
Reglas particulares de Apuestas Deportivas de Contrapartida y Otras Apuestas de Contrapartida

FECHA ACTUALIZACIÓN: 21/03/2016

REGLAS PARTICULARES DE APUESTAS DEPORTIVAS Y OTRAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

INTRODUCCIÓN

El desarrollo y explotación de las apuestas deportivas de contrapartida y de las apuestas denominadas “Otras apuestas de contrapartida” se regirá por la ORDEN EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida, por la EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de Otras apuestas de contrapartida por las disposiciones que en desarrollo de las mismas dicte la Dirección General de Ordenación del Juego, por los términos de la licencia singular otorgada a RETA y por las presentes reglas particulares elaboradas y publicadas por RETA.

Las reglas de las apuestas deportivas y otras apuestas de contrapartida serán previamente publicadas por RETA en el sitio web www.retabet.es, tienen naturaleza privada y son elaboradas por RETA, sin perjuicio de las competencias de supervisión de la Dirección General de Ordenación del Juego.

El objetivo de las apuesta deportivas y otras apuestas de contrapartida consiste en el acierto del pronóstico formulado sobre el resultado de uno o varios eventos incluidos en los programas previamente establecidos por RETA, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por RETA.

En aplicación de las reglas particulares del juego y del programa establecido por RETA, la apuesta deportiva y otras apuestas de contrapartida pueden ser simples, múltiples o combinadas.

DEFINICIONES

1. Apuesta deportiva. Es el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos incluidos en los programas previamente establecidos por RETA, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones deportivas y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por RETA.

2. Apuesta deportiva de contrapartida. Es la apuesta deportiva en la que el participante apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta, y siendo el premio el resultante de multiplicar el importe de la participación por el coeficiente que RETA haya validado previamente para el pronóstico realizado.

3. Otra apuesta de contrapartida. Es la apuesta en la que el participante apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta, y siendo el premio el resultante de multiplicar el importe de la participación por el coeficiente que el operador haya validado previamente para el pronóstico realizado. La apuesta se realiza sobre el resultado de uno o varios eventos incluidos en los programas previamente establecidos por RETA, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por RETA.

4. Unidad mínima de apuesta. Es la cantidad que se corresponde con el importe mínimo que puede jugarse en cada apuesta.

5. **Evento deportivo.** Es el acontecimiento deportivo, previamente determinado por RETA en el correspondiente programa, que se desarrolla en el marco de una competición deportiva o al margen de ella, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes de RETA, y que presenta un desenlace incierto y ajeno al operador de las apuestas y a los participantes.

6. **Evento no deportivo.** Es el acontecimiento relacionado con la sociedad, los medios de comunicación, la economía, los espectáculos, la cultura, u otros similares, previamente determinado por RETA en el correspondiente programa, que se desarrolla en el marco de una competición o al margen de ella, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes de RETA, y que presenta un desenlace incierto y ajeno a RETA y a los participantes. Un evento nunca podrá estar relacionado con el mundo del deporte ni con el de la hípica, ni con competiciones en las que participen otros animales, a excepción de las carreras de velocidad de animales siempre que estas se realicen con las debidas garantías sobre el trato a los mismos. Los eventos sobre los que se constituyan apuestas de contrapartida deberán tener un resultado determinable, que permita a todas las partes que intervengan en las apuestas tener certeza del resultado acaecido. No podrán ser objeto de apuestas de contrapartida eventos que atenten contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, contra los derechos de la juventud y de la infancia o contra cualquier derecho o libertad reconocido constitucionalmente.

7. **Evento suspendido.** Es el evento que, una vez iniciado, ha sido interrumpido antes de llegar a su final programado.

8. **Evento anulado.** Es el evento que, por razones ajenas a RETA y a los participantes, no llega a celebrarse o, celebrándose, sus resultados no son considerados en las apuestas.

9. **Evento aplazado.** Es el evento que, por razones ajenas a RETA y a los participantes, no se inicia en el momento programado para ello. El evento aplazado supone el aplazamiento de los resultados de las apuestas.

10. **Apuesta deportiva de contrapartida simple.** Es aquel pronóstico que se realiza sobre un único resultado de un único evento deportivo.

11. **Apuesta deportiva de contrapartida múltiple.** Se entiende por apuesta deportiva de contrapartida múltiple, el pronóstico que se realiza simultáneamente sobre dos o más resultados de un acontecimiento deportivo.

12. **Apuesta deportiva de contrapartida combinada.** Se entiende por apuesta deportiva de contrapartida combinada, el pronóstico que se realiza simultáneamente sobre los resultados de dos o más acontecimiento deportivos.

13. **Apuesta deportiva de contrapartida convencional.** Es aquella clase de apuesta cuyo plazo para ser realizada deberá estar cerrado con anterioridad a que el evento deportivo se inicie. En el caso de apuestas múltiples o combinadas, el plazo de realización deberá estar cerrado con anterioridad a que se celebre el primer evento por orden cronológico de los contenidos en la apuesta.

14. **Apuesta deportiva de contrapartida en directo.** Es aquella clase de apuesta que se realiza durante el tiempo de celebración del evento deportivo sobre el que se basa, bien durante su totalidad o bien durante la parte del mismo que establezca RETA en su programa de apuestas.

15. **Otra Apuesta de contrapartida simple.** Es aquel pronóstico que se realiza sobre un único resultado de un único evento.

16. Otra Apuesta de contrapartida múltiple. Es aquel pronóstico que se realiza simultáneamente sobre dos o más resultados de uno o más eventos.

17. Otra apuesta de contrapartida convencional. Es aquella clase de apuesta cuyo plazo para ser realizada deberá estar cerrado con anterioridad a que el evento se inicie. En el caso de apuestas múltiples, el plazo de realización deberá estar cerrado con anterioridad a que se celebre el primer evento por orden cronológico de los contenidos en la apuesta.

18. Otra apuesta de contrapartida en directo. Es aquella clase de apuesta que se realiza durante el tiempo de celebración del evento sobre el que se basa, bien durante su totalidad o bien durante la parte del mismo que establezca el operador en su programa de apuestas.

19. Coeficiente de apuesta. Es la cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora al ser multiplicada por la cantidad apostada. En el coeficiente estará incluido el importe correspondiente a la devolución de importe inicialmente aportado por el apostante que ha conseguido premio. El coeficiente fijado en cada momento para una apuesta concreta será único.

CANAL DE PARTICIPACIÓN

La participación en el juego de apuestas deportivas y otras apuestas de contrapartida se efectuará a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos.

La participación podrá realizarse, asimismo, a través de terminales físicos accesorios que RETA pueda instalar, previa oportuna autorización emitida al efecto por la Comunidad Autónoma competente.

RECLAMACIONES DE LOS PARTICIPANTES

RETA cuenta con un sistema de atención y resolución de quejas y reclamaciones en su sitio web, al cual se puede acceder mediante el enlace denominado “Reclamaciones”. El usuario también podrá presentar su reclamación a través de un escrito dirigido a la siguiente dirección: EKASA APUESTAS ONLINE, S.A. Parque Tecnológico 207 C, Planta 1, 48170 Zamudio, Vizcaya, incluyendo en la comunicación la referencia “*Reclamación*”.

El plazo de presentación de las reclamaciones será de 3 meses contados desde la fecha en que se celebra el evento deportivo o no deportivo sobre el que recaiga la apuesta. RETA emitirá una comunicación dirigida al reclamante, en la que acusará recibo de la reclamación y en la que hará constar la identidad del operador y el plazo de contestación.

RETA resolverá la reclamación del participante en el plazo de 1 mes contado desde la fecha en que se recibió la reclamación.

FORMALIZACIÓN DE LAS APUESTAS

La formalización de las apuestas se efectuará por los medios establecidos en el apartado “CANAL DE PARTICIPACIÓN”.

La formalización y validación de las apuestas deportivas y otras apuestas de contrapartida deberá concluir dentro del límite temporal fijado por RETA. En el caso de las apuestas deportivas y otras apuestas de contrapartida convencionales, será antes del inicio del evento contenido en el programa de apuestas. En los supuestos de apuestas múltiples o combinadas, la formalización de las apuestas deportivas y otras apuestas de contrapartida convencionales deberá concluir antes del inicio del primer evento, por orden cronológico, de los contenidos en la apuesta.

RETA emitirá y facilitará a cada participante, por el mismo medio por el que realizó la apuesta, un resguardo o documento acreditativo de cada apuesta que haya realizado. El resguardo o documento acreditativo contendrá la identificación de la apuesta jugada, el importe de la apuesta, evento en el que participa, en su caso, tipo de apuesta, pronóstico efectuado, coeficiente asignado a la apuesta en el momento de su realización y número o combinación alfanumérica de seguridad que permita identificarlo con carácter exclusivo y único.

Cada apuesta que se realice quedará vinculada al coeficiente vigente para esa apuesta en el momento de su realización y no se verá afectada por los cambios posteriores que pueda sufrir el coeficiente.

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, serán anulados todos los pronósticos sobre la misma.

RETA se reserva el derecho de anular cualquier pronóstico sobre una apuesta aceptada en la que se hayan producido errores obvios y manifiestos en la introducción de las cuotas, definición del mercado o participantes de la apuesta.

SUSPENSIÓN, ANULACIÓN O APLAZAMIENTO

En ningún caso la calidad de la conexión repercute en el desenlace de un juego. En el caso que la calidad de la conexión sea lo suficientemente deficiente para no poder jugar normalmente se informará al jugador de este hecho. Se informará al jugador sobre la calidad de su conexión, y en caso de no disponer de una conexión adecuada, se le impedirá iniciar el juego. Si la calidad de la conexión desciende a lo largo del juego, en ningún caso afectará a las apuestas que haya realizado previamente.

En todo caso RETA garantiza el derecho a los premios que pudieran haberse obtenido por los participantes en una sesión con anterioridad a que se produjese su eventual suspensión o anulación.

Igualmente, en los supuestos en los que se produzca la desconexión de un participante durante el transcurso de una apuesta, RETA garantiza que, si el participante que ya ha realizado su o sus apuestas, la apuesta se desarrollará normalmente, y el participante tendrá derecho a que le sea abonado el importe correspondiente a aquella o aquellas que hayan resultado ganadoras.

El importe íntegro correspondiente a la participación en una sesión del juego que, una vez formalizada, sea anulada por el operador en aplicación de sus reglas particulares, será devuelto o puesto a disposición de los participantes en la forma establecida en las condiciones generales de contratación de los servicios de juego de RETA, siempre sin ningún coste ni obligación adicional para los participantes.

Lo dispuesto en la presente cláusula se entenderá sin perjuicio de lo que de forma específica se establezca en las presentes reglas particulares para cada modalidad, en cuyo caso, prevalecerá esto último.

DESARROLLO DEL JUEGO, DETERMINACIÓN Y ASIGNACIÓN DE PREMIOS

Las apuestas deportivas y otras apuestas de contrapartida se desarrollarán de conformidad con lo establecido en la normativa aprobada por la Dirección General de Ordenación del Juego, en las presentes reglas particulares del juego y en el correspondiente programa de apuestas fijado por RETA.

Los premios de las apuestas deportivas de contrapartida se determinan por el resultado de los eventos establecidos en el programa de apuestas.

Se entenderá que una apuesta ha resultado premiada cuando los pronósticos contenidos en la misma coincidan con el resultado considerado válido, de conformidad con las reglas particulares del juego.

Finalizado el evento o eventos objeto de las apuestas, RETA comunicará a los participantes los resultados válidos. Siempre que sea posible RETA empleará para la comunicación de los resultados el mismo medio del que hizo uso el participante para la formalización de las apuestas.

En los eventos deportivos de carácter oficial, se considerará como resultado válido el determinado por la entidad organizadora.

En aquellos eventos no deportivos que sean organizados por alguna empresa, persona, o entidad pública o privada en general, donde el organizador emita de forma pública y cierta el resultado del evento o del aspecto del evento objeto de las apuestas, se considerará como resultado válido el determinado por la entidad organizadora.

En caso contrario, el resultado será determinado por RETA en base a las pruebas escritas, gráficas, testimoniales, etc..., que reúna, y que deberán provenir preferentemente de fuentes públicas. Siempre que ello resulte posible, estas pruebas deberán ser accesibles para su consulta por los participantes a través de la página web del organizador. En el supuesto de que dicha accesibilidad no sea posible, se mostrarán por cualquier otro medio de consulta accesible para los participantes.

Para la resolución de posibles discrepancias, RETA ofrece su sometimiento a la decisión de un sistema de mediación y arbitraje realizado por entidades imparciales radicadas en España, sin perjuicio de las potestades de supervisión de la Comisión Nacional del Juego.

Conocido el resultado del evento o eventos objeto de las apuestas, RETA procederá a la asignación de los premios a los participantes que hubieran realizado los pronósticos que, en función de los resultados de los eventos, hubieran sido premiados.

Los resultados de los eventos serán publicados por RETA en su sitio web dentro de las veinticuatro horas siguientes a la celebración del evento. Los resultados publicados resultarán accesibles desde la fecha de su publicación hasta el último día natural en que, de acuerdo con las presentes reglas particulares, el participante pueda presentar reclamación.

PAGO DE PREMIOS

RETA queda obligada al pago de los premios obtenidos en las apuestas deportivas y otras apuestas de contrapartida desde que sea conocido el resultado del evento o eventos sobre los que se realizaron las apuestas y procederá al pago de los premios a los participantes acreedores en los términos y condiciones fijados en las presentes reglas particulares. El pago de los premios se iniciará tras la publicación de los resultados de los eventos en el sitio web de RETA.

RETA efectuará el pago de los premios por el mismo medio empleado para el pago de la participación. El pago del premio en ningún caso supondrá coste u obligación adicional para el participante premiado.

El derecho al cobro de premios caducará en el plazo de tres meses contados desde el día siguiente a la finalización del evento que cerraba el correspondiente programa de apuestas.

En aquellas apuestas que tengan más de un resultado ganador, se determinará más de una opción como ganadora. En estos casos, los premios de las apuestas acertadas serán modificados. El nuevo premio será el resultante de dividir el premio original entre el número de opciones ganadoras de dicho mercado o apuesta.

UNIDAD MÍNIMA DE APUESTA

La apuesta mínima es de 0,20 euros para todas las apuestas, tanto simples como combinadas o múltiples.

Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos de 1 céntimo de euro.

IMPORTE MÁXIMO DE PARTICIPACIÓN EN APUESTAS DEPORTIVAS Y OTRAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA EN DIRECTO

Se establece un límite para la cantidad de dinero que un mismo participante puede dedicar a su participación en apuestas deportivas y otras apuestas de contrapartida en directo.

Esta cantidad no podrá exceder del importe del saldo que el participante tenga en su cuenta de juego en el momento en que se inicie el evento sobre el que se realizarán las apuestas.

En los casos en los que, una vez iniciado el evento sobre el que se realizarán las apuestas, el participante se registre como usuario, se entenderá que el importe del saldo de la cuenta de juego es cero a los efectos de lo dispuesto en el párrafo anterior.

Si durante el transcurso del evento en que se estén realizando apuestas, el participante ingresase en su cuenta de juego alguna cantidad adicional, proveniente exclusivamente de los premios ganados como consecuencia de las apuestas realizadas en directo en ese evento, este importe ingresado podrá dedicarse también a la realización de nuevas apuestas en directo en ese mismo evento.

En el caso de que un mismo participante realice apuestas en directo en dos o más eventos que se celebren simultáneamente, el límite de las cantidades que el participante puede dedicar a las apuestas será el importe del saldo que el participante tenga en su cuenta de juego en cada momento, como consecuencia de lo establecido en los párrafos anteriores.

REGLAS DE LAS MODALIDADES DE JUEGO

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.

REGLAS GENERALES

1. Anulación apuesta. Una apuesta será anulada cuando el evento sobre el que versa la apuesta no se celebra o es aplazado por un periodo superior a 30 días (independientemente de si el aplazamiento se realiza antes de iniciarse el evento o una vez iniciado)
2. En las apuestas simples que son anuladas, el importe apostado es devuelto de forma íntegra.
3. Las apuestas múltiples que contienen uno o más pronósticos anulados, seguirán siendo válidas. Los pronósticos anulados se considerarán como “Excluidos” y las apuestas se mantendrán vigentes y formalizadas con el resto de los pronósticos no anulados.
4. Si una apuesta múltiple tiene todos sus pronósticos anulados, será reintegrado el importe de la misma.
5. Si un evento no llega a iniciarse y es aplazado por un tiempo no superior a 30 días, la apuesta realizada se considera válida. Si superase este período, la apuesta será anulada.

6. Si durante la celebración de un evento este finaliza antes de tiempo por el motivo que sea, se atenderá al resultado oficial que determinen los jueces y las juezas del evento a los efectos de las apuestas a ganador del evento. En todo caso, se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto (una apuesta al primer goleador y se ha marcado un gol en el partido; apuesta sobre el resultado de la primera parte y el primer tiempo ha finalizado; apuesta a la primera tarjeta y un jugador o jugadora ha sido expulsado o amonestado).

Sin embargo, todos los pronósticos de todas las apuestas que necesitan de la disputa completa del evento para su correcta resolución, serán anulados.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer - Nadal 6-3, 2-0. Retirada de Nadal por lesión. El juez o la jueza del partido dan el partido ganado a Federer por retirada de Nadal. Todas las apuestas a ganador de primer set serán válidas, dado que esta apuesta ha finalizado ya. Las apuestas a ganador de partido serán válidas con Federer como opción correcta. En cambio, por ejemplo, los pronósticos de las apuestas a ganador del segundo set, número de juegos del segundo set y resultado del segundo set serán anulados.

7. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo y pasados 30 días, el evento se reanuda desde el momento de la suspensión o desde el inicio, todas las apuestas sobre dicho evento que no estuvieran resueltas en el momento de la suspensión serán anuladas.

8. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, y dentro de los 30 días siguientes el juez o la jueza de la competición u otro organismo oficial, 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. No se tendrán en cuenta reclamaciones ni posibles resoluciones posteriores.

Ejemplo: Partido Betis-Athletic es suspendido por el árbitro en el minuto 66 con 2-1 en el marcador. Las apuestas ya resueltas como "1-X-2 primer tiempo", "Más/Menos 2,5 goles" se consideraran como válidas. Si pasado una semana el comité de competición de la liga decide dar el partido por ganado al Athletic con el resultado de 0-3 y no jugarse el resto de encuentro, los pronósticos de las apuestas no decididas en el momento de la suspensión serán anuladas, incluidos los pronósticos de las apuestas a ganador del partido.

9. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, y dentro de los 30 días siguientes el evento se reanuda desde el momento de la suspensión, las apuestas sobre dicho evento realizadas antes de la suspensión y que no estuvieran resueltas en el momento de la suspensión seguirán siendo válidas.

10. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, y dentro de los 30 días siguientes el evento se vuelve a disputar desde el inicio, las apuestas sobre dicho evento realizadas antes del inicio del partido original suspendido y que no estuvieran resueltas 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 los mercados que versan sobre el ganador de un torneo o una competición, las apuestas sobre participantes que han disputado fases previas o clasificatorias y no han llegado a clasificarse para la fase final del torneo o competición, serán consideradas 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. En enfrentamientos individuales por parejas o equipos, si un participante es sustituido por otro por cualquier motivo, antes de la celebración del evento, se anularán todas las apuestas sobre dicho evento.

14. Si un evento cambia de escenario, las apuestas seguirán considerándose válidas 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.

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

16. 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.

Ejemplo 1: En la apuesta “Resultado exacto” se ofrece un número limitado de opciones. Si el resultado final del evento no está entre las opciones ofrecidas, todas las apuestas sobre dicho mercado serán consideradas como perdedoras.

Ejemplo 2: En los mercados “Primer goleador” y “Último goleador” se ofrecen un número limitado de opciones. Si la opción ganadora no se encuentra entre las opciones ofrecidas, todas las apuestas sobre pronósticos no anulados, serán consideradas como perdedoras.

17. En las apuestas de hándicap, se da ventaja a un participante para igualar el pronóstico del 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.

18. En los casos en que se haya producido un error y las cuotas ofrecidas en el momento en que se realizó la apuesta eran manifiestamente incorrectas. RETA se reserva el derecho a anular de forma total o parcialmente, en caso de las combinadas, la apuesta.

Ejemplo: Ofrecer mercados de eventos que están finalizados y de los que se conoce el resultado.

19. En las apuestas que tengan más de una opción ganadora, Reta 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.

20. En las apuestas que versan sobre quedar entre las primeras posiciones en un prueba 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.

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).

REGLAS ESPECÍFICAS DE CADA MODALIDAD

FÚTBOL

1. En las apuestas en las que se especifica “Prórroga no incluida” no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica “Prórroga no incluida” se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas. En ningún caso se tiene en cuenta la tanda de penaltis para resolución de ninguna de las apuestas.
3. En caso de duda o controversia en la identidad del/la ganador/a (por ejemplo: número de tarjetas amarillas; hora del gol) el resultado válido será aquel que figure en el acta oficial del partido. En su defecto, el que figure en el registro de la entidad organizadora del evento en cuestión.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. 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).
9. En apuestas tipo “Goleador durante el partido”, “2 o más goles” y “Hat trick” no se tienen en cuenta goles en propia puerta.
10. En los eventos en directo, las apuestas sobre “Primer goleador” y “Goleador durante el partido” realizadas en el descanso del encuentro, se considerarán válidas aunque el jugador sobre el que versen dichas apuestas no inicie la segunda parte del encuentro.
11. 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.
12. Apuestas sobre corners. Los corners se contabilizan en el momento en que se sacan, no cuando se producen. 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 apuestas.
13. 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 la resolución de los mercados que versan sobre el minuto en que se produce un corner, se tiene en cuenta el momento en el que el corner se saca, no en el momento de producirse.
 - 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.
14. 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.

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. 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 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 los pronósticos de todas aquellas apuestas que en el momento de la finalización del evento no tuvieran resultado cierto.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer - Nadal 6-3, 2-0. Retirada de Nadal por lesión. El juez o la jueza del partido da el partido ganado a Federer por retirada de Nadal. Todas las apuestas a ganador de primer set serán válidas, dado que esta apuesta ha finalizado ya. Las apuestas a ganador de partido serán válidas con Federer como opción correcta. En cambio, por ejemplo, serán anulados todos los pronósticos de las apuestas ganador del segundo set, resultado exacto del segundo set, más/menos juegos del segundo set, más/menos juegos en el partido, set y partido, total de sets en el partido, ¿quién realizará más aces?, juegos totales en el partido par o impar y el resto de apuestas que en el momento de la finalización 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.
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, todo 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 y Futures de la ATP.

8. En las apuestas “Más/menos juegos set” y “Más/menos juegos partido”, una vez que se disputa un punto de un juego, este se considerará como disputado a la hora de establecer el número de juegos disputados.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal 6-4 5-7 0-0 con 15-0 en el primer juego del tercer set. Retirada de Nadal por lesión. Se ha disputado un punto del primer juego del tercer set, el juego se ha iniciado, luego se sumará al cómputo de juegos total, sumando en este caso, un total de 23 juegos.

9. En las apuestas “Número de sets”, una vez que se disputa un punto de un set, este se sumará al cómputo de set jugados en el partido.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal 6-4 5-7 0-0 con 15-0 en el primer juego del tercer set. Retirada de Nadal por lesión. Se ha disputado un punto del tercer set, el set se ha iniciado, luego se considera que ha habido 3 sets en el partido.

10. En las apuestas “¿Tie break en el partido?” y “¿Tie break en el set?”, una vez que se disputa un punto del tie break, este se considerará como disputado a efectos de dichas apuestas.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal 6-4 5-7 6-6 con 1-0 en el tie break del tercer set. Retirada de Nadal por lesión. Se ha disputado un punto del tie break, se ha iniciado, luego se considera que sí se ha disputado tie break en el partido.

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 “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 todo el partido, las apuestas “Hándicap 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.

Ejemplo: Nadal – Tsonga, partido a 3 sets. Nadal va ganando 7-6 6-7 5-3. Tsonga se retira. La apuesta “Hándicap set 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 “Hándicap set 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.

BALONCESTO

1. Salvo que se especifique lo contrario, el tiempo sobre el que versan las apuestas incluye los cuatro cuartos del partido y todas las prórrogas que se disputen.
2. Las apuestas sobre el último cuarto no incluyen el resultado de la prórroga.
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 tipo “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.

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 (incluido 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 “1^o 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.

Si la pareja prevista inicialmente no disputa ningún punto de ningún partido, será anulado el pronóstico sobre dicha pareja de la apuesta Ganador Campeonato.

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. Las posiciones finales de cada piloto serán las determinadas por el juez o la jueza de la carrera una vez disputada ésta, sin que afecte a las apuestas reclamaciones posteriores, modificaciones posteriores o descalificaciones por el motivo que sea.

6. 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.
7. 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.
8. 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.
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: 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.
10. 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.
11. 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.

MOTOCICLISMO

1. El inicio de un Gran Premio viene determinada 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 clasificación 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. Las posiciones finales de cada piloto serán las determinadas por los jueces árbitros de la carrera, una vez disputada ésta, sin que afecte a las apuestas reclamaciones posteriores, modificaciones posteriores o descalificaciones por el motivo que sea.

6. 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.
7. 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.
8. 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.

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

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. El resultado de la carrera/campeonato será el decretado a la finalización de ésta por los/las jueces oficiales, sin que afecte a las apuestas reclamaciones posteriores, modificaciones posteriores o descalificaciones por el motivo que sea.
3. 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.
4. 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.
5. En apuestas tipo “Ganador etapa”, “Ganador Rally”, “Posición final” y “Ganador campeonato” si un piloto no llega a tomar parte en la competición, las apuestas sobre dicho piloto serán anuladas.
6. 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.

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. El resultado de la carrera/campeonato será el decretado a la finalización de ésta por los/las jueces oficiales, sin que afecte a las apuestas reclamaciones posteriores, modificaciones posteriores, o descalificaciones por el motivo que sea.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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.

CICLISMO

1. RETA establece el resultado de las apuestas basándose en los resultados oficiales determinados por el juez o la jueza oficial de la carrera. RETA 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

FÚTBOL SALA

1. En las apuestas en las que se especifica “Prórroga no incluida” no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica “Prórroga no incluida” se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
3. En apuestas tipo “Primer goleador” y “Último goleador” si un jugador no participa en el partido los pronósticos sobre dicho jugador serán anulados.
4. 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.

BALONMANO

1. En las apuestas en las que se especifica “Prórroga no incluida” no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica “Prórroga no incluida” se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
3. En apuestas tipo “Máximo goleador” si un jugador no participa en el partido los pronósticos sobre dicho jugador serán anulados.

REGATAS, LIGA ACT, LIGA ARC

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.
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.

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 válidas.
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.

GOLF

1. Si el comienzo de un torneo o de una vuelta se retrasa, o si el juego se suspende durante una vuelta, todas las apuestas pendientes se mantendrán como válidas si dicho evento se disputa dentro de los 30 días siguientes.
2. 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.
3. 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.
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.
4. 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.
5. 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.
6. Si en un torneo no se juegan por completo el número especificado de hoyos (normalmente 72), y es acertado 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).
 7. 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.
 8. 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.
 9. 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.
 10. 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.
 11. 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.
 12. 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.
 13. 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.
 14. 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.
 15. 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.
 16. En las apuestas “2 BALLS” si se modifican los emparejamientos, las apuestas seguirán siendo válidas.
 17. En las apuestas “2 BALLS”, si ninguno de los participantes acaba la jornada, se anularán todos los pronósticos sobre dichas apuestas.
 18. 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.
 19. 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.
20. 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.
 21. En las apuestas “3 BALLS” si se modifican los emparejamientos, las apuestas seguirán siendo válidas.
 22. En las apuestas “3 BALLS”, si ninguno de los participantes acaba la jornada, se anularán todos los pronósticos sobre dichas apuestas.
 23. 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.
 24. 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.
 25. En un partido en formato Match Play, el partido debe acabar para que las apuestas sigan siendo válidas.
 26. 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.
 27. Se anularán todas las apuestas si una vez realizadas el torneo no se sigue disputando.
 28. 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.

BOXEO / UFC

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, e atenderá a las reglas del/de la organizador/a de la competición.
4. 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.
5. 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.
6. 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 dicha apuestas.

7. Si un boxeador se retira durante el periodo de descanso entre asaltos, el combate se considerará como finalizado en el asalto anterior.
8. 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.
9. 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.

HOCKEY HIERBA

1. En las apuestas en las que se especifica "Prórroga no incluida" no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica "Prórroga no incluida" se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
3. Para que las apuestas a los "períodos" sean válidas éstos deberán disputarse en su integridad.

HOCKEY HIELO

1. En las apuestas en las que se especifica "Prórroga no incluida" no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica "Prórroga no incluida" se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
3. Las apuestas sobre el último periodo de un partido, no incluye la prórroga.
4. 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...)

FÚTBOL AMERICANO

1. Salvo que se especifique lo contrario, el tiempo sobre el que versan las apuestas incluye los cuatro cuartos del partido y las prórrogas.
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 prórroga 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.

RUGBY LEAGUE

1. El resultado de la competición en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los/las jueces oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. En las apuestas en las que se especifica "Prórroga no incluida" no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
3. En las apuestas en las que no se especifica "Prórroga no incluida" se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.

RUGBY UNION

1. El resultado de la competición en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los/las jueces oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. En las apuestas en las que se especifica “Prórroga no incluida” no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
3. En las apuestas en las que no se especifica “Prórroga no incluida” se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.

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.

VOLEIBOL

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Apuesta sobre ganador set. Estas apuestas hacen referencia a un set concreto. Para que las apuestas sean válidas, dicho set debe ser completado.
3. 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”.
4. 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.
5. 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.
6. 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.

7. 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” 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.

WATERPOLO

1. En las apuestas en las que se especifica “Prórroga no incluida” no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica “Prórroga no incluida” se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
3. 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.

DEPORTES DE INVIERNO

1. El resultado de la competición en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los/las jueces oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones 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 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. El resultado de la competición en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los jueces o las juezas oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones 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 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.

NATACIÓN

1. El resultado de la competición en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los jueces o las juezas oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones 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 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.

SURF

1. El resultado de la competición en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los jueces o las juezas oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones 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 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.

FÚTBOL PLAYA

1. En las apuestas en las que se especifica “Prórroga no incluida” no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de la misma.
2. En las apuestas en las que no se especifica “Prórroga no incluida” se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de la misma.
3. 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.

VOLEY PLAYA

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Apuesta sobre ganador set. Estas apuestas hacen referencia a un set concreto. Para que las apuestas sean válidas, dicho set debe ser completado.
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” 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.

BEISBOL

1. Si un partido se suspende una vez iniciado, el resultado en el momento de la suspensión será considerado válido si:

- Se han disputado 5 entradas completas.
- 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.

2. 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 30 días siguientes a la fecha del aplazamiento.

Si no se disputa o lo hace pasados 30 días desde la fecha del aplazamiento, todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión serán declaradas nulas.

3. 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.

4. 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.

5. Las entradas extras necesarias para deshacer un empate se tendrán en cuenta a la hora de determinar los ganadores de las distintas apuestas.

DARDOS

1. 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. 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.

SNOOKER

1. 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. 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.

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.

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 necesitan de la disputa completa del evento para su correcta resolución.

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.
5. En las apuestas “Número de sets”, una vez que se disputa un punto de un set, éste se sumará al cómputo de set jugados en el partido.
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 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 “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.
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” 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.

CURLING

1. 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. 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.

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 necesitan de la disputa completa del evento para su correcta resolución.

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.
5. En las apuestas “Número de sets”, una vez que se disputa un punto de un set, éste se sumará al cómputo de set jugados en el partido.

CRICKET

1. 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. 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.

BOLOS HIERBA

1. 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. 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.

ESPECIALES: ACTUALIDAD, PARTICIPACIÓN EN 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 regional 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.

FÚTBOL AUSTRALIANO (Aussie Rules)

1. 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. 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.

BANDY

1. 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. 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.

FLOORBALL

1. 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. 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.

PESAPALLO

1. 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. 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.

TRIATLON

1. 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. 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.

E-SPORTS

1. 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. 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.

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 RETA 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. Asimismo se define un coeficiente

reductor que se aplica sobre el coeficiente a ganador del galgo para obtener el coeficiente de la apuesta a colocado.

8. Si una carrera la disputan menos de 5 participantes, todos los pronósticos de las apuestas de tipo colocado serán anulados.
9. 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.
10. Si una carrera la disputan menos de 5 participantes, todos los pronósticos de las apuestas de tipo “Ganador o Colocado” serán anulados.
11. 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.
12. Las apuestas sobre cualquier carrera que se suspenda se declararán nulas y los importes de las mismas devueltos en los tiempos establecidos en la normativa de RETA.
13. 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.
14. 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.

15. 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.

16. Los pronósticos sobre apuestas Gemelas o Gemelas Reversibles en las que haya menos de 3 participantes serán anulados.
17. 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.
18. 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.
19. Tríos

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

20. 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 trío reversible.

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

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

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

23. 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.

24. 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.

25. 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.

OTRAS APUESTAS NO DEPORTIVAS Y/O ESPECIALES

1. Las condiciones indicadas en esta sección hacen referencia a todas las ofertas que no estén clasificadas en las diferentes categorías de deportes (por ejemplo, programas de televisión, política, galardones y premios, concursos de belleza, entretenimiento y similares). Cuando corresponda, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado.
2. A menos que se especifique lo contrario a continuación o junto con la descripción del mercado, todas las apuestas que pertenezcan a esta sección serán válidas hasta que se publique un resultado oficial, independientemente de los retrasos que se produzcan en el anuncio, las rondas de votación adicionales y otros acontecimientos que sean necesarios para anunciar los resultados.

DESCRIPCIÓN MARCADOS OFRECIDOS

MERCADOS GENÉRICOS**GANADOR PARTIDO/ 1X2**

Predecir el ganador del evento, carrera, un periodo determinado de tiempo o set, dependiendo del deporte, con la posibilidad de que se dé empate. Si la prórroga está incluida se especifica en el enunciado de cada mercado.

HÁNDICAP

Predecir el ganador del final del evento, un periodo de tiempo o set determinado, asignando una ventaja o desventaja a los participantes.

MARGEN DE VICTORIA

Pronosticar el número de goles, puntos o tantos de diferencia con los que lo hará el ganador respecto al oponente o segundo clasificado.

MÁS/MENOS PUNTOS/GOLES/TANTOS/JUEGOS/SETS/ASALTOS/CÓRNERES

Pronosticar si el número de goles, puntos, asaltos, juegos, córneres, sets o tantos que se conseguirán por parte de uno o ambos participantes superará o no una cifra, al final del evento o de un periodo determinado de tiempo.

TOTAL PUNTOS/GOLES/TANTOS/CÓRNERES FINAL PAR O IMPAR

Pronosticar si el número de goles, puntos, córneres o tantos que se conseguirán por parte de uno o ambos participantes es par o impar al final del evento, un periodo de tiempo o set determinado.

MÁXIMO ANOTADOR

Acertar el máximo anotador del evento o de un periodo determinado de tiempo.

GANADOR CAMPEONATO

Acertar el ganador final de un torneo o competición. Ganador de la final en caso de que haya play off y primero de la clasificación, si se trata solamente de una competición liguera sin eliminatoria posterior.

PERIODO CON MÁS PUNTOS/GOLES/TANTOS

Determinar en qué periodo de tiempo o set se obtendrán más goles, puntos o tantos por uno o ambos participantes.

¿QUÉ EQUIPO/JUGADOR METERÁ EL X PUNTO/GOL/TANTO?

Pronosticar que equipo o participante obtendrá un gol, punto o tanto concreto definido por su orden.

¿QUÉ EQUIPO O PARTICIPANTE SE CLASIFICARÁ?

En una eliminatoria, que equipo o participante pasará a la próxima ronda.

DOBLE OPORTUNIDAD

En los eventos con posibilidad de empate, pronosticar dos opciones dentro del mismo pronóstico.

RESULTADO EXACTO

Pronosticar el resultado exacto del evento, un periodo de tiempo o set determinado.

APUESTA SIN EMPATE

En los eventos con posibilidad de empate, eliminar esta opción y apostar por el ganador del evento o un periodo determinado de tiempo. En caso de empate la apuesta queda anulada.

PRIMER/ÚLTIMO EQUIPO EN MARCAR

Pronosticar que equipo será el primero o último en anotar un gol, punto o tanto

MARCARÁN AMBOS EQUIPOS

Pronosticar si ambos equipos marcarán en el evento o un periodo determinado de tiempo.

TOTAL DE SETS EN EL PARTIDO

Determinar el número de sets que se disputarán.

RESULTADO EN SETS

Pronosticar el resultado en número de sets.

PARTICIPANTE EN LLEGAR A X PUNTOS/GOLES/TANTOS/SETS

Pronosticar el participante que antes llegará a un número concreto de goles, puntos, tantos, juegos, sets u otra unidad utilizada por un deporte en concreto.

ACABAR ENTRE LOS X PRIMEROS

Pronosticar si el participante escogido termina entre un número determinado de los primeros clasificados del evento.

POLE POSITION

Determinar que participante conseguirá pole position.

UNO CONTRA UNO

Determinar cuál de las opciones de apuesta finalizará el evento mejor clasificada que la otra u obtenga una mejor actuación (puntos, rebotes, asistencias,...) en el mismo.

FÚTBOL**HAT TRICK (TRES O MÁS GOLES)**

Pronosticar si un jugador en concreto conseguirá 3 o más goles durante el encuentro o un periodo determinado de tiempo.

GOLEADOR DURANTE EL PARTIDO

Pronosticar si un jugador en concreto conseguirá uno o más goles durante el encuentro o un periodo determinado de tiempo.

PORTERÍA A CERO

Pronosticar si un equipo no recibirá goles durante el evento o un periodo determinado de tiempo.

¿HABRÁ PRÓRROGA?

Determinar si el evento llegará a la prórroga o tiempo extra.

¿HABRÁ TANDA DE PENALTIS?

Determinar si el evento llegará a la tanda de penaltis.

QUÉ EQUIPO SACARÁ MÁS CÓRNERES

Pronosticar que equipo sacará más córneres durante el evento o un periodo determinado de tiempo.

PRIMER/ÚLTIMO CÓRNER

Pronosticar que equipo sacará el primer o último córner durante el evento o un periodo determinado de tiempo.

¿CÓMO SE DECIDIRÁ EL PARTIDO?

Determinar si el evento se decidirá en tiempo regular o en otra de las opciones ofertadas.

MINUTO DEL PRIMER GOL

Pronosticar en que minuto del evento o de un periodo determinado de tiempo se conseguirá el primer gol.

PENALTI DURANTE EL PARTIDO

Pronosticar si durante el evento o un periodo determinado de tiempo habrá algún penalti.

RESULTADO DESDE EL MINUTO X

Determinar el resultado desde el minuto y segundos especificados hasta el final del partido.

MÁS/MENOS GOLES DESDE EL MINUTO X

Determinar el resultado desde el minuto y segundos especificado hasta el final del partido.

MINUTO SIGUIENTE GOL

En apuestas que versen sobre el minuto en que se mete un gol, se tendrá en cuenta el minuto y segundos exactos en los que se ha metido el gol.

En cada opción de esta apuesta, se especificará el minuto y los segundos desde donde empieza el intervalo hasta el minuto y segundos donde finaliza.

1-X-2 PRIMEROS 10 MINUTOS

Determinar el resultado que se dé en el evento hasta el minuto 9 y 59 segundos (incluido).

Si un partido se suspende y por normativa RETA hay que proceder a anular parcialmente o totalmente los mercados no decididos en el momento de la anulación, se anularán el mercado siempre y cuando no se hayan disputado 9 minutos y 59 segundos del mismo.

TENIS

¿TIEBREAK EN EL PARTIDO?

Determinar si algún set del evento llegará al tie break.

¿ALGÚN SET ACABARÁ 6:0 ó 0:6?

Determinar si algún set acabará sin juegos por parte de alguno de los participantes.

RESULTADO TIE BREAK

Pronosticar el resultado de un tie break.

BEISBOL

¿HABRÁ ENTRADA EXTRA?

Pronosticar si en un encuentro se necesitará una entrada extra para decidir el ganador.

CICLISMO

GANADOR EQUIPOS

Pronosticar el primer equipo clasificado en la Clasificación por Equipos al final de una vuelta.

GANADOR MONTAÑA

Determinar el primer corredor clasificado en la Clasificación de la Montaña al final de una vuelta.

GANADOR POR PUNTOS

Determinar el primer corredor clasificado en la Clasificación de la Regularidad al final de una vuelta.

ACABAR ENTRE LOS 10 PRIMEROS

Determinar si un corredor estará clasificado entre los diez primeros de la Clasificación de la General al final de una vuelta.

GANADOR JÓVENES

Determinar el primer corredor clasificado en la Clasificación de Jóvenes al final de una vuelta.

FÓRMULA 1

ESCUDERÍA PILOTO GANADOR

Pronosticar a que escudería pertenece el piloto ganador del Gran Premio determinado o del Mundial.

VUELTA RÁPIDA

Determinar que piloto hará la vuelta rápida del Gran Premio determinado.

MEJOR TIEMPO LIBRES

Determinar que piloto hará el mejor tiempo en los entrenamientos libres.

¿SAFETY CAR?

Pronosticar si será necesaria la salida del Safety Car durante la carrera.

1º COCHE/PILOTO EN RETIRARSE

Determinar que coche/piloto será el primero en retirarse del Gran Premio. En caso de que haya más de un abandono en la misma vuelta se anula la apuesta.

BOXEO

¿SE COMPLETARÁN TODOS LOS ASALTOS?

Pronosticar si se disputarán todos los asaltos programados al inicio del combate.

MÉTODO DE VICTORIA

Determinar si la victoria se producirá por KO, puntos u otra variable incluida en las opciones.

GOLF

COMPARACIÓN 72 HOYOS

Determinar cuál de las opciones de apuesta estará mejor clasificado tras los 72 hoyos que componen el torneo.

CABALLOS/GALGOS

COLOCADO

Pronosticar si una determinada opción de apuesta finaliza entre el número de primeras posiciones determinadas.

GEMELA

Pronosticar el ganador y segundo clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto.

GEMELA REVERSIBLE

Pronosticar el primer y segundo clasificado, cualquiera que sea el orden entre ellos.

TRÍO

Pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto.

TRÍO REVERSIBLE

Pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, cualquiera que sea el orden entre ellos.

PRIMER FAVORITO

Determinar cuál de los del grupo calificado como favoritos quedará en primera posición.

ACTUALIDAD

GANADOR EUROVISIÓN

Determinar el ganador del festival de Eurovisión.

GANADOR OSCARS

Determinar el ganador del Oscar a la categoría determinada.

BOLSA

VARIACIÓN DEL IBEX 35

Determinar la variación del IBEX35 a su cierre en la jornada determinada.

VALOR DE CIERRE PAR O IMPAR

Determinar si el valor al cierre del IBEX35 en la jornada determinada es par o impar,

ÚLTIMA CIFRA DEL VALOR DE CIERRE

Determinar la cifra del valor al cierre de la jornada determinada, sin tener en cuenta los decimales.

RETA notificará a la Dirección General de Ordenación del Juego la fecha de publicación de las reglas particulares.

Asimismo, RETA se reserva el derecho a modificar las presentes reglas particulares sin previo aviso al cliente, notificándoselo a la Dirección General de Ordenación del Juego. En este caso, las nuevas reglas particulares entrarán en vigor desde el momento en que aparezcan publicadas en la página web www.retabet.es.