién hará el punto (Y) en el set (X).
- TOTAL SETS EN UN PARTIDO: Es un pronóstico sobre cuántos sets se jugarán en total en un partido.
- {JUGADOR} MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si un jugador anotará más o menos puntos que un número previamente establecido.
- {JUGADOR} TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico que indica si el total de puntos obtenidos por un jugador determinado será par o impar.
- MÁS/MENOS SETS EN EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos sets que el número previamente establecido en un partido.
- ¿HABRÁ PUNTOS EXTRA?: Es un pronóstico sobre si habrá puntos extra o no.
- SET (X): LÍDER TRAS (Y) PUNTOS JUGADOS: Es un pronóstico que indica quién será el líder del set (X) tras (Y) puntos jugados.
- HÁNDICAP SET: Es un pronóstico sobre el ganador de más sets en el partido, aplicando una ventaja inicial de sets a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- TOTAL SETS PAR O IMPAR: Es una apuesta que pronostica si el total de los sets será par o impar.

SURF

- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre que participante ganará el campeonato.
- GANADOR XXXXXXXXXX: Es un pronóstico sobre que participante ganará el campeonato XXXXXXXXXXX.

TAEKWONDO
- GANADOR MEDALLA ORO: Es una apuesta que pronostica quién ganará la medalla de oro.

TENIS

- ¿ALGÚN SET ACABARÁ 6:0 o 0:6?: Es un pronóstico sobre si algún set acabará en blanco, esto es 6-0 o 0-6.
- ¿PERDERÁ R. NADAL AL MENOS UN SET EN EL TORNEO? : Es un pronóstico sobre si el jugador Rafa NADAL perderá por lo menos un set durante el torneo.
- ¿TIEBREAK EN EL PARTIDO?: Es un pronóstico sobre si habrá Tie-break durante el partido.
- ¿TIEBREAK EN EL SET (X)?: Es un pronóstico sobre si habrá Tie-break durante un determinado set.
- (X)º SET: HANDICAP JUEGOS: Es un pronóstico sobre el ganador de más juegos en un determinado set del partido, aplicando una ventaja inicial de juegos de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- ALCANZAR LA FINAL: Es un pronóstico sobre que jugador alcanzará la final de un torneo o campeonato.
- ALCANZAR LAS SEMIFINALES: Es un pronóstico sobre que jugador alcanzará las semifinales

de un torneo o campeonato.

- GANADOR DEL (X)º JUEGO AL SAQUE DE {Jugador}: Es un pronóstico sobre que jugador ganará un determinado juego al saque de un determinado jugador.
- GANADOR ELIMINATORIA: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador de la eliminatoria.
- GANADOR GRUPO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del grupo.
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del partido.
- GANADOR SET (X): Es un pronóstico sobre quién ganará un determinado set del partido.
- GANADOR TORNEO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del torneo.
- GANADOR Y MÁS/MENOS JUEGOS EN EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del partido, y si habrá más ó menos juegos que un número determinado durante el partido.
- GANAR UN SET: Es un pronóstico sobre que jugador ganará al menos un set durante el partido.
- HANDICAP JUEGOS: Es un pronóstico sobre el ganador de más juegos en el partido, aplicando una ventaja inicial de juegos de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- JUEGOS TOTALES EN EL PARTIDO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de juegos en un partido será par o impar.
- MARCADOR EXACTO (X)º JUEGO AL SAQUE DE {Jugador}: Es un pronóstico sobre cuál será el marcador exacto de un determinado set del primer juego al saque de un determinado jugador.
- MÁS/MENOS JUEGOS EN EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos juegos que un número determinado durante el partido.
- MÁS/MENOS JUEGOS PARTIDO {Jugador}: Es un pronóstico sobre si un determinado jugador ganará más o menos juegos que un número determinado durante el partido.
- MÁS/MENOS JUEGOS SET (X): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos juegos que un número determinado durante un determinado set.
- MEGACUOTAS: Cuotas mejoradas de un determinado evento.
- NUMERO DE GRAND SLAMS XXXXX: Es una apuesta sobre el número total de Grand Slams que ganará XXXXXXX durante la temporada.
- XXXXXX GANA AL MENOS UN GRAND SLAM EN aaaa: Es un pronóstico sobre si XXXXXX ganará por lo menos un Grand Slam durante el año aaaa.
- XXXXXX GANARÁ EL TORNEO: Es un pronóstico sobre si XXXXXX ganará un torneo determinado.
- RESULTADO EN SETS: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un partido en cuanto a sets.
- RESULTADO EXACTO SET (X): Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un determinado set en el partido.
- RESULTADO SET (X): Es un pronóstico sobre que jugador ganará el primer set del partido.
- SET HANDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más sets en el partido, aplicando una ventaja inicial de sets de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- SET Y PARTIDO: Es un pronóstico sobre el resultado final del primer set y del partido. *Ejemplo: Verdasco gana el primer set y pierde el partido.*
- TOTAL DE SETS EN EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre el número total de sets que habrá en el encuentro.
- SET (X): PRIMERO EN HACER (Y) JUEGOS: Es un pronóstico sobre quién será el primero en hacer (Y) juegos en un set (X).
- SET (X): TOTAL JUEGOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el total de juegos de un set será par o impar.
- JUEGO (X) – SET (Y): ¿HABRÁ DEUCE?: Es un pronóstico sobre si habrá deuce en un set (Y) de un juego (X).
- JUEGO (X) – SET (Y): PRIMERO EN HACER (Z) PUNTOS: Es un pronóstico sobre quién será e primero en hacer (Z) puntos en un set (Y) de un juego (X).
- JUEGO (X) – SET (Y): GANADOR PUNTO (Z): Es un pronóstico sobre el ganador de un punto específico en un set (Y) de en un juego (X).
- JUEGO (X) – SET (Y): MARCADOR EXACTO: Es un pronóstico sobre el marcador exacto en un set (Y) de en un juego (X).
- JUEGO (X) – SET (Y): NÚMERO DE PUNTOS: Es un pronóstico sobre el número de puntos en un set (Y) de en un juego (X).

- JUEGO (X) – SET (Y): JUGADOR GANA A 0/15: Es un pronóstico sobre si un jugador ganará a 0/15 en un set (Y) de en un juego (X).
- JUEGO (X) – SET (Y): TOTAL PUNTOS {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el total de puntos de un jugador en un set (Y) de en un juego (X).
- MÁS/MENOS (X): Es un pronóstico que indica si el número de un acontecimiento determinado será mayor o menor al previamente establecido.
- {JUGADOR} HARÁ BREAK EN TODOS LOS SETS DISPUTADOS: Es un pronóstico que indica qué jugador hará break en todos los sets disputados.
- ¿QUIÉN LOGRARÁ EL BREAK (X)?: Es un pronóstico sobre quién logrará el break (X).
- AMBOS JUGADORES GANAN UN SET: Es un pronóstico que indica si ambos jugadores ganarán un set.
- RESULTADO EN SETS: Es un pronóstico que indica el resultado en sets de un partido.
- TOTAL JUEGOS EN EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre el total de juegos en un partido.
- TOTAL JUEGOS EN (X) SET: Es un pronóstico sobre el total de juegos de un set determinado.
- AMBOS JUGADORES HARÁN UN BREAK EN SET (X): Es un pronóstico sobre si ambos jugadores harán un break en el set (X).
- TOTAL BREAKS: Es un pronóstico sobre los breaks totales de un partido.
- TIE BREAK SET (X): GANADOR: Es un pronóstico sobre el ganador de un tie break (X).
- TIE BREAK SET (X): RESULTADO EXACTO: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un tie break (X).
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial a los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

TENIS DE MESA

- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre que jugador ganará el encuentro.
- TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el total de puntos será par o impar.
- SET (X): TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el total del set (X) será par o impar.
- SET (X): GANADOR PUNTO (Y): Es un pronóstico sobre quién ganará el punto (Y) del set (X).
- HÁNDICAP SET: Es un pronóstico sobre el ganador de más sets en el partido, aplicando una ventaja inicial de sets de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- SET (X): MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si se anotarán más o menos puntos que un número previamente establecido.
- SET (X): LÍDER DESPUÉS DE (Y) PUNTOS: Es un pronóstico sobre quién será el líder del partido tras haber transcurrido (Y) puntos del set (X).
- HÁNDICAP PUNTOS: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- SET (X): GANADOR: Es un pronóstico sobre quién será el ganador de (X) set.
- ¿HABRÁ PUNTOS EXTRA?: Es un pronóstico que indica si habrá puntos extra.
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- TOTAL SETS PARTIDO: Es un pronóstico sobre el total de sets que tendrá el partido.
- RESULTADO SETS: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de los sets.
- ¿CUÁNTOS SETS SE DECIDIRÁN POR PUNTOS EXTRA?: Es un pronóstico sobre la cantidad de sets que se decidirán por puntos extra.

TRIATLON

- GANADOR TRIATLON: Es un pronóstico sobre que participante ganará la carrera.

VELA

- GANADOR COPA AMÉRICA: Es un pronóstico sobre que participante ganará la Copa América.
- GANADOR COPA LOUIS VUITTON: Es un pronóstico sobre que participante ganará la Copa Louis Vuitton.
- GANADOR MEDALLA ORO: Es una apuesta que pronostica quién ganará la medalla de oro.

VOLEIBOL

- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre que jugador ganará el partido.
- GANADOR SET (X): Es un pronóstico sobre que jugador ganará un determinado set del encuentro.
- HÁNDICAP PUNTOS: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- HÁNDICAP SET: Es un pronóstico sobre el ganador de más sets en el partido, aplicando una ventaja inicial de sets de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- RESULTADO EN SETS: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un partido en cuanto a sets.
- TOTAL DE SETS EN EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre el número total de sets que habrá en el encuentro.
- TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el total de puntos será par o impar.
- PRIMERO EN LLEGAR A (X) PUNTOS: Es un pronóstico sobre quién será el primero en llegar a (X) cantidad de puntos.
- SET (X): GANADOR PUNTO (Y): Es un pronóstico sobre quién ganará el punto (Y) del set (X).
- SET (X): TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el total del set (X) será par o impar.
- MÁS/MENOS SET PARTIDO: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos sets que un número determinado durante el encuentro.
- SET (X): LÍDER DESPUÉS DE (Y) PUNTOS: Es un pronóstico sobre quién será el líder del partido tras haber transcurrido (Y) puntos del set (X).
- SET (X): PUNTOS EXTRA: Es un pronóstico sobre los puntos extra del set (X).
- {JUGADOR} GANA EXACTAMENTE 1 SET: Es un pronóstico sobre si un jugador ganará exactamente 1 set.
- {JUGADOR} GANA EXACTAMENTE 2 SETS: Es un pronóstico sobre si un jugador ganará exactamente 2 sets.
- {JUGADOR} GANAR UN SET: Es un pronóstico sobre si un jugador ganará un set.
- ¿CUÁNTOS SETS SE DECIDIRÁN POR PUNTOS EXTRA?: Es un pronóstico sobre la cantidad de sets que se decidirán por puntos extra.
- ¿HABRÁ CUARTO SET?: Es un pronóstico que indica si habrá cuarto set.
- ¿HABRÁ QUINTO SET?: Es un pronóstico que indica si habrá cuarto set.
- SET (X): MARGEN DE VICTORIA: Es un pronóstico que indica el margen de victoria del set (X).
- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre quién ganará el campeonato.

VOLEY PLAYA

- (X)º SET MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado en un determinado set del partido.
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre que jugador ganará el partido.
- GANADOR SET (X): Es un pronóstico sobre que jugador ganará un determinado set del encuentro.
- HÁNDICAP PUNTOS: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- HÁNDICAP PUNTOS (X)º SET: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un determinado set del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- SET (X): TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un determinado set del partido será par o impar.
- TOTAL DE SETS EN EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre el número total de sets que habrá en el encuentro.

- SET (X): PRIMERO EN LLEGAR A (Y) PUNTOS:
- SET (X): GANADOR DE PUNTO (Y):
- SET (X): HÁNDICAP PUNTOS:
- ¿CUÁNTOS SETS SE DECIDIRÁN POR PUNTOS EXTRA?:
- RESULTADO SETS:

WATERPOLO

- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- GANADOR MEDALLA DE ORO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la medalla de oro.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más goles en el partido, aplicando una ventaja inicial de goles a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos goles que un número determinado durante el encuentro.
- HÁNDICAP TIEMPO (X): Es un pronóstico sobre el ganador de más goles en un tiempo, aplicando una ventaja inicial de goles a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- TOTAL GOLES PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el total de goles en el partido será par o impar.
- EQUIPO EN METER EL PRIMER GOL: Es un pronóstico sobre qué equipo meterá el primer gol.
- GANADOR (X) TIEMPO: Es un pronóstico sobre quién ganará el parcial de (X) tiempo.
- GANADOR AL DESCANSO: Es un pronóstico sobre quién irá ganando al descanso.
- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre quién ganará el campeonato.
- CUARTO (X): MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si sé marcarán más o menos goles en un cuarto determinado.

Mercados en directo

- {Equipo} GANAR ALGÚN PERIODO (En directo): Es un pronóstico sobre si un equipo ganará por lo menos un periodo (parte o tiempo) del partido.
- {Equipo} GANAR LOS 3 PERIODOS (En directo): Es un pronóstico sobre si un equipo ganará los 3 periodos del encuentro.
- {Equipo}: JUGADOR EN METER EL {X} º GOL (En directo): Es un pronóstico sobre que jugador de un equipo marcará un gol exacto durante el partido.
  Ejemplo: MESSI MARCARÁ EL 4º GOL DEL PARTIDO:
- {Equipo}: MÁS/MENOS CORNERS DEL {X} AL {X} (En directo): Es un pronóstico sobre si durante un minuto (X) y otro (X) habrá más o menos córneres que un número determinado por parte de un equipo.
- {X} AL {X}: EQUIPO EN METER {X} º GOL (En directo): Es un pronóstico sobre si durante un minuto (X) y otro (X) qué equipo marcará un determinado gol.
- {X} AL {X}: EQUIPO EN SACAR EL 1º CORNER (En directo): Es un pronóstico sobre si durante un minuto (X) y otro (X) qué equipo sacará el primer córner.
- {X}º FRAME - MÁS/MENOS PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre si en un frame (ronda) determinado del partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado.
- {X}º PERIODO: HÁNDICAP ({X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado periodo de un partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de puntos/goles establecida y que se le asigna a uno de los dos equipos que disputan un partido. El equipo que tenga más puntos/goles justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- {X}º PERIODO: PRÓXIMO GOL ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo/jugador anotará el próximo gol en un determinado periodo de un partido.
- {X}º CORNER (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo sacará un determinado córner en el partido.
- {X}º FRAME - ¿{Jugador} HARÁ UNA TACADA DE 50 Ó MÁS PUNTOS? (En directo): Es un pronóstico sobre si un jugador determinado logrará de una tacada 50 ó más puntos en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º FRAME - ¿ALGÚN JUGADOR HARÁ UNA TACADA DE 50 Ó MÁS PUNTOS? (En directo): Es un pronóstico sobre si un jugador logrará una tacada de 50 ó más puntos en un frame (ronda) determinado del partido.

- {X}º FRAME - ¿HABRÁ UNA FALTA? (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá una falta en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º FRAME - COLOR DE LA PRIMERA BOLA EMBOCADA (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el color de la primera bola embocada en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º FRAME - JUGADOR EN METER LA PRIMERA BOLA (En directo): Es un pronóstico sobre qué jugador meterá la primera bola en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º FRAME - MAYOR TACADA DE PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre qué jugador logrará la mayor tacada de puntos en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º FRAME - TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si en un frame (ronda) determinado del partido el número total de puntos anotados es par o impar.
- {X}º FRAME - ÚLTIMO PUNTO ANOTADO (En directo): Es un pronóstico sobre qué jugador anotará el último punto en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º PERIODO: {Equipo} PORTERIA A CERO (En directo): Es una apuesta que pronostica si un equipo mantendrá o no su portería a cero durante un determinado periodo del partido.
- {X}º PERIODO: EQUIPO EN METER GOL (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará durante un determinado periodo del partido.
- {X}º PERIODO: GOLES {Equipo} (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán durante un periodo determinado del partido por parte de un equipo.
- {X}º PERIODO: MARCAR AMBOS EQUIPOS (En directo): Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante un periodo determinado del partido.
- {X}º PERIODO: NÚMERO DE GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán durante un periodo determinado del partido.
- {X}º TARJETA (En directo): Es un pronóstico sobre a qué jugador (o equipo) se le mostrará la (X)º tarjeta del partido.
- ¿QUÉ EQUIPO METERÁ EL {X} º GOL? (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará un determinado gol durante el partido.
- ¿QUIÉN REALIZARÁ EL (X) º TANTO? (En directo): Es un pronóstico sobre qué jugador realizará un determinado tanto del encuentro.
- 1ª PAREJA EN LLEGAR A (X) TANTOS (En directo): Es un pronóstico sobre qué pareja llegará primero a un número determinado de tantos en el encuentro.
- (X)º CUARTO: 1º EN LLEGAR A {X} PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo llegará primero a un número determinado de puntos en un determinado cuarto.
- (X)º CUARTO: MARGEN DE VICTORIA (En directo): Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un determinado cuarto de un partido por un determinado margen de goles.
- (X)º CUARTO: MÁS/MENOS GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre si en un determinado cuarto el partido se marcarán más o menos goles de un número determinado.
- (X)º CUARTO: MÁS/MENOS PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre si en un determinado cuarto del partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado.
- (X)º CUARTO: MÁS/MENOS PUNTOS {Equipo} (En directo): Es un pronóstico sobre si en un determinado cuarto del partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado por parte de un equipo.
- (X)º CUARTO: TOTALES (En directo): Es un pronóstico sobre cuántos puntos se anotarán en un determinado cuarto de un partido.
- 1º EN HACER {X} JUEGOS - SET {X} (En directo): Es un pronóstico sobre que jugador será el primero en hacer un determinado número de juegos en un determinado set.
- 1º EN HACER {X} PUNTOS - {X} º JUEGO (SET {X}) (En directo): Es un pronóstico sobre que jugador será el primero en hacer Un número determinado de puntos en un determinado set.
- 1º EN LLEGAR A {X} CARRERAS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en llegar a un determinado número de carreras.
- 1º EN LLEGAR A {X} GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en llegar a un determinado número de goles.
- 1º EN LLEGAR A {X} PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre que jugador será el primero en hacer un número determinado de puntos.
- (X)º ENTRADA: MÁS/MENOS CARRERAS {X} (En directo): Es un pronóstico sobre si en una determinada entrada del partido habrá más o menos carreras que un número determinado.
- (X)º PERIODO: GANADOR RESTO ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre quién ganará el resto de un periodo, empezando por el momento en que se realiza la apuesta al final del periodo.
- (X)º SET: 1º EN LLEGAR A (X) PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre quién será el

primero en llegar a un número determinado de puntos en un determinado set del partido.
- (X)º TIEMPO PRÓRROGA: GANADOR (En directo): Es un pronóstico sobre quién ganará un determinado tiempo de la prórroga.
- (X)º TIEMPO PRÓRROGA: MÁS/MENOS GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos goles de un número determinado en un determinado tiempo de la prórroga.
- (X)º TIEMPO: {Equipo} RANGO NÚMERO DE GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de goles que marcará un equipo a lo largo de un tiempo determinado de un partido. También se contabilizan los goles en propia puerta.
- (X)º TIEMPO: ¿QUÉ EQUIPO METERÁ EL {X} º GOL? (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo marcará un determinado gol durante un determinado tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: 1º EN LLEGAR A (X) PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo llegará primero a un número determinado de puntos en un determinado tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: 1-X-2 y MARCAR AMBOS (En directo): Es un pronóstico sobre el resultado al final de un determinado tiempo de un partido (1, X o 2) y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante este tiempo. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO: CORNERS {Equipo} (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de córneres que habrá durante un determinado tiempo de un encuentro por parte de un equipo.
- (X)º TIEMPO: CORNERS PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de córneres que habrá durante un determinado tiempo es par o impar.
- (X)º TIEMPO: EQUIPO EN SACAR EL {X} º CORNER (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo sacará un determinado córner en un determinado tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: MARGEN DE VICTORIA (En directo): Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará un determinado tiempo de un partido por un determinado margen de goles.
- (X)º TIEMPO: MÁS/MENOS CORNERS {Equipo} (En directo)
- Es un pronóstico sobre si en un determinado tiempo de un partido habrá más o menos córneres que un número determinado por parte de un equipo.
- (X)º TIEMPO: MÁS/MENOS ENSAYOS (En directo): Es un pronóstico sobre si en un determinado tiempo de un partido habrá más o menos ensayos que un número determinado.
- (X)º TIEMPO: PRIMER EQUIPO EN SACAR {X} CORNERS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo sacará primero un número determinado de córneres en un determinado tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: PRÓXIMO CORNER (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo sacará el próximo córner en un determinado tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: PRÓXIMO EQUIPO EN ANOTAR (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo anotará el próximo gol en un determinado tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: PRÓXIMO GOL ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre qué jugador anotará el próximo gol en un determinado tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: RANGO NÚMERO DE GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán a lo largo de un determinado tiempo de un partido. También se contabilizan los goles en propia puerta.
- (X)º TIEMPO: TOTAL CORNERS (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de córneres que se sacarán durante un determinado tiempo de un partido.
- 1-X-2 AL MINUTO 09:59 (En directo): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al minuto 09:59.
- 1-X-2 AL MINUTO 10-20-30-60 (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el resultado (1, X o 2) al final de unos minutos determinados.
- 1-X-2 AL MINUTO 14:59 (En directo): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al minuto 14:59.
- (X)º CUARTO: GANADOR (3 OPC.) (En directo): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un determinado cuarto del partido.
- (X)º CUARTO: GANADOR (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará un determinado cuarto del partido.
- (X)º CUARTO: HÁNDICAP ({X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado cuarto de un partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de puntos establecida y que se le asigna a uno de los dos equipos que disputan un partido. El equipo que tenga más puntos justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- (X)º CUARTO: TOTAL PTOS. PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de puntos marcados en un determinado cuarto del partido es par o impar.
- (X)º GOL (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo meterá un gol determinado en el

partido.

- (X)º PERIODO: APUESTA SIN EMPATE (En directo): Es un pronóstico sobre la victoria en un periodo determinado del partido del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- (X)º PERIODO: MÁS/MENOS GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre si se marcarán más o menos goles de un número determinado en un periodo determinado de un partido.
- (X)º PERIODO: RESULTADO EXACTO (En directo): Es un pronóstico sobre qué resultado exacto se dará en un periodo determinado del partido.
- (X)º SET: 1º EN LLEGAR A (X) PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre quién será el primero en llegar a un determinado número de puntos en un determinado set del partido.
- (X)ª TIEMPO: MÁS/MENOS GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre si en un tiempo determinado del partido se marcarán más o menos goles de un número determinado.
- (X)ª TIEMPO: 1º EN LLEGAR A (X) PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo llegará primero a un determinado número de puntos en un tiempo determinado de un partido.
- (X)ª TIEMPO: 1-X-2 y MÁS/MENOS GOLES {X} (En directo): Es un pronóstico sobre el resultado de un tiempo determinado de un partido (1, X o 2) y sobre si en este tiempo se marcarán más o menos goles de un número determinado. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)ª TIEMPO: APUESTA SIN EMPATE (En directo): Es un pronóstico sobre la victoria en un tiempo determinado del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- (X)ª TIEMPO: DOBLE OPORTUNIDAD (En directo): Es un doble pronóstico, 1X, 12 o X2, en un tiempo determinado con un único multiplicador.
- (X)ª TIEMPO: GANADOR (3 OPC.) (En directo): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un tiempo determinado del partido.
- (X)ª TIEMPO: GANADOR (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará en un tiempo determinado de un partido. Si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- (X)ª TIEMPO: HÁNDICAP ({X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un tiempo determinado de un partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de goles establecida y que se le asigna a uno de los dos equipos que disputan un partido. El equipo que tenga más goles justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- (X)ª TIEMPO: JUGADOR EN ANOTAR 1º ENSAYO (En directo): Es una apuesta que pronostica que jugador anotará el primer ensayo de un tiempo determinado del partido.
- (X)ª TIEMPO: MARCARÁN AMBOS EQUIPOS (En directo): Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante un tiempo determinado de un partido.
- (X)ª TIEMPO: MÁS/MENOS PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre si en un tiempo determinado de un partido habrá más o menos puntos que un número determinado.
- (X)ª TIEMPO: MÁS/MENOS PUNTOS {Equipo} (En directo): Es un pronóstico sobre si en un tiempo determinado de un partido habrá más o menos puntos que un número determinado por parte de un equipo.
- (X)ª TIEMPO: NÚMERO DE GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán a lo largo de un tiempo determinado de un partido.
- (X)ª TIEMPO: NÚMERO DE GOLES EQUIPO (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán a lo largo de un tiempo determinado del partido por parte de un equipo.
- (X)ª TIEMPO: PUNTOS PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un tiempo determinado de un partido será par o impar.
- (X)ª TIEMPO: RESULTADO EXACTO (En directo): Es un pronóstico sobre qué resultado exacto se dará en un tiempo determinado del partido.
- CUARTO CON MAYOR ANOTACIÓN (En directo): Es un pronóstico sobre en qué cuarto del partido habrá mayor número de anotación.
- EN TODOS LOS PERIODOS SE METEN MÁS DE {X} GOLES (En directo): Es una apuesta que pronostica qué en todos los periodos del partido se meten más de un número determinado de goles.
- EQUIPO EN ANOTAR MÁS ENSAYOS (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo anotará más ensayos en el partido.
- EQUIPO EN HACER LA CARRERA {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo hará una determinada carrera en un partido.

- EQUIPO EN METER EL PUNTO {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo meterá un punto determinado en el partido.
- EQUIPO EN SACAR MÁS CORNERS DEL {X} AL {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo sacará más córneres durante unos determinados minutos.
- GANADOR {X} º JUEGO - SET {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado juego en un determinado set de un partido.
- GANADOR {X} º PUNTO - {X} º JUEGO (SET {X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado punto de un determinado juego en un determinado set de un partido.
- GANADOR {X} º PUNTO - TIE BREAK SET {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado punto en el tie break de un determinado set del partido.
- GANADOR DEL (X) º JUEGO AL SAQUE {Jugador} (En directo): Es un pronóstico sobre que jugador ganará un juego determinado al saque de un jugador determinado.
- GANADOR DEL (X)º PERIODO (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado juego de un partido.
- GANADOR DEL (X) º CUARTO (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado cuarto de un partido.
- GANADOR ENTRADA {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de una entrada de un partido.
- GANADOR FRAME {X} (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará un determinado frame (ronda) durante el partido.
- GANADOR JUEGO (X) Y (X) - SET (X) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de dos juegos determinados en un determinado set de un partido.
- GANADOR RESTO DE PARTIDA ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre quién ganará el resto de un partido, empezando por el momento en que se realiza la apuesta al final del partido.
- GANADOR RESTO SET (X) ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre quién ganará el resto de un set, empezando por el momento en que se realiza la apuesta al final del set.
- GANADOR SET {X} y MÁS/MENOS JUEGOS {X} SET {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un set determinado y si habrá más o menos juegos que un número determinado en este set.
- GANADOR TANDA DE PENALTIS (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de una tanda de penaltis.
- GANADOR TIE BREAK SET {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador del tie break de un determinado set.
- GANADOR Y ASALTO (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador del combate y el asalto en el que gana.
- GANAR 1º o AL FINAL DEL 2º TIEMPO (En directo): Es un pronóstico sobre si un equipo gana al final del primer o segundo tiempo del partido.
- GOL ENTRE EL MINUTO 10:01 Y 20:00 (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá gol entre los minutos 10:01 y 20:00 del partido.
- HÁNDICAP FRAMES ({X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de frames (rondas) establecida y que se le asigna a uno de los dos equipos que disputan un partido. El equipo que tenga más frames (rondas) justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- HÁNDICAP PRÓRROGA ({X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de la prórroga de un partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de goles establecida y que se le asigna a uno de los dos equipos que disputan un partido. El equipo que tenga más goles justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- HÁNDICAP PUNTOS SET (X) ({X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado set de un partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de puntos establecida y que se le asigna a uno de los dos equipos que disputan un partido. El jugador que tenga más puntos justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- HEAD TO HEAD (EQUIPO) (En directo): Es un pronóstico de comparación directa entre dos equipos, se apuesta sobre qué equipo quedará en mejor posición.
- JUEGO {X} - SET {X}: GANAR LOS PRIMEROS {X} PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre quién ganará los primeros determinados puntos en un determinado juego de un determinado set de un partido.

- JUEGO {X} - SET {X}: ¿HABRÁ DEUCE? (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá deuce en un determinado juego de un determinado set del partido.
- JUEGO {X} - SET {X}: TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un determinado juego de un determinado set del partido será par o impar.
- JUEGO {X} - SET (X): TOTAL PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de puntos que habrá en un determinado juego de un determinado set de un partido.
- JUEGO {X} - SET (X): TOTAL PUNTOS {Jugador} (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de puntos que conseguirá un jugador en un determinado juego de un determinado set de un partido.
- JUEGO {X} SET {X}: NÚMERO DE PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el número exacto de puntos en un determinado juego del set (X).
- JUGADOR EN OBTENER MÁS 180s (En directo): Es un pronóstico sobre quién obtendrá más 180s durante el partido.
- LIDER DESPUES DE JUGARSE {X} FRAMES (En directo): Es una apuesta que pronostica quien es el líder después de jugarse un número determinado de frames (rondas) de un partido.
- MARCADOR EXACTO JUEGO {X} - SET {X} (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el marcador exacto de un determinado juego del set (X).
- MARGEN DE VICTORIA EN JUEGOS (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el margen de victoria en juegos.
- MARGEN EXACTO DE VICTORIA EN JUEGOS (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el margen exacto de victoria en juegos.
- MÁS PUNTUACIÓN EN UNA ENTRADA (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo logrará más puntuación en una entrada.
- MÁS/MENOS 180s (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos 180s que un número determinado en el partido.
- MÁS/MENOS CARRERAS {Equipo} (En directo): Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos carreras que un número determinado por parte de un equipo.
- MÁS/MENOS FRAMES {X} (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos frames (rondas) de un número determinado durante el partido.
- MÁS/MENOS GOLES DEL {X} AL {X} (En directo): Es un pronóstico sobre si durante unos determinados minutos de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS AL FINAL DEL (X)º CUARTO (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de puntos al final de un determinado cuarto es mayor o menor que un número determinado.
- MINUTO DEL {X} º GOL (En directo): Es un pronóstico sobre el minuto en el que se marcará un determinado gol.
- MINUTO DEL {X} º GOL {Equipo} (En directo): Es un pronóstico sobre el minuto en el que un equipo marcará un determinado gol.
- NÚMERO DE CORNERS PAR O IMPAR DEL {X} AL {X} (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de córneres que habrá durante un minuto determinado a otro es par o impar.
- NÚMERO MINIMO DE GOLES EQUIPO (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el número mínimo de goles que marcará un equipo durante el partido.
- PERIODO DE 1º GOL DE CADA EQUIPO (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el periodo en que marque cada equipo durante el partido.
- PRIMER EQUIPO EN SACAR {X} CORNERS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en sacar un número determinado de córneres.
- PRÓRROGA: ¿QUÉ EQUIPO METERÁ EL {X} º GOL? (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo marcará un gol determinado durante la prórroga de un partido.
- PRÓRROGA: 1-X-2 (En directo): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) durante la prórroga de un partido.
- PRÓRROGA: APUESTA SIN EMPATE (En directo): Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local o visitante en la prórroga de un partido; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- PRÓRROGA: DOBLE OPORTUNIDAD (En directo): Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, en la prórroga de un partido.
- PRÓRROGA: GANADOR RESTO DE PARTIDO ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará lo que queda de partido desde el momento en el que se completa la apuesta.
- PRÓRROGA: MÁS/MENOS GOLES {X} (En directo): Es un pronóstico sobre si en la prórroga de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado.

- PRÓRROGA: TOTAL CORNERS (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de córneres que se sacarán durante la prórroga de un partido.
- PRÓXIMA ANOTACIÓN ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo (o jugador) será el próximo en anotar.
- RESULTADO EXACTO CUARTOS GANADOS (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto de un partido teniendo en cuenta los cuartos a jugar.
- RESULTADO EXACTO MITADES GANADAS (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto de un partido teniendo en cuenta las mitades a jugar.
- RESULTADO EXACTO PRÓRROGA (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto en la prórroga.
- RESULTADO EXACTO SET {X} (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto de un determinado set del partido.
- RESULTADO TIE BREAK SET {X} (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto en el tie break de un determinado set del partido.
- SET {X} - 1º EN LLEGAR A {X} PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre quién será el primero en llegar a un número determinado de puntos en un determinado set del partido.
- SET {X} END {X} - GANADOR (En directo): Es un pronóstico sobre quien será el ganador de un tramo determinado de un partido.
- SET {X} END {X} - Nº PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre el número de puntos en un tramo determinado de un partido.
- SET {X} END {X} - PAR/IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un tramo determinado de un partido es par o impar.
- SET {X} END {X} - MÁS/MENOS PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante un tramo determinado del partido.
- SET {X} - APUESTA SIN EMPATE (En directo): Es un pronóstico sobre la victoria en un determinado set del partido del jugador local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- SET (X) - RONDA {X}: Es un pronóstico sobre quién ganará una determinada ronda de un determinado set del encuentro.
- ALGUN JUGADOR OBTIENE UN 180 (En directo): Es un pronóstico sobre si un jugador obtendrá un 180 en una determinada ronda del set (X).
- SET (X) - RONDA {X}: TOTAL DARDOS LANZADOS (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el número total de dardos lanzados en una determinada ronda del set (X).
- SET (X): 1º EN LLEGAR A {X} PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre quién llegará primero a un número determinado de puntos en un determinado set del partido.
- SET (X): HÁNDICAP RONDAS ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre el ganador de más rondas en un determinado set del partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de rondas a uno de los dos jugadores que disputan el encuentro.
- SET (X): JUGADOR EN OBTENER MÁS 180s (En directo): Es un pronóstico sobre quién obtendrá más 180s durante un determinado set del partido.
- SET (X): LÍDER DESPUÉS DE X PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre quién será líder después de un número determinado de puntos durante un determinado set del partido.
- SET (X): MÁS/MENOS 180s (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos 180s que un número determinado en un determinado set del encuentro.
- SET (X): MÁS/MENOS PUNTOS {X} (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado en un determinado set del encuentro.
- SET (X): MÁS/MENOS RONDAS (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos rondas que un número determinado en un determinado set del encuentro.
- SET (X): PUNTOS EXTRA (En directo): Es una apuesta que pronostica si habrá puntos extra en un determinado set del partido.
- SET (X): QUÉ EQUIPO HARÁ EL TANTO {X} (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo hará un determinado punto en un determinado set del partido.
- SET (X): QUIEN HARÁ EL PUNTO {X} (En directo): Es un pronóstico sobre que jugador hará un determinado punto en un determinado set del partido.
- SET (X): TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un determinado set del partido será par o impar.
- SET (X): {Jugador} MÁS/MENOS 180s (En directo): Es un pronóstico sobre si en un determinado set del partido habrá más o menos 180s que un número determinado por parte de un jugador.
- TANDA DE PENALTIES: {Equipo} MÁS/MENOS GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre si en la tanda de penaltis un equipo marcará más o menos goles de un número determinado.

- TANDA PENALTIES {Equipo}: PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de goles, por parte de un equipo, en la tanda de penaltis es par o impar.
- TANDA PENALTIES: {X} º PENALTY (En directo): Es un pronóstico sobre qué pasará en un determinado penalti de la tanda. Se apuesta al gol o al fallo del lanzador.
- TANDA PENALTIES: GANADOR Y MÁS/MENOS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador de la tanda de penaltis y si habrá más o menos goles que un número determinado durante esta tanda.
- TANDA PENALTIES: MARGEN DE VICTORIA (En directo): Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en la tanda de penaltis por un determinado margen de goles.
- TANDA PENALTIES: PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de goles en la tanda de penaltis es par o impar.
- TANDA PENALTIES: RESULTADO EXACTO (En directo): Es un pronóstico sobre qué resultado concreto se dará en la tanda de penaltis.
- TOTAL CARRERAS PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de carreras en el partido es par o impar.