



NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO
DE LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

TIPOS DE APUESTA

APUESTA SIMPLE

La apuesta más sencilla. En ella, se predice el resultado y se debe especificar la cantidad que queremos apostar. Entonces, realizamos la apuesta. En caso de resultar correcta, se gana la apuesta. La cifra de ganancia se obtiene multiplicando la cuota por la cantidad apostada.

APUESTA COMBINADA

La cuota de la apuesta es el resultado de multiplicar las cuotas de cada selección. Para que una apuesta combinada sea ganadora habrá que acertar todas las selecciones que forman parte de ella. Si una de las selecciones acaba saldada como nula, a la hora de realizar el cálculo de la cuota final multiplicará por 1 en vez de su cuota.

Aunque la mayoría de las apuestas sencillas son combinables, algunas de ellas pueden estar limitadas para ser combinadas. No se podrá combinar dos apuestas de un mismo evento donde el resultado de la primera pueda influir en el resultado de la segunda (ejemplo: equipo A a ganar y "X" jugador marcará. En estos casos, nuestro departamento suele crear una apuesta llamada "Marcará X y el equipo A ganará el partido", pero es una sola apuesta sencilla).

APUESTA SISTEMA

Una apuesta de sistema consiste en todas las apuestas posibles en las combinaciones de tres o más eventos. Por ejemplo: si seleccionamos cuatro eventos, la apuesta de sistema comprende una cuádruple, cuatro triples y seis dobles. Por tanto, si una de las selecciones es perdedora, la apuesta sigue teniendo validez dado que la cuádruple sería perdedora, pero habría triples y dobles que podrían ser ganadoras.

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

Una modalidad avanzada de la apuesta de sistema es cuando también se incluyen las apuestas sencillas de cada selección.

APUESTA CONDICIONAL

El jugador solo paga por su primera apuesta (apuesta base). La cantidad que se utiliza para la segunda apuesta, Apuesta Condicional, sale de las ganancias de la apuesta base.

Solo se puede hacer una Apuesta Condicional (apuesta base, más la Apuesta Condicional).

Los eventos de la apuesta base no se deben incluir en la Apuesta Condicional.

Si se pierde la apuesta base automáticamente se pierde la Apuesta Condicional.

Por último, la cantidad que se apueste en la Condicional no puede ser mayor que las ganancias posibles de la apuesta base.

Los cálculos en la Apuesta Condicional son los siguientes:

- La **ganancia final de la apuesta base** se calcula así: cantidad apostada en la base multiplicada por la cuota correspondiente (cantidad ganada en la apuesta base) – la cantidad apostada en la Condicional.
- **Ganancia de la apuesta condicional:** la cantidad apostada en la Condicional se multiplica por la cuota correspondiente.
- **Ganancia obtenida de la apuesta total:** ganancia de la apuesta base + ganancia de la Apuesta Condicional.

APUESTAS LIVE (EN TIEMPO REAL)

Se trata de aquellas apuestas realizadas a un evento que ya ha empezado. Se caracterizan por la rápida variación de cuota según lo que vaya ocurriendo en el evento. Según la normativa española, no se podrá apostar en LIVE más dinero del que tienes en tu monedero antes de la hora de inicio del evento.

Las apuestas LIVE estarán disponible en fútbol, tenis, Fórmula 1, fútbol americano, hockey sobre hielo, ski,...

LÍMITE DE GANANCIAS

PASTON.es dispone de un límite máximo de ganancias de un millón de euros. La casa de apuestas establece el límite de ganancias, que pueden bajar para cada apuesta. El usuario será informado en el momento que realice su apuesta. Existen diferentes motivos para su cambio y depende de la oferta y la demanda de una apuesta. Dentro de estos motivos, solemos encontrar límites por mercado y por jugador fijado por nuestros traders.

Además, la casa de apuestas puede bajar el límite, por un corto periodo de tiempo, en el momento de actualización de las cuotas. Es común que se pueda apostar mayor cantidad a un mismo resultado pero que las cuotas se vean modificadas entre ambas apuestas.

ANULAR PREDICCIONES ELEGIDAS DEL CUPÓN

Con la utilización del botón “X” a la derecha del cupón, se pueden anular las predicciones separadas.

APUESTA ACEPTADA

Cada apuesta realizada por un jugador aparecerá en su cuenta de apuesta dentro del apartado “Mis apuestas”. Además, en el momento en el que el jugador confirme su apuesta en el botón “Apuesta”, recibirá la confirmación de aceptación para conocer si se ha procesado.

APUESTA REALIZADA POR ERROR

Una apuesta se considera realizada cuando se muestra en la cuenta de apuesta dentro de “**Mis apuestas**”, de acuerdo a los **Términos Generales y Condiciones**. De la misma manera y dentro de esos Términos, no se podrá cancelar una apuesta una vez ha sido realizada.

APUESTAS EN EVENTOS APLAZADOS

Las apuestas serán devueltas a la cuenta del usuario en caso de que un evento deportivo no se celebre según el orden normal, por la razón que sea. Consultar en cada deporte las reglas correspondientes para cada caso.

Si el evento se encuentra en una Apuesta Combinada o en una Apuesta Sistema, la apuesta de dicho evento se resolverá usando 1 como cuota. Los eventos se considerarán como finalizados cuando transcurran los minutos expuestos a continuación. En ese momento, todas las apuestas que se puedan determinar se saldarán como si hubiese finalizado el evento y, las que no puedan saldarse, serán consideradas como nulas:

- Fútbol: 70 minutos
- Fútbol sala: 30 minutos
- NBA: 40 minutos
- Baloncesto europeo: 35 minutos
- NHL: 54 minutos
- Fútbol americano: 50 minutos
- Béisbol: 5 entradas
- Balonmano: 50 minutos

APUESTAS PENDIENTE DE LIQUIDACIÓN

Antes de realizar ninguna consulta, confirme con la vista detallada de la apuesta en “**Mi cuenta**”/ “**Mis apuestas**” que el evento deportivo ha terminado. Si ha finalizado y han transcurrido más de 3 horas del resultado oficial pero el resultado de la apuesta no se ha calculado, contacte con nuestro equipo de atención al cliente.

Indique su usuario y el número de apuesta correspondiente (tal y como aparece en la vista detallada de la apuesta). Puede darse el caso de que se pueden producir demoras por la falta de confirmación de un resultado por la fuente oficial.

Sin embargo, en las apuestas **LIVE**, el resultado se calcula en tiempo real según el evento avanza. De todas formas, pueden darse casos concretos en los que se demore. Por ejemplo, para hacer el cálculo correcto de una apuesta puede ser necesaria hacer una revisión de la grabación del evento, situación que se realiza una vez finalizado, puesto que el servicio de apuestas **LIVE** es prioritario.

RESULTADO DE LA APUESTA INCORRECTO

Si cree que existe error en la definición del resultado de su apuesta, contacte con nuestro servicio de atención al cliente. Para ello, debe indicar su usuario y número de la apuesta correspondiente. Además,

si puede confirmar el error con una fuente oficial (link a los resultados en la web del club o competición) envíe la información extra junto a su petición.

RESULTADO DE UN EVENTO CONCRETO

Puede consultar los resultados de los eventos deportivos disponibles en la sección “resultados” o en la web oficial del club, federación o competición en cuestión.

Apuestas deportivas

Futbol americano

- a. El tiempo extra se tiene en cuenta en el cálculo de todos los mercados, excepto para el mercado "primera mitad / partido", "la diferencia en puntos" y "el resultado del cuarto cuarto".
- b. Si un partido es interrumpido por más de 24 horas, todas las apuestas son reembolsables, excepto las que se definieron claramente en el momento en que se detuvo el partido.
- c. Si un partido se pospuso por más de 24 horas, todas las apuestas son reembolsables.
- d. Se sugiere lo siguiente para apostar en el fútbol americano:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido. Las tasas son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la tasa, las apuestas se devuelven. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador.

Las tasas son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra.

3. Hándicap.

Si el hándicap tiene sólo 2 opciones (sólo gana 1 o gana 2, sin la opción de un empate) en caso de empate teniendo en cuenta el Hándicap, se realiza el reembolso (independientemente del período para el que se va a apostar).

4. La primera mitad / partido.

Para ganar la apuesta, tiene que adivinar el resultado de la primera mitad y el partido. El tiempo extra no se tiene en cuenta.

5. Tasas en un cuarto

Las tasas se ofrecen en el ganador, el ganador con un hándicap o el número total de puntos correspondientes al cuarto del partido. ¿Qué equipo va ganando en el partido después del cuarto correspondiente?, no se tiene en cuenta. El tiempo extra no es tomando en cuenta.

6. El primer / último anotador de touchdown.

Para ganar la apuesta, usted debe adivinar, respectivamente, el anotador del primer o último touchdown en el partido. El jugador debe jugar más del primer segundo en el partido para que las apuestas sean consideradas válidas, de lo contrario las apuestas serán anuladas.

7. Apuestas en la primera mitad.

Para ganar una apuesta, usted necesita adivinar el ganador de la primera mitad del partido. Las apuestas son nulas si el partido se interrumpe antes del final del segundo cuarto.

8. Primer / Próximo juego eficiente.

Para ganar una apuesta, usted necesita adivinar cuál será la primera / siguiente acción eficiente / Juego de puntuación /: touchdown, gol contra las puertas o seguridad. Si un partido fue interrumpido o terminó antes del final del touchdown, gol contra las puertas o seguridad, las apuestas serán nulas.

9. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Fútbol australiano

- a. El tiempo extra se tiene en cuenta en el cálculo de todos los mercados, excepto en los mercados "Primera mitad/partido", "Diferencia en puntos" y "Resultado del cuarto cuarto".
- b. Si un partido es interrumpido por más de 24 horas, todas las apuestas son reembolsables, excepto aquellas cuyo resultado fue definido claramente en el momento de la interrupción del partido.
- c. En caso se posponga la hora de inicio del partido por más de 24 horas, todas las apuestas son reembolsables.
- d. Los siguientes elementos son sugeridos para apostar en el fútbol australiano:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido. Las tasas son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al Total de la tasa, se realiza un reembolso. Lo mismo es aplicado para el total individual de un equipo o un jugador.

Las tasas son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra.

3. Hándicap.

Si el hándicap tiene sólo 2 opciones (solo gana 1 o gana 2, sin la opción de empate) en caso de empate teniendo en cuenta el Hándicap, se realiza un reembolso (sin importar el período para el que se sugiere apostar).

4. La primera mitad / partido.

Para ganar la apuesta, tiene que adivinar el resultado de la primera mitad y del partido. El tiempo extra no es tomado en cuenta.

5. Tasas en el cuarto.

Las tasas se ofrecen en el ganador, el ganador con un hándicap o con el número total de puntos correspondientes al cuarto del partido. ¿Qué equipo va ganando el partido después del cuarto correspondiente no es tomado en cuenta. El tiempo extra no es tomado en cuenta.

6. Apuestas en la primera mitad.

Para ganar una apuesta, usted necesita adivinar al ganador de la primera mitad del partido. Las apuestas son nulas si el partido fue interrumpido antes del final del segundo cuarto.

7. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Baloncesto

- a. Las apuestas en el ganador del partido, en las que hay una opción "empate", son ofrecidas sólo en el tiempo regular, no teniendo en cuenta el tiempo extra
- b. Salvo en los casos mencionados en el punto 16.1.1, si el partido se interrumpe hasta el final del tiempo reglamentario y no se reanuda dentro de 24 horas, en todas las apuestas de este partido cuyo resultado no esté definido en el momento de la interrupción, se realizará la devolución correspondiente.
- c. Si un partido es interrumpido menos de 5 minutos antes del final, todas las apuestas en este partido siguen siendo válidas. Si un partido es interrumpido por más de 5 minutos antes del final del tiempo reglamentario y no se reanuda dentro de 24 horas, para todas las apuestas en este partido, cuyo resultado no es definido en el momento de la interrupción, se realizará la devolución correspondiente. Todas las apuestas cuyos resultados son conocidos en el momento de la interrupción del partido, permanecen en vigor. En el caso de las apuestas en vivo, si el partido es interrumpido, el cálculo se efectúa sólo en las tasas, cuyo resultado es determinado en el momento, todas las demás apuestas son devueltas.
- d. En caso de retraso en la hora de inicio del partido de más de 24 horas, se devolverán todas las apuestas de este partido, de lo contrario las apuestas seguirán vigentes.
- e. Se suman los resultados de las tasas para la segunda mitad y para el cuarto cuarto, excluyendo el tiempo extra.

F. Si como resultado del partido el número total de puntos es igual al total de la tasa, la tasa deberá ser devuelta. Del mismo modo, para los totales del cuarto / mitad del partido, los totales individuales de los equipos y jugadores (incluyendo apuestas en más o menos rebotes, asistencias, faltas, tiros bloqueados, robos, hechos por el equipo o por un jugador), así como también para las cuotas de apuestas Del partido / mitades / cuartos, la comparación de estadísticas de jugadores y otras posiciones en donde no se tienen en cuenta las opciones del valor exacto de los hándicaps / totales.

g. En caso de apuestas en las estadísticas de jugadores (más / menos rebotes, asistencias, faltas, tiros bloqueados, cambios de agarre) si el jugador indicado no ha participado en el partido, se realiza un reembolso. En caso de comparación de estadísticas de jugadores (qué jugador marcará más rebotes / asistencias / faltas / tiros bloqueados / cambios de agarre) si uno de los participantes indicados en esta posición no ha participado en el partido, a la tasa de esta posición, se realiza la devolución.

h..Las apuestas en el total de jugadores / comparación de estadísticas de jugadores se tienen en cuenta, incluyendo el tiempo extra, a menos que se indique lo contrario.

i. Cuando se juega "local-visitante" solo se tienen en cuenta los juegos que figuran en la línea de ese día. En caso de retraso o cancelación de uno o más de los partidos listados en la línea, se devolverán las tasas del juego, "local-visitante".

J. Si, de acuerdo con las reglas del torneo, el juego empatado no se extiende a una prórroga, las apuestas al ganador se cuentan con un impar de 1 (en caso de que no se haya sugerido un empate), mientras que todas las otras apuestas (cuotas, totales, etc.) son contabilizadas según el puntaje del partido.

K Si las reglas del torneo permiten una prórroga para determinar al ganador del par en caso de empate, por ejemplo, en caso de eliminatorias de ida y vuelta, todas las apuestas son contabilizadas teniendo en cuenta el tiempo principal.

Para apuestas en Baloncesto se sugieren las siguientes posiciones:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido. Si hay opciones "Equipo 1", "Equipo 2" y "Un empate" en la posición, las apuestas se aceptan en base al tiempo regular del partido, excluyendo las el tiempo extra, en otros casos - teniendo en cuenta el tiempo extra.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de puntos marcados es igual al total de la tasa, se devuelve la tasa. Del mismo modo, para el total individual del equipo o el jugador.

3. Hándicap.

En caso de empate teniendo en cuenta el Hándicap, se efectúa una devolución (independientemente del periodo para el que se sugiere apostar). Del mismo modo, para la

comparación de estadísticas de jugadores (puntos / faltas / tiros bloqueados / rebotes / asistencias y otros parámetros).

4. ¿Habrá tiempo extra en el partido?

Si el partido fue interrumpido en el tiempo extra, las tasas para esta posición permanecerán en vigor.

5. Un total individual <equipo especificado>

Aquí usted predice si el número de puntos anotados por este equipo será más o menos que el parámetro especificado. Si el número total de puntos obtenidos es igual al total de la tasa, se produce una devolución.

6. ¿En qué mitad se anotarán mas puntos?

El tiempo extra no se tiene en cuenta para la puntuación de la 2ª parte del partido.

De acuerdo con el reglamento, todo el tiempo regular del partido debe ser jugado en su totalidad.

7. ¿En qué cuarto se anotarán más puntos?

Para calcular las tasas, los cuatro cuartos del partido deben ser jugados en su totalidad. Al calcular la tasa, el tiempo extra no es tomado en cuenta.

8. ¿Qué diferencia marcará una victoria en el partido?

Si el partido se detiene y no se completa en un plazo de 24 horas, se efectuará la devolución de las tasas para esta posición.

9. Total pares / impares.

Aquí se predice si el total del partido / del período relevante (la mitad del partido / un cuarto del partido / o el partido entero) será par o impar.

10. Más / menos rebotes (asistencias / bloqueos) <equipo especificado>

Aquí se predice si el número de rebotes (asistencias / bloqueos) realizados por los jugadores de los respectivos equipos son más o menos que el parámetro especificado.

La negativa a participar en el partido / descalificación / lesión de los jugadores individuales no afecta al cálculo de las tasas en la posición dada.

A menos que se especifique lo contrario, las tasas para esta posición son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra.

11. Más / menos rebotes (asistencias / bloqueos / cambios de agarre / puntos / tiros bloqueados) realizados por <el jugador dado>.

Aquí usted predice el número de rebotes (asistencias / bloqueos / cambios de agarre / puntos / tiros bloqueados) realizados por el jugador apropiado. El nombre abreviado del equipo se muestra al lado del jugador estrictamente para fines informativos. Las inexactitudes o errores en el nombre abreviado del jugador no afectan al cálculo de las tasas, las tasas siguen en vigor. Si el jugador especificado no participó en el partido, se efectúa una devolución.

A menos que se especifique lo contrario, las tasas para esta posición son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra.

12. ¿Qué equipo marcará más rebotes (cambios de agarre / bloqueos)?

Si el partido de uno de los equipos es llevado a cabo / interrumpido y no se completa en 24 horas, se realiza la devolución de estas tasas.

Una comparación es realizada sólo en los partidos especificados en la línea del torneo. Las tasas para esta posición son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra.

Si los jugadores han anotado el mismo número de rebotes (asistencias / bloqueos / cambios de agarre / puntos / tiros bloqueados), todas las apuestas en esa posición son devueltas.

La tasa para esta posición es aceptada teniendo en cuenta el tiempo extra, a menos que se indique lo contrario.

13. ¿Quién anotará 10 puntos en el partido (en el cuarto indicado / en la mitad indicada de este partido)?

Aquí usted predice cuál de los equipos será el primero en anotar 10 (20) puntos en este intervalo del partido (en el partido / en el cuarto / en la mitad).

Para los cuartos del partido, el tiempo extra no es tomado en cuenta.

Si en el intervalo indicado del partido el número de puntos especificado no se anotó, se realizará una devolución de todas las apuestas en esa posición.

14. El ganador de un grupo (conferencia / división).

Para calcular las tasas de esta posición, deben jugarse todos los partidos del grupo (conferencia / división). De lo contrario, se devolverán las tasas para esta posición. Las excepciones son apostar a un equipo que, por cualquier posible resultado de los partidos no jugados (incluyendo el resultado óptimo para el equipo dado) ni siquiera tiene la oportunidad teórica de ganar en el grupo, tales apuestas se consideran pérdidas para el cliente.

15. El ganador de la serie Playoff (Mejor-de-3 / Mejor-de-5 / Mejor-de-7).

Si el número de partidos necesarios para ganar no es jugado según el reglamento, se efectuara la devolución para todas las apuestas en esta posición.

16. El ganador del torneo.

Si más de un equipo es reconocido como el ganador del torneo, las cuotas en este equipo son divididas por el número de ganadores.

17. La primera expulsión del partido.

Solamente las expulsiones como resultado de 5 o 6 (dependiendo del reglamento del campeonato respectivo) faltas, cometidas por un jugador en el partido, son tomadas en cuenta.

No se toman en cuenta las expulsiones por faltas técnicas y no deportivas.

18. Pasando a la siguiente ronda.

La tasa se calcula por el resultado, determinado directamente después del último partido de la serie dada de playoffs de la ronda indicada, independientemente de las decisiones judiciales / disciplinarias subsiguientes.

Si alguno de estos equipos no pudo participar en esta ronda por alguna razón (incluyendo descalificación, negativa a participar, etc.), al oponente de este equipo se le contabilizará la victoria en la serie y clasificará. Todas las tasas siguen siendo válidas.

19. ¿Qué equipo marcará los primeros puntos en el partido (cuarto / mitad)?

Aquí se predice qué equipo marcará los primeros puntos en el intervalo indicado del partido.

20. ¿Qué equipo marcará los últimos puntos del partido (cuarto / mitad)?

Aquí se predice qué equipo marcará los últimos puntos en el intervalo del partido.

Si el partido (cuarto / mitad indicada) es interrumpido y no se completa dentro de las 24 horas, se produce la devolución de tales tasas

21. ¿Se marcarán los primeros puntos en el partido con la ayuda de tiros de 3 puntos, tiros de 2 puntos y tiros de penalti?

Sólo se toman en cuenta los tiros contabilizados oficialmente por el árbitro.

22. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Vóley playa

- a. Si el partido comenzó pero no se completó en 24 horas, todas las apuestas son reembolsables, excepto aquellas para las cuales el resultado fue claramente definido en el momento de la interrupción del juego.
- b. Si la fecha de inicio del partido ha sido pospuesta por un período menor a 24 horas, todas las apuestas en este partido permanecerán válidas. De lo contrario, las tasas para este partido deben ser reembolsadas.
- c. Si el lugar del partido (cancha deportiva) cambia, todas las apuestas se consideran válidas.
- d. Si uno de los participantes anunciados en el par es sustituido antes del inicio del partido, todas las apuestas en este partido son reembolsadas.
- e. Si de acuerdo a la decisión de los jueces se produce una deducción de puntos para uno de los equipos, las apuestas son contadas según la decisión de los jueces. Las excepciones son las tasas en modo en vivo, que equipo será el primero en anotar 5/10/15/20 puntos, así como las tasas en modo en vivo, que equipo ganará la próxima asistencia. Tales tasas se calculan sobre la base de qué equipo será el primero en anotar el número de puntos especificado y si se ha alcanzado el número de puntos requerido, una deducción adicional de puntos por parte de los jueces no afectará la determinación inicial del ganador para la posición dada. Las apuestas en vivo para el equipo que ganará la próxima asistencia son calculadas de manera similar.

F. Los siguientes elementos son sugeridos para apostar en vóley playa:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de puntos marcados es igual al total de la tasa, se realizará una devolución.

3. Un total individual <equipo especificado>.

Si como resultado del partido el número total de puntos anotados por este equipo es igual al total de la tasa, se realizará una devolución.

4. Total de sets en el partido.

Aquí se predice si los equipos jugarán el número de sets en el partido más o menos al número indicado. Si el partido fue interrumpido y no se reanudó, a las tasas para esta posición, se realizará un reembolso.

5. ¿Quién será el primero en anotar 5 (10/15) puntos en el partido?

Si por decisión de los jueces, a uno de los equipos se le restan puntos después de haber alcanzado por primera vez el número de puntos requerido, el cálculo inicial sigue vigente y la decisión de los jueces no se tomará en cuenta en el cálculo de la posición dada.

6. ¿Cuántos sets habrá en el juego?

Los sets jugados en el partido son tomados en cuenta. Si un partido fue interrumpido y no se reanudó, se realizará un reembolso de las tasas para esta posición.

7. Un Hándicap en sets.

8. Marcador exacto en sets.

9. El ganador del torneo.

Si más de un equipo es reconocido como ganador del torneo, el coeficiente de las tasas de este equipo es dividido por el número de ganadores.

10. Total del partido par / impar.

11. Total del set par / impar.

12. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Béisbol

- a. Si dos partidos son jugados en un día con los mismos equipos, y el corredor ha ofrecido para el juego sólo uno, el resultado se acreditará en el primero (hora de inicio) de ellos.
- b. En caso de retraso o cancelación del partido, las apuestas del evento se devolverán con el coeficiente si el partido no se reanuda en más de 24 horas.
- c. Si el partido ha sido suspendido por más de 24 horas, el cálculo para todas las apuestas se hace con coeficiente; Se efectúa una devolución. En caso de que el partido termine dentro de 24 horas, todas las apuestas seguirán en vigor.
- d. A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas aceptadas se calculan teniendo en cuenta los resultados de los sitios web oficiales e Innings adicionales. Si el partido finaliza en empate, todas las apuestas se reembolsarán si no hay precios ofrecidos para el mercado "Empate".
- e. Si el partido es interrumpido antes del final del tiempo regular de juego, el resultado después de cinco (5) entradas (4 ½ innings si el equipo local está ganando) será considerado como oficial. El equipo que tenga más carreras después de las últimas entradas completadas será considerado el ganador (a menos que el juego sea interrumpido en la primera mitad de la

entrada y el equipo local esté ganando, en tales casos, el ganador es el equipo local). Si un partido es interrumpido antes de lo especificado en este párrafo, para todas las apuestas, excepto aquellas cuyo resultado es determinado de manera exclusiva en el momento de la paralización del partido, se realizará un reembolso.

A menos que se indique lo contrario, estas reglas son aplicadas a todas las apuestas.

Las excepciones son:

"Apuestas en Vivo".

Un partido debe ser jugado en su totalidad para la contabilidad de las tasas. Si un partido es interrumpido, todas las apuestas en este juego son nulas excepto por las tasas, cuyo resultado está determinado únicamente por el momento de la paralización del partido.

Más / Menos, Más / Menos Carreras + strikes + errores, hándicap.

Las apuestas serán contadas basadas en la puntuación oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las tasas son calculadas en base al resultado final de la puntuación oficial. Si el juego se completa antes, todas las apuestas serán anuladas.

Juego "Hosts - Guests." (Local-Visitante)

Los partidos de un día de juego y sólo los partidos especificados en la línea actual participan en el juego. Si en al menos uno de los partidos 8,5-9 innings no son jugados, se devolverán las tasas para una posición dada. El cálculo de la tasa se define como la suma de puntos anotados por los locales frente a la cantidad de puntos anotados por los visitantes (un reembolso es realizado en caso de empate en la tasa).

F. Se puede apostar en los siguientes elementos:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido. Las tasas son aceptadas teniendo en cuenta los innings adicionales.

2. Más / menos

Si como resultado del partido el número total de puntos marcados es igual al total de la tasa, la tasa será devuelta. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador. Las tasas son aceptadas teniendo en cuenta los innings adicionales.

3. Hándicap.

Si el hándicap tiene sólo 2 opciones (sólo hándicap 1 o hándicap 2, sin la opción de empate) en caso de empate teniendo en cuenta el Hándicap, se realiza un reembolso.

Las tasas están basadas en la puntuación oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren entradas adicionales para completar el juego, las apuestas

serán contadas en base a la puntuación oficial final. Si el juego es completado antes, todas las tasas serán nulas.

Una excepción: Si el juego finaliza debido a una amplia separación de uno de los equipos, todas las apuestas en esa posición permanecerán en vigor.

En caso de empate, se realizará un reembolso teniendo en cuenta el Hándicap (independientemente del período durante el cual se ofrezca la apuesta).

4. Más / menos puntos <un equipo especificado>

Aquí usted predice si el número de puntos anotados por este Equipo es más o menos que el parámetro especificado. Si como resultado del partido el número total de puntos es igual al total de la tasa, se devolverá la apuesta.

Las apuestas están basadas en la puntuación oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las apuestas serán contadas en base a la puntuación oficial final. Si el juego ha finalizado antes, todas las apuestas serán anuladas.

5. Más / menos Ejecuta + strikes / golpes / + errores.

Aquí se predice si la cantidad de carreras, strikes del partido y errores cometidos por los miembros de ambos equipos, son más o menos que el parámetro especificado. Si como resultado de un partido, el número total de carreras + strikes + errores es igual al Total de la tasa, se produce una devolución.

El cálculo se basa en los registros oficiales de los organismos reguladores y en las federaciones de los respectivos torneos.

Las apuestas se basan en la puntuación oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las apuestas se contarán en base a la puntuación oficial final. Si el juego ha finalizado antes, todas las apuestas serán anuladas.

6. ¿La suma de las carreras + strikes / golpes / + errores será par o impar?

Aquí se predice si la suma de carreras, strikes y errores cometidos por los miembros de ambos equipos en el partido será par o impar.

El cálculo se basa en los registros oficiales de los organismos reguladores y en las federaciones de los respectivos torneos.

Las apuestas son contadas en base al marcador oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las apuestas se contarán en base a la puntuación oficial final. Si el juego ha finalizado antes, todas las apuestas serán anuladas.

Si el resultado es 0, las tasas se cuentan como "iguales".

7. Total pares / impares

Las apuestas se basan en la puntuación oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las apuestas se contarán en base a la puntuación oficial final. Si el juego se completa antes, todas las apuestas serán anuladas.

Si el resultado es "0-0", todas las apuestas en esta posición serán contadas como "par"

8. ¿Qué equipo será el primero en hacer una carrera?

Si el resultado es "0-0", se devolverán todas las apuestas en dicha

posición. **9. ¿Qué equipo será el último en hacer una carrera?**

Si el resultado es "0-0", se devolverán todas las apuestas en dicha posición.

10. ¿Qué equipo será el siguiente en hacer una carrera?

Si no se produjo ninguna carrera en el partido (incluyendo si se interrumpió un partido), se devolverán las tasas para esta posición. En caso de que el partido fuera interrumpido después de la siguiente carrera, todas las apuestas en esa posición permanecerán en vigor.

11. Inning 1: Más / menos de 0.5.

Para contabilizar la tasa, las primeras entradas del partido deben ser jugadas en su totalidad.

12. El resultado de 1 entrada.

Para calcular la tasa, las primeras entradas del partido deben ser jugadas en su totalidad.

13. El tipo del primer jonrón en el partido.

Aquí se predice el tipo del primer jonrón en el partido y si será de un solo (1 punto), 2 puntos, 3 puntos o Grand Slam (4 puntos) o si no habrá ningún jonrón en el partido.

Las apuestas serán contadas basadas en la puntuación oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las apuestas se contarán en base a la puntuación oficial final. Si el juego finaliza antes, todas las apuestas serán anuladas.

14. ¿Cuándo se realizan más carreras?

Aquí se puede predecir en qué período del partido se anotarán más carreras: en las primeras 4.5

entradas (incluyendo las 5 mejores entradas) o en las 5 segundas entradas (después de las 5 mejores entradas (desde las 5 entradas inferiores, incluyendo el final del juego)), o si será un empate. En caso de innings extra el resultado después de los 5 mejores innings incluye el resultado de los innings adicionales.

15. ¿El equipo que haga la primera carrera gana el partido?

Los siguientes resultados son posibles:

"Sí" - una apuesta en este resultado gana si el equipo que anotó la primera carrera gana el partido.

"No" - una apuesta en este resultado gana si el equipo que anotó la primera carrera pierde el partido.

Si el partido termina en empate, todas las apuestas en esa posición serán devueltas.

Si el partido termina antes del final del tiempo oficial, el resultado después de haber jugado cinco (5) (4 ½ innings si el equipo local está adelante) será considerado como oficial. El ganador es el equipo que tenga más carreras después de las últimas entradas completas (a menos que el juego se interrumpa en la primera mitad de la entrada y el equipo local este ganando, en estos casos, el ganador es el equipo local).

16. El resultado del primer mejor pase de las siguientes entradas: ¿una pelota o cualquier otro resultado?

Aquí se predice si el resultado del primer pase será una pelota o un strike, carrera, jonrón, un error, etc (lo que significa en el resultado "cualquier otro resultado").

17. ¿Qué equipo será el primero en hacer 3 carreras?

Las apuestas serán contadas basadas en el marcador oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está ganando). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las tasas serán contadas basadas en el marcador oficial final. Si el juego se completa antes, todas las apuestas serán anuladas. Una excepción: Si uno de los equipos ha hecho tres carreras en el preciso momento en que el partido fue interrumpido.

18. Juego "Local - Visitante".

Los partidos de un solo día participan en el juego. Si por lo menos en uno de los partidos 8.5-9 innings en las tasas no son jugados, entonces se realizara un reembolso. El cálculo de la tasa se define como la suma de puntos anotados por los locales frente a la cantidad de puntos marcados por los visitantes: en caso de empate, se produce una devolución de la tasa del ganador.

19. Campeones de División.

Si la temporada es reducida por cualquier motivo, todas las apuestas serán contadas en base a qué equipo será nombrado como el Campeón de división por el ente respectivo.

20. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Boxeo

- a. Si por alguna razón la pelea no se llevó a cabo y se realiza en no más de 28 días después de la fecha inicial programada, todas las apuestas previamente realizadas son válidas para la pelea recién organizada. Si dentro de 28 días después de la fecha programada, la pelea aún no se ha realizado, todas las apuestas serán nulas y serán reembolsables.
- b. Si la pelea es transferida a otro estadio, todas las apuestas en la pelea siguen siendo válidas.
- c. Se considera que la pelea ha empezado después de la primera campana. En el caso de un juego por ganar de uno de los participantes, el concepto de "una victoria" significa una victoria sobre puntos, ganando por KO, TKO, o una descalificación del rival o su negativa para continuar con la pelea.
- d. El concepto de "una victoria preprogramada" significa un nocaut, nocaut técnico, descalificación de un rival o su rechazo a continuar con la pelea.
- e. El concepto de "ganar por puntos" significa una victoria ganada por decisión de los jueces después de finalizado todos los rounds de la pelea.

F. Si un boxeador no salió al comienzo del siguiente round después de la campana, se considerará que la pelea ha terminado en el round anterior, con la victoria del rival del boxeador dado.

- g. Si el número programado de rounds ha cambiado, todas las apuestas en el resultado de la pelea siguen siendo válidas y las tasas en el número de rounds serán devueltas.
- h. Si uno de los participantes en la pelea fue reemplazado por otro, todas las apuestas en esta pelea serán devueltas.
- i. Se ofrecen tasas para las siguientes posiciones:

1. El ganador de la pelea

Aquí se predice el resultado de esta pelea: la victoria de uno de los participantes o un empate en una pelea (la forma en que se alcanzó la victoria no es esencial para el resultado de "una victoria": según los puntos, KO, TKO o una descalificación del rival o su negativa). Las apuestas se contarán de acuerdo con los resultados oficiales anunciados en el ring (incluyendo la posible conversión de puntos registrados en los informes de los jueces). Las decisiones judiciales y disciplinarias adoptadas por los órganos de gobierno posteriores al cálculo de tasas para esta posición no se verán afectadas. Si la pelea terminó en empate y no se ofrecieron las tasas para un resultado similar, todas las apuestas en esta posición serán nulas y serán devueltas.

2. El total de rounds en una pelea

Si el boxeador no salió al inicio del siguiente round después de la campana, la pelea se considerará finalizada en el round anterior, con victoria para el rival del boxeador. Si el número

de rounds programados por el reglamento ha cambiado, se devolverán las tasas para esta posición. El número de rounds de la pelea realizados en su totalidad es tomado en cuenta.

3. Apostar en rounds

Es necesario definir en qué round y quien ganara el mismo En este caso significa una victoria en la pelea, pero no una victoria en el round. Si la victoria es anunciada por decisión de los jueces después del último round de la pelea, todas las apuestas en la victoria de las partes en el último round de la pelea permanecerán en vigor y se considerarán perdidas.

4. ¿Habrá un knockdown en el round indicado?

Sólo se cuentan los knockdowns en los que el árbitro inicia la cuenta regresiva

Las caídas en piso resbaladizo y otros incidentes similares no son tomados en cuenta.

5. El resultado de la pelea.

Aquí se predice de qué manera es determinado el resultado de la pelea, así como el ganador de la misma. Las opciones disponibles son:

- La victoria de un boxeador 1 (boxeador 2) por nocaut (si un boxeador está tumbado en el suelo durante 10 segundos después de la cuenta regresiva del árbitro), un knock-out técnico (después de 3 knockdowns por decisión del árbitro, así como también la negativa del boxeador para continuar con la pelea) o descalificación;
- Victoria del boxeador 1 (Boxeador 2) por decisión del árbitro (después de completar todos los rounds reglamentarios de la pelea), o decisión técnica de los árbitros (una decisión temprana sobre los puntos).

6. El ganador de la pelea / número de rounds.

Aquí se predice quién ganará la pelea y el número de rounds que habrá en la pelea. Si la pelea terminó en empate, todas las apuestas en esta posición se considerarán nulas y serán devueltas. Si el boxeador no salió al inicio del siguiente round después de la campana, se considerará que la pelea terminó en el round anterior con la victoria del rival del boxeador. Si el número de rounds programados por el reglamento ha cambiado, las tasas para esta posición serán devueltas. Se tiene en cuenta el número de rounds realizados en la pelea.

7. ¿Cuándo se ganará la pelea y por quién?

Aquí se predice al ganador de la pelea, así como el rango en el que se obtuvo la victoria.

Si la pelea terminó en un empate, todas las apuestas en esta posición serán consideradas nulas y serán devueltas.

Si el boxeador no salió al inicio del siguiente round después de la campana, se considerará que la pelea terminó en el round anterior con la victoria del rival del boxeador.

Si el número de rounds programados por los reglamentos ha cambiado, las tasas para esta posición serán devueltas. Se tiene en cuenta el número de rounds realizados en la pelea.

8. ¿Continuará la pelea con el número reglamentario de rounds?

Aquí se predice si todos los rounds reglamentarios serán llevados a cabo en una pelea o si la victoria de una de las partes será anunciada con antelación.

Si el número de rounds programados por las regulaciones ha cambiado antes del comienzo de la pelea, las tasas para esta posición serán devueltas.

Si la pelea es interrumpida o cancelada por razones técnicas, se realizará el reembolso de todas las apuestas en esta posición.

9. ¿En qué round será declarado el ganador?

Aquí se predice si el ganador de la pelea era declarado en uno de los rounds propuestos, o si el ganador de la pelea será determinado por decisión de los jueces después de la finalización de todas las rounds reglamentados de la pelea. Si uno de los boxeadores no salió al comienzo del siguiente round después de haber sido golpeado el gong, se considerará que la pelea terminó en el round anterior.

10. ¿Un <boxeador especificado> recibirá un knockdown en la pelea?

Sólo se contarán los knockdowns cuando el juez inicie la cuenta regresiva, o si el árbitro inicia la cuenta regresiva

Las caídas en el suelo resbaladizo y otros incidentes similares no se tienen en cuenta.

11. ¿El <boxeador especificado> ganará la pelea en el primer minuto de la misma?

El tiempo de inicio de la pelea es tomado en cuenta, incluyendo el 59 segundo de la pelea.

12. ¿El <Boxeador Especificado> obtendrá un knockdown y ganará la pelea?

Las opciones disponibles son:

"Sí" - durante la pelea el boxeador especificado recibirá por lo menos un knockdown y será declarado ganador según los resultados de la pelea.

"No" - en cualquier otro caso.

Sólo se contarán los knockdowns en los que el juez inicie la cuenta regresiva, o si el árbitro inicia la cuenta regresiva.

Las caídas en piso resbaladizo y otros incidentes similares no son tomados en cuenta.

Si un partido es interrumpido o cancelado por razones técnicas, para todas las apuestas en esta posición se realiza un reembolso.

13. ¿Quién recibirá un knockdown / knockout / knockout técnico?

Los siguientes resultados son posibles:

"Ninguno" - ninguno de los boxeadores en la pelea recibirá un knockdown / knockout o knockout técnico;

"Boxeador 1" - El boxeador 1 recibirá en la pelea un knockdown o un knockout o un knockout técnico (o un knockdown y un knock-down y un knockout técnico);

"Boxeador 2" - El boxeador 2 recibirá en la pelea un knockdown o knockout o un knockout técnico (o un knockdown y un nocaut / un knock-down y un knockout técnico);

14. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Bádminton

- a. En el caso de que uno de los participantes planificados sea reemplazado por otro antes del inicio del partido, las tasas de dicho evento serán devueltas.
- b. En caso de retraso del partido o de interrupción del mismo, se devolverán todas las apuestas, excepto aquellas cuyo resultado se determine de forma única en el momento de la interrupción (en caso de partidos interrumpidos). Si el partido fue interrumpido debido a una lesión o descalificación, y como resultado de eso, se especifica que una parte avanzará a la siguiente ronda, las tasas de paso siguen en vigor.
- c. Se aceptan los siguientes métodos de apuestas en el bádminton:

1. El ganador del partido.

Aquí se predice al ganador del partido.

2. El ganador del set.

Aquí se predice al ganador del set.

3. El ganador del torneo.

Si el jugador especificado no participó en el torneo dado, todas las apuestas en este jugador serán devueltas.

4. ¿Quién ganará el siguiente lanzamiento?

Si el siguiente lanzamiento no se hizo en el partido, todas las apuestas en esa posición serán reembolsables.

5. Marcador exacto.

En caso de que el partido haya sido interrumpido o no se haya jugado el número regular de sets, todas las apuestas en esa posición serán reembolsadas.

6. En este tipo de deporte, se pueden brindar otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Fútbol Combinado

Fútbol Combinado: es un juego, donde las apuestas se hacen sobre dos equipos opuestos, que están jugando en partidos reales. Las apuestas se realizan en función de la suma de goles, anotados por los jugadores en partidos reales.

El cálculo de las apuestas se hace después del final de todos los partidos reales, desde donde los jugadores han sido elegidos para los equipos virtuales. Si el inicio del partido ha sido retrasado por más de 24 horas, todas las apuestas aceptadas en ese partido se calcularán con un coeficiente de 1 (Retorno). Si el partido ha sido suspendido y no ha sido reanudado dentro de 24 horas, todas las apuestas aceptadas en ese partido dado se calcularán con un coeficiente de 1 (Retorno).

Por ejemplo, Manchester United – Real Madrid (Partido combinado) jugando para sus ligas nacionales.

Manchester United – Real Madrid

Premier League Manchester United 2:1 Everton

La Liga Real Madrid 3:1 Valencia

Partido combinado Manchester United 2:3 Real Madrid

Bandy

1. Todas las apuestas se calculan sobre la base de los resultados obtenidos al final del tiempo principal (90 minutos, 2 mitades de 45 minutos cada uno o 3 veces 24 minutos cada uno), si no se indica lo contrario.

2. El tiempo extra y las sanciones se tienen en cuenta sólo para que las apuestas sobre la entrada en la siguiente ronda, el ganador del torneo, etc.

3. Si el partido es cancelado o pospuesto por más de 24 horas todas las apuestas del partido tienen un coeficiente de 1.
4. Se considera que el partido ha tenido lugar si se ha jugado por lo menos durante 80 minutos. Si el partido no se reanuda y se juega hasta el final dentro de 15 horas todas las apuestas se calculan en base a los resultados obtenidos hasta el momento en que el partido fue interrumpido.
5. Si en un grupo de apuestas de “¿Quién es más alto en base a los resultados del torneo?” un equipo no logra terminar, es más alto el equipo que ha sumado más puntos. Si los puntos son iguales, las apuestas se calculan en base a los datos del protocolo final.
6. La empresa de apuestas no se hace responsable de las imprecisiones durante el partido. Los datos mostrados en vivo y en la línea son aproximados. Por favor, consulte las fuentes oficiales para las regulaciones del juego.
7. Todas las apuestas del partido tienen un coeficiente de 1, si el partido es cancelado o pospuesto por más de 24 horas, excluyendo los casos, donde los resultados de la apuesta están determinados por el momento en que el partido es interrumpido. Los resultados, que están claramente definidos en el momento en que se interrumpe el partido, como por ejemplo: el resultado del primer tiempo, primer gol, tiempo del primer gol, etc., se tienen en cuenta al calcular las apuestas.

Fútbol playa

1. Todas las apuestas son calculadas en base a los resultados obtenidos al final del tiempo principal del partido (36 minutos de juego, 3 periodos, 12 minutos cada uno), si no se indica lo contrario.
2. El tiempo extra y tiros de penales son considerados solo para apuestas al ganador del juego, los que entran a la siguiente ronda, ganador del torneo, etc.
3. Todas las apuestas del partido tienen un coeficiente de 1, si el juego es cancelado o pospuesto por cualquier otro motivo durante más de 24 horas.
4. Se considera que el partido se ha realizado si se ha jugado al menos durante 24 minutos. Todas las apuestas se calculan sobre la base de los resultados obtenidos en el momento en que el partido fue interrumpido, si el partido no se reanuda y se juega hasta el final en 24 horas.
5. Todas las apuestas del partido se calculan con un coeficiente de 1, si el partido se interrumpe durante más de 24 horas, excluyendo los casos en los que los resultados son determinados para cuando el partido es interrumpido. Los resultados, que son claramente definidos para cuando el tiempo del partido ha sido interrumpido, por ejemplo, resultado del 1er tiempo, primer gol, tiempo del primer gol, etc. son tomados en cuenta mientras se calculan las apuestas.

6. La información proporcionada en la siguiente fuente - <http://www.beachsoccer.com/> sirve comobase, mientras que la determinación de indicadores estadísticos para los resultados de los partidos de fútbol de playa.

Ajedrez

a. En caso de aplazamiento del partido, todas las apuestas en el partido son reembolsables. Si un partido es interrumpido, todas las apuestas en el partido serán devueltas, excepto las apuestas cuyo resultado está determinado exclusivamente por el tiempo de aplazamiento del partido.

b. Las apuestas se cuentan según los resultados oficiales del torneo. En caso de sustitución de un jugador por otro, todas las apuestas serán nulas y devueltas.

c. Los siguientes eventos están disponibles para apostar en Ajedrez:

1. El ganador del partido.

Aquí usted predice el resultado del partido. En caso de negarse a participar en un partido o descalificación de uno de los participantes en el momento de la primera jugada del partido, se devolverán todas las apuestas de este partido.

2. El ganador del torneo.

Si más de un participante es reconocido como ganador del torneo, el coeficiente de la apuesta para este equipo se divide por el número de ganadores.

Si dos o más jugadores terminan el torneo con el mismo número de puntos, el cálculo de las apuestas se hace de acuerdo con el jugador anunciado como ganador del torneo por el respectivo órgano de gobierno del torneo.

3. En este tipo de deporte, se pueden brindar otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Carrera de Bicicletas

a. Todas las tarifas son consideradas de acuerdo al informe oficial final en el momento de lapresentación de la premiación a los ganadores en el podio. Los cambios realizados después de este tiempo no se tienen en cuenta para el cálculo de las apuestas.

b. Si un participante no ha cruzado la línea de inicial, todas las apuestas son devueltas.

c. En caso de que se interrumpa la etapa indicada, todas las tarifas son devueltas, excepto las que sehan definido claramente.

d. Si la carrera especificada es interrumpida (el número especificado de etapas de acuerdo con lasreglas no se ha llevado a cabo), todas las apuestas serán devueltas, excepto las que cuyo resultado ha sido claramente definido.

e. En caso de que la etapa de la carrera no comience en el momento que fue programado o en un plazo de más de 24 horas, todas las apuestas de esta carrera o etapas son respectivamente reembolsables.

f. Las siguientes opciones están disponibles para apostar en ciclismo:

1. El ganador de la carrera.

Aquí usted predice qué ciclista ganará en la carrera.

En caso de descalificación, las tarifas se calcularán en función de los resultados que se hagan públicos en el momento de la premiación de los ciclistas.

Cuando se apuesta al ganador en la carrera, el ciclista que está en primer lugar, en base a la competencia entera, será considerado el ganador

Si ninguno de los ciclistas completa la carrera, el ciclista que haya completado la mayoría de las etapas se considerará el ganador.

Si ambos ciclistas completan un número igual de etapas, el que es mejor según la clasificación de la última etapa completada es el ganador.

2. El ganador de la etapa.

Aquí usted predice qué ciclista va a ganar en una determinada etapa de la carrera.

Todas las apuestas en los ciclistas que no hayan participado en la carrera, serán consideradas no válidas y serán devueltas.

En caso de descalificación de cualquier ciclista, las apuestas se calcularán en función de los resultados que se hagan públicos en el momento de la premiación de los ciclistas en el podio.

3. ¿Quién es mejor (en base a los resultados de la carrera)?

Aquí, usted predice qué ciclista será mejor en la clasificación general en base a resultados de la carrera

Para que las apuestas en esta posición sean consideradas válidas, los ciclistas indicados en la posición determinada deben comenzar la carrera.

Al menos, una de las partes listadas en esa posición debe alcanzar el final de la carrera. De lo contrario, todas las apuestas en esta posición serán devueltas.

Si solo uno de los ciclistas indicados en esta posición alcanza el final de la carrera, cuando se calculan las apuestas, estas se consideran como que este ciclista tiene un mejor lugar..

4. ¿Quién tiene mejor lugar (según los resultados de una etapa)?

Aquí usted predice qué ciclista terminará en mejor lugar según los resultados de la etapa dada.

Si una de las partes indicadas no participa en esta etapa, se devolverán las apuestas correspondientes a esa posición.

Al menos una de las partes enumeradas en esta posición debe alcanzar la línea final de la etapa, para que la apuesta se considere válida. De lo contrario, se devolverán todas las apuestas en esta posición.

Para que las apuestas en esta posición sean consideradas válidas, al menos uno de los ciclistas indicados debe comenzar la carrera. Si solo uno de los ciclistas mencionados en esta posición alcanza el final de la etapa, mientras se calculan las apuestas, es considerado que obtuvo un mejor lugar

5. ¿Qué equipo tiene mejor lugar (en base a los resultados de la carrera)?

Aquí, usted predice cuál de los equipos indicados terminará con un mejor lugar en la clasificación general en base a los resultados de la carrera. Para que las apuestas en esta posición sean consideradas válidas, por lo menos uno de los equipos indicados en determinada posición debe comenzar la carrera.

Al menos uno de los equipos listados en esta posición debe llegar a la línea final de la carrera para que las apuestas sean consideradas válidas. De lo contrario, todas las apuestas en esta posición serán retornadas.

Si solo uno de los equipos indicados en esta posición llega a la línea final, cuando se hace los cálculos de las apuestas, se considera que este equipo tiene un mejor lugar.

6. ¿Qué equipo tiene mejor lugar (en base a los resultados de la etapa)?

Aquí, usted predice cuál de los equipos indicados tendrá un mejor lugar de acuerdo a los resultados de determinada etapa.

Si uno de los equipos indicados no participa en esta etapa, las apuestas para esta posición serán devueltas.

Al menos uno de los equipos listados en esta posición debe llegar a la línea final de la etapa para que las apuestas sean consideradas válidas. De lo contrario, todas las apuestas en esta posición serán devueltas.

Para que las apuestas en esta posición sean consideradas válidas, por lo menos uno de los equipos indicados en esa posición debe comenzar la carrera.

Si solo uno de los equipos indicados en esta posición alcanza la línea final de la etapa, cuando se calculan las apuestas, se considera que este equipo tiene mejor lugar.

7. Rey de la Montaña

Los cálculos de las apuestas se hacen de acuerdo al informe oficial del órgano regulador / federación de estas competencias. Cualquier cambio en el cálculo, así como también las descalificaciones que ocurran después de emitir el informe original de la carrera / etapa, no afecta ningún cálculo de las apuestas.

8. Clasificación en puntos.

Aquí, usted predice qué ciclista anotará los puntos máximos en la clasificación.

Los cálculos de las apuestas se hacen de acuerdo al informe oficial del órgano regulador / federación de estas competencias. El cálculo de las apuestas no será afectado por cualquier cambio en el cálculo y descalificación que ocurra después de emitir el informe original de la carrera.

9. Finalizar en el podio.

Aquí, usted predice qué ciclista terminará entre los 3 mejores de la carrera. El cálculo de las apuestas se hace de acuerdo al informe oficial del órgano regulador / federación de estas competencias. El cálculo de las apuestas no será afectado por cualquier cambio en el cálculo y descalificación que ocurra después de emitir el informe original de la carrera..

10. En este tipo de deporte, se pueden brindar otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Dardos

- a. Si el juego se retrasa durante más de 24 horas, todas las apuestas del partido serán reembolsadas. Si un partido se retrasa durante menos de 24 horas, las apuestas para este partido siguen siendo válidas.
- b. Si el partido es interrumpido o reducido, el ganador del partido es declarado miembro de pasar a la siguiente ronda o declarado ganador del partido según la decisión de los jueces del órgano regulador / federación del torneo. En ese caso las apuestas de las posiciones restantes serán declaradas inválidas si no se especifica lo contrario en esas reglas. Excepción: el resultado de las apuestas es únicamente determinado para cuando el partido se ha detenido, se declaran válidas y

permanecen como están.

- c. Las siguientes opciones están disponibles para apostar en dardos:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido. Si el ítem tiene opciones: Equipo 1, Equipo 2 sin la opción "Empate", pero el partido termina en un empate, se devolverán todas las apuestas en esa posición.

2. ¿Más / menos splitting-outs 180 en el partido?

Aquí se predice si el número de situaciones en las que los jugadores en el partido con un set de dardos (un intento) anotarán 180 puntos, más o menos que el parámetro especificado.

Si como resultado del partido el número total de series a 180 puntos es igual al total de la apuesta, se devuelven las apuestas.

Si un partido es interrumpido o reducido, se realiza una revolución para todas las apuestas en esta posición.

3. ¿Más / menos splitting-outs 180 por el jugador 1 en el partido. Más / menos splittingouts 180 por el jugador 2 en el partido?

Aquí usted predice si el número de situaciones en las cuales los jugadores relevantes en el juego con un set de dardos (un intento) anotarán 180 puntos, más o menos que el parámetro especificado.

Si como resultado de los partidos el número total de series a 180 puntos del jugador indicado es igual al total de la apuesta, se devolverán las apuestas.

Si el partido es interrumpido o reducido, para todas las apuestas en esta posición se devolverán las apuestas.

4. Hándicap del partido en rondas.

En caso de puntos iguales teniendo en cuenta el Hándicap se devuelve la apuesta. Si el partido es interrumpido o reducido, todas las apuestas en esta posición se devolverán.

5. El color ganador de la ronda dada.

Aquí usted predice el color del sector donde caerá el último tiro exitoso realizado por el ganador de la ronda dada. Para la contabilidad en esta posición la ronda debe ser jugada en su totalidad.

6. Victoria doble de la ronda mayor / menor que 40.5.

Aquí usted predice si el último doble exitoso de la ronda dada es mayor o menor que 40.5. Para la contabilidad en esta posición la ronda debe ser jugada en su totalidad.

7. El ganador del torneo.

Si más de un equipo es reconocido como ganador del torneo, el monto apostado en este equipo se divide por el número de ganadores. Si la parte especificada no pudo participar en este torneo (no jugó un solo segundo en ningún partido del torneo), se devolverán las apuestas para este participante.

Fútbol

a. Apuestas de fútbol se aceptan durante el tiempo reglamentario, excluyendo el tiempo extra y las tandas de penaltis, excepto en casos especiales previstos indicados en www.paston.es. En estas normas el tiempo regular debe contarse teniendo en cuenta el tiempo añadido en el partido, las cuotas de los eventos en cada parte tienen en cuenta el tiempo añadido de cada parte determinada por el árbitro.

b. Cualquier partido interrumpido antes del final del tiempo reglamentario regulado oficialmente y no reanudado dentro de 24 horas se considera cancelado, independientemente.

de las decisiones judiciales en este juego (excepto todos mencionados en 16.1.1). Las cuotas, cuyo resultado fue claramente definidas por el momento cuando el partido se detuvo, siguen en vigor y se calculan de acuerdo con este Reglamento, la vuelta tiene lugar en las otras apuestas de este partido. Si un partido de fútbol se pospone por más de 24 horas, las cuotas en esos son reembolsables, de lo contrario las apuestas siguen siendo válidas.

c. No hay tarjetas/rechazos y eventos ocurridos después del pitido final se tienen en cuenta a efectos de las apuestas. Todas las tarjetas y los despidos que se producen en el intervalo entre la primera y la segunda mitad, se tienen en cuenta en el resultado global del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o la segunda mitad. Los siguientes elementos están disponibles para apuestas en fútbol:

1. Ganador.

Aquí usted puede adivinar el resultado del partido. Las apuestas son aceptadas en el tiempo reglamentario.

2. Total.

Si el número total de goles marcados en el partido es igual al total de la apuesta y la opción de una exacta cantidad < número específico de > goles no está estipulado, las apuestas son devueltas. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador.

3. Hándicap.

Si el hándicap tiene solo 2 opciones (solo Hándicap 1 o Hándicap 2, sin la opción de un empate) en caso de empate teniendo en cuenta el hándicap se realiza un reembolso con coeficiente 1 (sin importar el periodo para el cual se invita a apostar). Del mismo modo, para el hándicap de tarjetas / esquinas y otros parámetros.

4. Doble chance

Los siguientes resultados son posibles:

1X – La apuesta gana si el Equipo 1 gana o empata el partido.

X2 – La apuesta gana si el Equipo 2 gana o empata en el partido.

12 – .La apuesta gana si el Equipo 1 o el Equipo 2 ganan el partido.

5. El jugador marcará por lo menos un gol

Sólo se tendrán en cuenta los goles marcados en la portería del equipo contrario y oficialmente contados por el árbitro. Si un jugador no participó en el partido se devolverá la apuesta.

6. ¿Quién pasará a la siguiente ronda?

La apuesta se calcula sólo después del último partido en la serie de la ronda dada del torneo con la participación de los equipos especificados.

Una apuesta es ganadora solo si el equipo especificado avanza a la siguiente ronda de la competencia, independientemente del resultado del periodo del partido / tiempo intermedio de esta ronda de la competición.

No se tendrá en cuenta una decisión judicial para cancelar / modificar los resultados del torneo, realizada después del final de esta ronda de la competición.

7. Total individual <Equipo indicado>

Aquí se predice si el número de goles marcados por este equipo es más o menos que el parámetro especificado.

Si como resultado de un partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta, se produce una devolución con un coeficiente de 1.

Sólo se tienen en cuenta los goles marcados en la portería del equipo contrario y oficialmente contados por el árbitro.

Todos los autogoles son considerados como goles marcados por el equipo contrario.

8. El ganador del torneo.

La apuesta se calcula sólo después de la final del torneo según el resultado al final del torneo.

No se tendrán en cuenta las decisiones judiciales o de otro tipo para cancelar / modificar los resultados del torneo, hechas después de la final de esta ronda de competiciones.

Si el equipo en el que se hizo la apuesta no califica para este torneo, ha sido descalificado o se ha negado a participar en el torneo, todas las apuestas de este equipo se consideran perdidas.

9. El ganador de la fase de grupos.

La apuesta se calcula sólo después de la finalización de todos los partidos de este grupo como parte de esta ronda del torneo.

No se tendrá en cuenta una decisión judicial o de otro tipo para cancelar / modificar los resultados del torneo, realizada después del final de esta ronda de competiciones.

Si el equipo por el que se hizo la apuesta ha sido descalificado o se ha negado a participar en el torneo, todas las apuestas de este equipo se consideran perdidas.

10. ¿Qué equipo marcará el primer gol del partido?

Si el primer gol del partido es un autogol, gana la apuesta el equipo en cuyo favor este gol fue anotado (es decir, el equipo oponente anotó el gol).

11. ¿Qué equipo marcará el próximo gol en el partido?

Si el siguiente gol en el partido es autogol, gana la apuesta el equipo en cuyo favor este gol fue anotado (es decir, el equipo oponente anotó gol).

12. ¿Qué equipo marcará el último gol del partido?

Si el último gol del partido es un autogol, gana la puesta el equipo en cuyo favor este gol fue anotado (es decir, el equipo oponente anotó el gol).

Si un partido es interrumpido y no se reanuda dentro de las 24 horas, las apuestas en esta posición son reembolsables.

13. ¿Marcarán ambos equipos?

Aquí usted predice si ambos equipos marcarán al menos un gol cada uno en el partido dado.

Todos los goles marcados por los equipos en sus puertas cuentan como goles marcados por el equipo rival.

14. Total par/ impar.

Si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "Par"

15. Una victoria sin tener en cuenta los empates.

Si el tiempo regular de un partido terminó en un empate, las apuestas de la posición dada se devuelven con coeficiente 1.

16. ¿Cuántos goles se marcarán en el partido?

Aquí usted predice el número exacto de goles en el partido.

Sólo los goles marcados en el tiempo reglamentario cuentan (incluyendo el tiempo añadido por el árbitro, pero excluyendo el tiempo extra y penaltis). Todos los autogoles se cuentan como goles marcados por el equipo contrario.

17. ¿Cuántos goles marcará <el equipo especificado>?

Aquí usted predice el número exacto de goles marcados por este equipo en el partido.

Sólo los goles marcados en el reglamentario cuentan (incluyendo el tiempo añadido por el árbitro, pero excluyendo el tiempo extra y penaltis). Todos los autogoles se cuentan como goles marcados por el equipo contrario.

17.1 Todas las apuestas de estadística (Fuera de juego, faltas, tiros, etc) se calculan según los datos oficiales de los organizadores del torneo.

18.1 Parte / Partido.

Aquí usted predice el resultado de la primera parte y de todo el partido de fútbol.

En la línea en primer lugar se pone el resultado de la 1ª parte, y en la segunda - la del partido entero.

19. ¿Quién marcará el primer gol del partido?

Las apuestas se ganan para el jugador, que marcó el primer gol legalmente contado en el partido.

Si un jugador no entró en el campo durante el partido, todas las apuestas hechas en él para esta posición se devuelven con el coeficiente 1.

Si el primer gol es marcado por el jugador que no estuvo representado entre las opciones de la posición dada, todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. La excepción: las apuestas a los jugadores que no han entrado en el campo en el momento del primer gol, se reembolsan con el coeficiente 1.

Si el primer gol es un autogol (incluso si es marcado por el jugador en el que se aceptaron las apuestas), todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. La excepción: las apuestas a los jugadores que no han entrado en el campo en el momento del primer gol, se reembolsan con el coeficiente 1.

20. ¿Quién marcará el último gol del partido?

Las apuestas se ganan para el jugador, que marcó el último gol contado del partido.

Si un jugador no entró en el campo durante el partido, todas las apuestas hechas en él para esta posición se devuelven con el coeficiente 1.

Si el último gol es marcado por el jugador que no estuvo representado entre las opciones de la posición dada, todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. La excepción: las apuestas de los jugadores que no participaron en este juego; dichas apuestas se devuelven con el coeficiente 1.

Si el último gol es un autogol (incluso si es marcado por el jugador en el que se aceptaron las apuestas), todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. La excepción: las apuestas a los jugadores que no han entrado en el campo en el momento del primer gol, se reembolsan con el coeficiente 1.

21. El resultado exacto del partido.

Aquí usted predice el resultado exacto del partido de fútbol.

Si la puntuación exacta de acuerdo con los resultados del partido no es una de las opciones que se ofrecen en la línea, sólo ganarán las apuestas en la posición "Cualquier otra".

22. ¿En cuánto se ganará el partido?

Aquí usted predice qué equipo ganará y por cuánto, o si el partido terminará en un

empate. **23. Más /menos esquinas**

Si la cantidad total de esquinas en el partido es igual al total de la tasa, se devuelve la apuesta.

Sólo se cuentan las esquinas realizadas por los equipos (independientemente de cuántas esquinas hayan sido otorgadas por el árbitro).

Las esquinas asignadas pero no realizadas no se tienen en cuenta en el cálculo de las apuestas.

Si un equipo se vio obligado a repetir la esquina (debido a errores fijados en la anterior asistencia del córner), sólo se toma en cuenta un tiro de esquina.

24. El primer córner del partido

Aquí usted predice qué equipo realizará el primer tiro de esquina.

Si no hay tiros de esquina en el partido, estas apuestas se devolverán con el coeficiente 1.

Sólo se cuentan las esquinas realizadas por los equipos (independientemente de cuántas esquinas hayan sido otorgadas por el árbitro).

Las esquinas realizadas pero no tomadas en cuenta, no se usan para el cálculo.

25. El último córner del partido.

Aquí usted predice qué equipo realizará el último tiro de esquina.

Si no hay tiros de esquina en el partido, estas apuestas son reembolsables con el coeficiente 1.

Sólo se contarán las esquinas realizadas por los equipos (independientemente de cuántas esquinas hayan sido otorgadas por el árbitro).

Las esquinas realizadas pero no tomadas en cuenta, no se usan para el cálculo.

26. El tiempo del primer córner.

Aquí se predice en qué intervalo de tiempo de las líneas propuestas tomará lugar el primer córner.

Si no hay un tiro de esquina en el partido, de acuerdo con las apuestas dadas se devolverán con el coeficiente 1.

Al mismo tiempo se toma en cuenta el tiempo real del córner, pero no el tiempo que fue concedido por el árbitro.

27. ¿Qué equipo tendrá más corners en el partido?

Sólo se contarán las esquinas realizadas por los equipos (independientemente de cuántas esquinas hayan sido otorgadas por el árbitro).

Las esquinas realizadas pero no tomadas en cuenta, no se usan para el cálculo.

Si el equipo se vio obligado a repetir el córner (debido a errores fijados en la anterior asistencia del córner), sólo se toma en cuenta un tiro de esquina.

Si no hay ningún córner en el partido, "Empate" es la opción ganadora.

28. Total de tiros de la esquina par / impar.

Si en el partido no hay ningún córner, las apuestas se cuentan como "Par".

Sólo se contarán los córneres realizados por los equipos (independientemente de cuantas esquinas hayan sido otorgadas por el árbitro).

Las esquinas realizadas pero no tomadas en cuenta, no se usan para el cálculo.

Si el equipo se vio obligado a repetir el córner (debido a errores fijados en la anterior asistencia del córner), sólo se toma en cuenta un tiro de esquina.

29. ¿Ganará un determinado equipo en ambos tiempos?

Aquí usted predice si el equipo dado ganará por lo menos un tiempo.

Los siguientes resultados son posibles:

"Sí" - la apuesta que este equipo ganará (es decir, un empate o una derrota son inaceptables) de acuerdo con los resultados de la primera mitad, o la segunda mitad (el resultado de la segunda mitad se tiene en cuenta, y no el resultado de todo el partido, determinado después de la segunda mitad).

"No" – una apuestas sobre el hecho de que este equipo no ganará en ninguna de los dos tiempos del partido.

30. ¿Ganará en ambas partes del partido?

Aquí usted predice si el equipo dado ganará ambos tiempos del partido (para aclarar, el resultado de la segunda mitad del partido: el resultado de la segunda mitad solo, y no el resultado del juego después de 2 mitades (es decir, sólo goles marcados en el segundo tiempo se tienen en cuenta).

Los siguientes resultados son posibles:

"Sí" es una apuesta que el equipo ganará dado tanto en la primera y la segunda mitades. Si por lo menos en uno de los tiempos el equipo empata o pierde, dicha apuesta se considera perdida.

"No" – una apuesta en el hecho de que este equipo se empata o pierde por lo menos uno de los tiempos.

31. El tiempo del primer gol.

Aquí usted predice en qué intervalo de tiempo propuesto en la línea, el primer gol del partido será marcado.

Si el partido termina en empate 0-0, las apuestas en el primer gol se consideran perdidas.

32. El tiempo del último gol.

Aquí usted predice en qué intervalo de tiempo propuesto en la línea de se marcará el último gol del partido. Si el partido terminó con el marcador de 0-0, las apuestas en el momento del último gol se considerarán perdidas.

33. ¿En qué mitad se marcarán más goles?

Aquí se predice si se anotaron más goles en la primera mitad que en el segundo, o si más se anotaron más en el segundo que en el primero o si el mismo número de goles se marcarán en la primera y segunda mitad.

Sólo los goles marcados en las mitades dadas son considerados, teniendo en cuenta el tiempo de descuento, pero sin tener en cuenta el posible tiempo extra.

34. ¿En qué mitad anotará más goles?

Aquí se predice si se anotarán más goles en la primera mitad que en la segunda, o si se anotarán más en la segunda que en la primera o si el mismo número de goles se marcarán en la primera y segunda mitades.

Sólo los goles marcados en las mitades dadas son considerados, teniendo en cuenta el tiempo de descuento, pero sin tener en cuenta el posible tiempo extra.

Todos los autogoles se cuentan como goles marcados por el equipo contrario.

35. ¿Cómo se marcará el primer gol?

Aquí se predice específicamente cómo se marcará el primer gol del partido.

Los siguientes resultados son posibles:

Un golpe

Con la cabeza

Con un penalti

Con un tiro penal

Un Autogol

No se marcarán goles

Independientemente de con qué parte del cuerpo se haya marcado un gol, si se produjo directamente desde el tiro penal, el resultado de "Con un tiro penal" es la única tasa ganadora, las tasas en todos los demás resultados (incluyendo "con un tiro penal") Son considerados perdidos por un jugador.

Si un gol es anotado como un cabezazo, el resultado de un "cabezazo" es la única tasa ganadora, las tasas en todos los demás resultados (incluido el "golpe") se consideran perdidas por un jugador.

Si el primer gol del partido es un autogol, cuyo resultado es el único que gana, las tasas de todos los demás resultados (incluido el "golpe") se consideran perdidas por un jugador.

36. ¿Qué equipo recibirá la primera tarjeta amarilla en el partido?

Aquí usted predice de qué equipo será el jugador que reciba la primera tarjeta amarilla.

Si según el informe del partido las primeras tarjetas amarillas se muestran a dos o más jugadores de diferentes equipos en un minuto, las tasas de este puesto son reembolsables. Sólo apuestas en la posición "Ambos equipos al mismo tiempo" ganan. Si dicha opción no se menciona en la línea en todas las apuestas para esta posición se realiza un reembolso.

Si no se muestran tarjetas amarillas en el partido, sólo las apuestas en la posición "Ninguna advertencia será" ganan. Si dicha opción no se menciona en la línea de todas las apuestas para esta posición se realiza un reembolso.

37. ¿Qué equipo recibirá más tarjetas amarillas en el partido?

Dos tarjetas amarillas mostradas al mismo jugador, que conducen a su expulsión, no se tienen en cuenta.

Sólo se tendrán en cuenta las tarjetas amarillas mostradas a los jugadores presentes en el campo. No se toman en cuenta las tarjetas amarillas mostradas para reservar a los jugadores, entrenadores y personal de apoyo de los equipos.

No se toman en cuenta las tarjetas mostradas después del pitazo final del árbitro para el conteo de las tasas. Todas las tarjetas mostradas durante el descanso entre la primera y segunda mitad, se tienen en cuenta en el resultado general del partido, pero no se tienen en cuenta para apuestas en la primera o segunda mitad.

38. ¿Más / menos tarjetas amarillas para <el equipo especificado>?

Aquí se predice si más o menos tarjetas amarillas que el número indicado se mostrará a los jugadores del equipo especificado en este partido.

Dos tarjetas amarillas mostradas al mismo jugador, que conducen a su despido, no se tienen en cuenta.

Sólo se toman en cuenta las tarjetas amarillas mostradas a los jugadores presentes en el campo. No se toman en cuenta las tarjetas amarillas mostradas a los jugadores de la reserva, entrenadores y personal de apoyo de los equipos.

Todas las tarjetas mostradas después del pitazo final del árbitro no se tienen en cuenta para contar las tasas.

Ninguna tarjeta mostrada durante el descanso entre la primera y la segunda mitad es tomada en cuenta en el resultado global del partido, pero no se tienen en cuenta para apuestas en la primera o segunda mitad.

39. La primera tarjeta amarilla en el partido

Si no se muestran tarjetas amarillas en el partido, las tasas dadas son reembolsables con coeficiente 1.

Mientras se cuentan las tasas, el tiempo real es tomado en cuenta cuando se le muestra una tarjeta amarilla a un jugador.

40. Total de tarjetas amarillas pares / impares.

Si no se muestran tarjetas amarillas en el partido, las tasas se cuentan como "Par".

No se toman en cuenta las tarjetas mostradas después del pitazo final del árbitro para el conteo de las tasas

Todas las tarjetas mostradas durante el descanso entre la primera y segunda mitad, se tienen en cuenta en el resultado general del partido, pero no se tienen en cuenta para apuestas en la primera o segunda mitad.

41. Un autogol <equipo especificado>?

Aquí se predice si en este partido un equipo determinado anotará al menos un autogol.

42. ¿El <equipo especificado> anotará en cada mitad?

Los siguientes resultados son posibles:

Sí - este equipo anotará al menos un gol en la primera mitad y al menos un gol en la segunda mitad.

No - este equipo no anotará goles en la mitad

43. ¿Cuándo se determina el ganador?

Los siguientes resultados son posibles:

Durante el tiempo regular - la tasa ganará si el tiempo regular del partido (teniendo en cuenta el tiempo añadido por el árbitro) termina con la victoria de uno de los equipos.

En el tiempo extra - la tasa ganará si el tiempo regular del partido (teniendo en cuenta el tiempo añadido por el árbitro) termina en un empate y el tiempo extra termina con la victoria de uno de los equipos.

La tasa ganará en caso de una tanda de penales si el marcador durante el tiempo regular y extra del partido termina en empate.

44. El equipo que marque el primer gol ganará.

Aquí se predice si el equipo que anote el primer gol ganará.

Los siguientes resultados son posibles:

El Líder gana - El equipo que anota el primer gol gana el partido.

El Líder pierde - El equipo que marca el primer gol pierde el partido.

Líder - Empate - el partido termina en un empate efectivo (excluyendo la opción 0-0)

No se marcarán goles - el partido terminará 0-0.

45. ¿En qué mitad se marcará el primer gol?

Sólo se tienen en cuenta los goles contados oficialmente por el árbitro del partido.

46. El tiempo adicional del partido

Las tasas en la cantidad de tiempo adicional son calculadas en base al tiempo mostrado por el 4º árbitro y no en el tiempo adicional jugado.

47. ¿Habrá una expulsión en el partido?

Aquí se predice si al menos un jugador será expulsado durante el partido. Sólo se toman en cuenta las expulsiones de jugadores que se encuentren actualmente en el campo.

Las expulsiones de los jugadores en el banquillo, los entrenadores y el personal de apoyo de los equipos, no es tomado en cuenta.

No se tienen en cuenta las expulsiones realizadas después del pitazo final del árbitro para el conteo de las tasas.

48. ¿Qué equipo será el primero en hacer una sustitución?

Aquí se predice qué equipo hará la primera sustitución de un jugador. Si no hay sustituciones durante el partido, las tasas en la posición "No habrá sustituciones" ganan

Si ambos equipos hacen los primeros cambios al mismo tiempo o durante el medio tiempo, las tasas en la posición "Ambos equipos al mismo tiempo" ganan.

Las sustituciones hechas en la misma pausa del juego, independientemente de la duración de la pausa son consideradas hechas al mismo tiempo.

49. ¿Quién terminará mejor posicionado?

Aquí usted predice qué equipo tendrá la posición más alta en la clasificación

En los casos en que ambos equipos abandonen el torneo durante una fase de play-off, se devolverá la tasa de "quién va a estar mejor posicionado".

Si ambos equipos dejan la Copa del Mundo en la misma etapa y en el mismo grupo del torneo, el equipo que ocupó el lugar más alto en su propio grupo se considerara mejor posicionado

Si ambos equipos terminaron en las mismas posiciones en sus grupos, se devolverá la tasa "quién está mejor posicionado".

50. El máximo goleador del torneo

Sólo los goles marcados en el torneo dado se tienen en cuenta, independientemente de para qué equipo el jugador ha anotado los goles.

Los equipos se enumeran al lado del jugador estrictamente para fines informativos.

Los autogoles no se tienen en cuenta.

Si dos o más jugadores se han convertido en los máximos goleadores del torneo, el coeficiente de las tasas en los partidos dados se divide por el número de jugadores ganadores.

Apuestas en el resultado de la primera mitad del partido se calcula estrictamente de acuerdo con el resultado registrado después de 45 minutos, más el tiempo añadido. Si la primera mitad no se completa, las apuestas serán nulas y la tasa será reembolsable.

51. Resultado

W1 (ambos marcarán - Sí) - la apuesta gana sólo si ambos equipos anotan en el partido y el último es ganado por el equipo 1.

W1 (ambos marcarán - No) - la apuesta gana sólo en caso de que el equipo 1 gane el partido y no conceda goles (blanqueamiento).

X (ambos marcarán) - la apuesta gana en caso de que el partido termine en un empate sin goles.

X (ambos marcarán - No) - la apuesta gana en caso de que el partido termine en un empate sin goles (0: 0).

W2 (ambos marcarán - Sí) - la apuesta gana sólo en caso de que ambos equipos anoten y el equipo 2 gane.

W1 (ambos marcarán - No) - la apuesta gana sólo en caso de que el equipo 2 gane y no conceda goles (blanqueamiento).

52. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Floorball

1. Floorball es un tipo de hockey, jugado en estadios cerrados con superficies duras, con una bola de plástico hueca.
2. El tiempo extra y los penales se tienen en cuenta sólo para apuestas sobre pasar a la siguiente ronda, ganador del torneo, etc.
3. Todas las apuestas en el partido tienen una cuota de 1, si el partido es cancelado o pospuesto por más de 24 horas.
4. Se considera que el partido se ha realizado si se ha jugado al menos durante 50 minutos. Todas las apuestas se calculan en base a los resultados obtenidos en el momento en que se interrumpió el partido, si el partido no se reanuda y se juega hasta el final dentro de 24 horas.
5. Todas las apuestas se calculan en base a los resultados obtenidos al final del tiempo principal (60 minutos de tiempo de juego, 3 tiempos de 20 minutos cada uno), si no se indica lo contrario.
6. Todas las apuestas del partido tienen una cuota de 1, si el partido es cancelado o pospuesto por más de 24 horas, excluyendo casos, donde los resultados de la apuesta son determinados en el momento en que el partido es interrumpido. Los resultados, que estén claramente definidos en el momento en que el partido es interrumpido, por ejemplo, el resultado del 1er tiempo, primer gol, tiempo del primer gol, etc., son tomados en cuenta al calcular las apuestas.

Hockey sobre hierba

1. Todas las apuestas se calculan en base a los resultados obtenidos al final del tiempo principal (70 minutos de tiempo de juego, 2 mitades, 35 minutos cada uno o 4 tiempos, 17 minutos 24 segundos cada uno), si no se indica lo contrario.
2. El tiempo extra y las penales se tienen en cuenta sólo para apuestas sobre quien pasara a la siguiente ronda, ganador del torneo, etc.
3. Todas las apuestas en el partido tienen una cuota de 1, si el partido es cancelado o pospuesto por más de 24 horas.
4. Todas las apuestas del partido tienen una cuota de 1, si el partido es cancelado o pospuesto por más de 24 horas, excluyendo casos, donde los resultados de la apuesta fueron determinados en el momento en que el partido fue interrumpido. Los resultados, que estén claramente definidos en el momento en que fue interrumpido el partido, por ejemplo resultado del 1er tiempo, primer gol, Tiempo del primer gol, etc., son tomados en cuenta al calcular las apuestas.

5. Se considera que el partido se ha realizado si se ha jugado al menos durante 60 minutos. Todas las apuestas se calculan en base a los resultados obtenidos en el momento en que se interrumpió el partido, si el partido no se reanuda y se juega hasta el final dentro de 24 horas.

6. Si un equipo no sale de un grupo en las apuestas "Quién está mejor posicionado en base a los resultados del torneo", el mejor posicionado es el equipo, que ha anotado más puntos. Si los puntos son iguales, las apuestas se calculan en base a los datos del protocolo final.

Futsal

1. Todas las apuestas se calculan en base a los resultados del tiempo principal del partido (40 minutos de tiempo de juego total: 2 rondas de 20 minutos), si no se estipula lo contrario.

2. El tiempo extra y la serie de tiros de 6 metros se consideran sólo para apuestas sobre quien pasará a la siguiente ronda, el ganador del torneo, etc.

3. En caso de que el partido sea cancelado o pospuesto por más de 35 horas, todas las apuestas hechas en el evento adquieren cuotas iguales a 1.

4. En el caso de que el partido sea interrumpido o detenido durante más de 24 horas, todas las apuestas se calculan con una cuota de 1, excluyendo los casos, en los que los resultados de las apuestas sean determinados en el momento en que se detuvo el partido. Los resultados, que están claramente determinados en el momento en que se detuvo el partido, por ejemplo. Resultado del primer tiempo, el primer gol anotado y el tiempo del mismo, etc., son considerados al calcular las apuestas.

5. Se considera que el partido ha sido realizado si se han jugado al menos 60 minutos del mismo. En caso de que el partido no se juegue dentro de 24 horas, todas las apuestas se calculan en base a los resultados disponibles en el momento en que se detuvo el partido.

Futsal. Campeonato Brasileño: <http://www.futsaldobrasil.com>

Futsal. Campeonato de España: <http://www.lnfs.es>

Futsal. Campeonato de Italia: <http://www.divisionecalcioa5.it>

Futsal. Campeonato polaco: <http://futsalekstraklasa.pl>

Futsal. Campeonato de Portugal: <http://www.futsalportugal.com>

Futsal. Campeonato de Rusia: <http://www.amfr.ru>

Futsal. Campeonato rumano: <http://www.frf.ro>

Futsal. Campeonato checo: <http://www.fotbal.cz>

Futsal. Campeonato Japonés: <http://www.fleague.jp>

6. Al determinar los datos estadísticos para el futsal, una fuente para determinar los resultados es la información, colocada en los siguientes sitios web:

Balonmano

a. Las tasas en el partido sólo serán aceptadas para el tiempo normal, sin incluir el tiempo extra, a menos que se indique lo contrario. El resultado de la prórroga no afecta al resultado de la 2ª parte y

no se tiene en cuenta para contar las tasas de la 2ª parte.

b. Todos los resultados se calculan según las estadísticas oficiales, tomadas de los sitios web oficiales de cada liga o torneo y también se comprueban con los expedientes de partidos en vivo. Si las estadísticas de la empresa, basadas en la cobertura televisiva no coinciden con las estadísticas oficiales de la liga o torneo, las tasas se contarán según las estadísticas de la empresa.

c. Si el partido fue pospuesto / interrumpido o no completado dentro de 24 horas todas las tasas en el partido dado se devuelven excepto en las que el resultado haya sido determinado exclusivamente en el momento de la paralización del juego.

d. Las siguientes posiciones son ofrecidas para las tasas en balonmano:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido. Las tasas se aceptan sólo para el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la tasa, las tasas se devuelven. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador.

3. Hándicap.

En caso de empate, teniendo en cuenta el Hándicap, se realiza una devolución (independientemente del periodo para el que se invita a apostar).

4. ¿Se implementara el primer (siguiente / último) tiro penal de 7 metros?

Para que el resultado de la tasa dada sea considerado positivo, el tiro penal de 7 metros deberá ser implementado en el primer intento.

Si en el primer intento la bola golpea al portero o al marco de la meta, después de lo cual el jugador lanza la bola de regreso, el resultado ganador de esta tasa será "No".

5. ¿Qué equipo marcará el primer gol del partido?

6. ¿Qué equipo marcará el próximo gol en el partido?

Si el próximo gol, en el que se han aceptado las tasas, no se anotó hasta el final del partido, todas las apuestas de esta opción son reembolsables.

7. ¿Qué equipo marcará el último gol del partido?

Las tasas se aceptan sólo a la hora regular, excluyendo el tiempo extra

8. ¿Quién será el primero en anotar 5 (10/15/20) goles en el partido?

Aquí se predice qué equipo marcará el primer número especificado de goles en el partido. Si el número de goles no se anotó antes del final del juego, se devolverán todas las apuestas en esa posición.

9. ¿Quién será el primero en anotar 5 goles (10/15/20) por la mitad?

Aquí se predice qué equipo marcará el primer número especificado de goles en esta mitad. Si el número de goles no se anotó antes del final de la mitad, todas las apuestas en esa posición se devolverán.

10. Resultado doble

Los siguientes resultados son posibles:

1X - si el partido terminó a favor de los locales o en empate, las apuestas en esa posición ganan.

X2 - si el partido terminó a favor de los visitantes, o un empate, las apuestas en esa posición ganan.

12 - si el partido terminó a favor de los visitantes, o en favor de los locales, las tasas de esta posición ganan.

11.1 Mitad / Partido.

Aquí se predice el resultado de la primera mitad y todo el partido de balonmano. En la línea en el primer lugar [A5] es el resultado de la primera mitad, en la segunda línea - el resultado de todo el partido.

12. ¿En qué mitad se marcarán más goles?

En caso de igualdad de goles en la 1ª y 2ª mitad, se devuelve la tasa.

13. Total pares / impares. Total del equipo 1 (equipo 2) par / impar. Si el resultado es 0: 0,

las tasas se calculan como "Par"

14. Avanzar a la siguiente ronda.

La tasa se calcula de acuerdo con los resultados, que se determinan inmediatamente después del último partido de la serie de playoffs (o de acuerdo con las regulaciones de un partido, que determina el paso del equipo) de la ronda indicada, Independientemente de las decisiones judiciales / disciplinarias subsiguientes.

Si alguno de estos equipos fue incapaz de participar en esta ronda por cualquier motivo (incluyendo descalificación, negativa a participar, etc.), una victoria en la serie y el pase es calcado [A6] para el oponente de dicho equipo, todas las tasas siguen siendo en vigor.

15. El ganador del torneo.

Si más de un equipo es reconocido como el ganador del torneo, la apuesta de cuotas en este equipo se dividirá por el número de ganadores.

16. El ganador de la fase de grupos.

La tarifa se calcula sólo después de la finalización de todos los partidos de este grupo como parte de esta ronda del torneo.

No se tomarán en cuenta las decisiones judiciales u otras decisiones de cancelar / modificar los resultados del torneo, hechas después del final de esta ronda de la competición.

Si el equipo en el que se hizo la apuesta, ha sido descalificado o se ha negado a participar en la competición, todas las apuestas en este equipo se consideran perdidas.

17. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Hurling

1. Todas las apuestas se calculan en base a los resultados del tiempo principal del partido (70 minutos de juego, 2 tiempos de 35 minutos cada uno). En caso de empate, se juegan 2 tiempos extra, cada 10 minutos, o se realiza una repetición.
2. Para que todas las apuestas sean válidas, la partida debe ser jugada completamente, excluyendo los casos, cuando los resultados de las apuestas se determinan en el momento en que el partido es interrumpido.
3. Todas las apuestas se calculan en base a la puntuación total del partido (gol = 3, punto individual = 1).

4. Por ejemplo, si el equipo A tiene 0-18 (0 - número de goles, 18 - puntos individuales) y el equipo B

tiene 2-10 como resultado del partido, el equipo A gana con 18-16, ya que el equipo A tiene 18 puntos (18 puntos individuales), mientras que el equipo B tiene 16 (2 goles cada 3 puntos y 10 puntos individuales).

5. En caso de que el partido se interrumpa y no se juegue hasta el final en 24 horas, todas las apuestas, excepto aquellas cuyos resultados fueron claramente determinados en el momento en que el partido fue interrumpido, son reembolsables.

6. En caso de que la fecha del partido haya sido suspendida por menos de 24 horas, todas las apuestas del partido dado permanecerán en vigor. De lo contrario, todas las apuestas en el partido dado son reembolsables.

Hockey sobre hielo

a. Las apuestas en los campeonatos nacionales e internacionales de hockey sobre hielo se calculan según el tiempo normal de los partidos, a menos que se mencione lo contrario.

b. Si el comienzo del partido ha sido retrasado por más de 24 horas, todas las apuestas aceptadas en ese partido dado se calcularán con un coeficiente de 1 (Devolución).

c. Si el partido ha sido suspendido y no se ha reanudado dentro de 24 horas, todas las apuestas aceptadas en ese partido dado, excepto aquellos resultados en el momento en que se suspendió el partido, se calcularán con un coeficiente de 1 (Devolución).

d. Las apuestas aceptadas en el resultado de la victoria de 2 opciones (victoria del equipo del partido 1 / victoria del equipo del partido 2), se calcularán teniendo en cuenta el tiempo extra y la tanda de penales.

e. Las apuestas aceptadas en los resultados de "Total de goles más / menos" en línea, se calcularán únicamente teniendo en cuenta el número de pucks anotados en partidos que han sido realizados durante el mismo día, a menos que se indique lo contrario. Si por lo menos un partido fue transferido o cancelado, se realizará la devolución de esta tasa.

F. Para las apuestas en el ganador, hándicap, total de un período determinado, expulsiones, así como otros indicadores del período, sólo se tienen en cuenta los goles, las expulsiones y otros indicadores anotados durante el período especificado.

G Las siguientes posiciones están disponibles para apostar en Hockey sobre hielo:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido.

Si los resultados de la posición 2 están disponibles (Victoria del partido Equipo 1 / Victoria del partido Equipo 2) las apuestas son aceptadas incluyendo el tiempo extra y la tanda de penales, si hay tres resultados (Equipo 1 / empate / Equipo 2) Las apuestas son aceptadas sólo para el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y el resultado de la tanda de penales.

2. Total.

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan teniendo en cuenta el tiempo regular

Apuestas en más / menos, incluyendo 3 opciones (más / menos / igual... goles), se sugieren sólo para el tiempo regular y para todos los partidos de hockey, independientemente del campeonato.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la tasa y sólo hay dos opciones proporcionadas (más o menos, sin la opción de "iguales ... goles"), se realiza el reembolso correspondiente.

3. Total Individual (el equipo especificado).

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan teniendo en cuenta el tiempo regular

Apuestas en más / menos, incluyendo 3 opciones (más / menos / igual... goles), se sugieren sólo para el tiempo regular y para todos los partidos de hockey, independientemente del campeonato.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la tasa y sólo hay dos opciones proporcionadas (más o menos, sin la opción de "iguales ... goles"), se realiza el reembolso correspondiente.

Para apuestas "más / menos goles <el equipo especificado>, sólo se toman en cuenta los goles que se anotan en las puertas del equipo contrario y son anunciados oficialmente por el árbitro.

4. Más / menos goles <jugador especificado>.

Si un jugador no ha participado en el partido, las apuestas sobre más / menos goles del jugador dado son reembolsables.

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en tal posición se calculan en base a los resultados en el tiempo regular, excluyendo el resultado de la prórroga y la tanda de penaltis.

5. Hándicap.

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan teniendo en cuenta el tiempo regular.

Si el hándicap tiene sólo 2 opciones (solo gana 1 o gana 2, sin la opción - empate) en caso de empate teniendo en cuenta el Hándicap, se realiza una devolución (coeficiente 1), (independientemente del período de la tasa a apostar).

6. El ganador del primer < número especificado de> minutos

Aquí se predice el resultado del partido para el tiempo de juego especificado del partido.

Si un partido fue interrumpido y no completado en 24 horas, en todas las apuestas para esta posición se realiza un reembolso.

A modo de aclaración: en el cálculo de las tasas para el resultado del período del partido dado se usa una puntuación a cero segundos, el cual es especificado como un parámetro de minuto.

Ejemplo: El ganador de los primeros 5 minutos del juego. La tasa se calcula en base al marcador, fijado a 5 min 00 segundos del juego.

7. Un ganador del grupo (conferencia / división)

Si la temporada se reduce, el cálculo de las tasas se hace basado en el veredicto oficial de la federación de la Liga de Hockey dada.

8. El ganador del torneo.

La Tasa es calculada sólo después del partido final del torneo según el resultado fijo al final del torneo.

No se tendrán en cuenta las decisiones judiciales u otras decisiones para cancelar / modificar los resultados del torneo, hechas después del final de esta ronda de competiciones.

Si el equipo en el que se realizó la apuesta, no califica para este torneo, ha sido descalificado o se ha negado a participar en la competición, todas las apuestas serán consideradas perdidas.

Si como ganador del torneo se reconoce a más de un equipo, el coeficiente de la apuesta en este equipo se divide por el número de ganadores (con un coeficiente no inferior a 1).

9. Avanzar a la siguiente ronda.

Una tasa es calculada por el resultado, determinado directamente después del último partido de la serie de playoffs de la ronda especificada, independientemente de las decisiones judiciales / disciplinarias subsiguientes.

Si alguno de estos equipos fue incapaz de participar en esta ronda por cualquier motivo (incluyendo suspensión, negativa a participar, etc.), la victoria y el pase le será otorgado al oponente de dicho equipo, todas las tasas permanecen en vigor.

10. El ganador de la serie de playoffs (Mejor de 3 / Mejor de 5 / Mejor de 7).

A menos que el número de partidos sea jugado, los cuales son necesarios para ganar la serie de acuerdo con las regulaciones, se realizará el reembolso de todas las apuestas en esta posición.

11. ¿Quién marcará el primer gol del partido?

Las tasas del jugador que anotó el primer gol marcado legalmente en el partido están ganando.

Si el primer gol es anotado por un jugador que no estaba representado entre las opciones de la posición dada, todas las apuestas se consideran perdidas en esta posición.

Si el jugador seleccionado no participa en el juego, entonces todas las apuestas aceptadas en este jugador en particular serán calculadas con el coeficiente 1; Se realizará la devolución correspondiente.

Si el primer gol es un autogol (incluso si es anotado por un jugador en el que se aceptan apuestas), todas las apuestas se consideran perdidas en esta posición.

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en tal posición se calculan en base a los resultados del tiempo regular, excluyendo el efecto del tiempo extra y la tanda de penales.

12. ¿Quién tendrá más tiros en la alineación de la puerta / pista extendida?

Aquí usted predice qué equipo hará más tiros en la alineación de la puerta del oponente.

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan teniendo en cuenta el tiempo regular.

El cálculo se basa en las estadísticas publicadas en los sitios web oficiales de las federaciones de los respectivos campeonatos. Todas las demás fuentes no se tienen en cuenta al calcular las tasas para la posición dada.

13. Más / menos disparos en la alineación de la puerta / pista extendida.

El cálculo se basa en las estadísticas publicadas en los sitios web oficiales de las federaciones de los respectivos campeonatos. Al calcular las tasas para esta posición no se requieren otras fuentes.

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan teniendo en cuenta el tiempo regular.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la tasa, las apuestas son reembolsables.

14. Hándicap en tiros en la alineación de la puerta.

El cálculo se basa en las estadísticas publicadas en los sitios web oficiales de las federaciones de los respectivos campeonatos. Al calcular tarifas para esta posición no se requieren otras fuentes.

En caso de empate en los tiros en la alineación de las puertas teniendo en cuenta la desventaja, se realiza un reembolso.

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan teniendo en cuenta el tiempo regular.

15. Doble resultado (en el partido / en el período)

Los siguientes resultados son posibles:

1X - es una tasa ganadora si como resultado del partido / período el Equipo 1 ganó o empató.

X2 - la tasa es ganadora si como resultado del partido / período el Equipo 2 ganó o empató

12 – es ganadora, si como resultado del partido / período el Equipo 1 o el Equipo 2 ganaron.

Las tasas de esta posición se calculan en base al resultado del tiempo regular del partido, sin incluir el tiempo extra y la tanda de penales.

16. Doble resultado del primer <número especificado de> minutos.

Aquí se predice el doble resultado del partido (ver párrafo 15) al momento especificado del tiempo de juego del partido.

Si un partido se interrumpe y no se completa en 24 horas, se realiza un reembolso en todas las apuestas para esta posición.

Como aclaración: en el cálculo de las tasas para el resultado del período de juego dado se usa una puntuación a cero segundos el cual es especificado como un parámetro de minuto.

Ejemplo: El ganador de los primeros 5 minutos del partido. La tasa se calcula en base a la puntuación, fijada a 5 min 00 seg. Del juego.

17. ¿Ambos equipos marcarán?

Todos los goles marcados por los equipos en sus goles son calculados como goles marcados por un equipo rival.

18. ¿Cuál será la diferencia para ganar una victoria en el partido?

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en dicha posición se calculan en base los resultados del tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la tanda de penales.

19. ¿Cuándo se anotará el primer gol?

Aquí se predice en qué intervalo de tiempo se marcará el primer gol.

20. "Marcador exacto" del partido

Las apuestas se aceptan sólo por tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y la tanda de penaltis. Si el resultado final no coincide con los ofrecidos en las predicciones, todas las apuestas se consideran ganadas por un cliente si las apuestas se hacen en el resultado denominado "Cualquier otro".

21. ¿Cuántas suspensiones de 2 minutos habrá en el período o partido determinado?

Para el cálculo de esta tasa, cada suspensión de 2 minutos cuenta como 2.

Doble Penal Menor (doble menor) (2 +2 minutos) cuenta como 2 suspensiones de 2 minutos cada una.

Todos los penales que se producen antes del inicio del período se refieren al período anterior. Los penales asignados al final del juego, también pertenecen al período anterior (el tercer periodo o la prórroga).

Las suspensiones tardías que no han entrado en vigor debido al hecho de que el gol fue anotado no se cuentan, independientemente de si fueron o no incluidas en el registro oficial del partido.

22. El período en el que se anotará el mayor número de pucks.

Las apuestas son aceptadas sólo por tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y la tanda de penales.

Si dos o más períodos terminaron con la misma efectividad, el coeficiente de la tasa se considera "Pérdida"

23. ¿Quién anotará 3 pucks?

Sólo los pucks marcados en el gol del oponente se tienen en cuenta.

Las apuestas se aceptan sólo en el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y la tanda de penales.

24. El total del partido par / impar.

Si el resultado es 0, las tasas se calculan como "Par"

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo regular.

25. El total [puntaje?] Del equipo: par / impar.

Si el resultado es 0, las tasas se calculan como "Par"

26. ¿Qué equipo marcará el primer gol del partido?

Si el primer gol del partido es un autogol, la victoria en la tasa se agrega al equipo a favor del cual se anotó este gol (es decir - al equipo oponente anotando el propio gol).

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en dicha posición se calculan en base a los resultados en tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la tanda de penales.

27. ¿Qué equipo marcará el próximo gol del partido?

Si el siguiente gol del partido es un autogol, la victoria en la tasa se agrega al equipo favorecido por el gol anotado (es decir, al equipo oponente que anoto el autogol).

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en tal posición se calculan en base a los resultados del tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la tanda de penales.

28. ¿Qué equipo marcará el último gol del partido?

Si el último gol del partido es un autogol, la victoria en la tasa se agrega al equipo favorecido por el gol anotado (es decir, al equipo oponente que anoto el autogol).

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en dicha posición se calculan en base a los resultados de la temporada regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la tanda de penales.

29. El equipo que marque el primer gol ganará el partido.

Los siguientes resultados son posibles:

"Sí" - el equipo que marca el primer gol del partido gana el juego.

"No": el equipo que marca el primer gol del partido pierde el juego.

Las tasas se aceptan teniendo en cuenta el tiempo extra y la tanda de penales.

Si durante el tiempo regular y el tiempo extra ninguno de los equipos anotó un solo puck, las tasas en esta posición son reembolsables.

30. El período en el que se anotará el mayor número de goles.

Las apuestas se aceptan sólo en el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y la tanda de penales.

Si dos o más periodos terminaron con la misma efectividad, la tasa del período más efectivo se considera perdida.

31. ¿Habrá tiempo extra en el partido?

Si se ha asignado tiempo extra, pero no se jugó por razones técnicas, todas las apuestas en esta posición se calculan con la opción ganadora "Sí" (habrá tiempo extra).

32. La comparación de la eficacia de los períodos.

Sólo se tienen en cuenta los goles marcados en estos períodos. El resultado del tiempo extra no afecta la efectividad del tercer periodo y no se tiene en cuenta en el cálculo.

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en esta posición se calculan en base a los resultados del tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la tanda de penales.

33. Avanzar a la próxima ronda.

Una tasa se calcula sólo después de la finalización de todos los partidos de los equipos especificados dentro del marco de esta ronda de torneos.

No se toman en cuenta las decisiones judiciales u otras decisiones de cancelar / modificar los resultados del torneo, hechas después del final de esta ronda de la competición.

Si el equipo en el que se hizo la apuesta ha sido descalificado o se ha negado a participar en la competición, todas las apuestas en este comando se consideran perdidas.

34. Total del tiempo del penal

Aquí se predice si se asignará un tiempo de penal que sea más o menos aproximado a la opción propuesta en el partido (es decir, la suma total de tiempo de expulsiones de todos los jugadores en el partido). Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan teniendo en cuenta el tiempo regular.

Si como resultado de los partidos el número total de goles anotados es igual a los Totales de apuestas, se realiza un reembolso.

35. Hándicap del tiempo de penal

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan teniendo en cuenta el tiempo regular.

En caso de empate teniendo, y teniendo en cuenta el Hándicap, se realiza un reembolso.

36. Total "gol + pase" de < jugador especificado >.

Aquí se predice si el número de goles + asistencias, hechas por ese jugador en el partido, es más o menos aproximado al parámetro especificado.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados + asistencias del jugador es igual a Total de apuestas, se realiza un reembolso.

37. Más / Menos goles en partidos en el día de juego.

Sólo se tienen en cuenta los partidos mostrados en línea para ese día. En caso de transferencia o cancelación de uno o más partidos del torneo, se realizará la devolución de la tasa para esta posición.

38. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Fútbol gaélico

1. Todas las apuestas se calculan en base a los resultados del tiempo principal del partido (60 minutos de juego, 2 tiempos de 30 minutos cada uno). En caso de empate, se juegan 2 tiempos extras de 10 minutos cada uno, o se realiza una repetición.

2. Para que todas las apuestas sean válidas, la partida debe ser jugada completamente, excluyendo los casos, cuando los resultados de las apuestas son determinados en el momento en que el partido fue interrumpido

3. Todas las apuestas se calculan en base a la puntuación total del partido (gol = 3, punto individual = 1).

4. Por ejemplo, si el equipo A tiene 0-18 (0 - número de goles, 18 - puntos individuales) y el equipo B

tiene 2-10 como resultado del partido, el equipo A gana con 18-16, ya que el equipo A tiene 18 puntos (18 puntos individuales), mientras que el equipo B tiene 16 (2 goles cada 3 puntos y 10 puntos individuales).

5. En caso de que el partido se interrumpa y no se juegue hasta el final en 24 horas, todas las apuestas, excepto aquellas cuyos resultados fueron claramente determinados en el momento en que el partido fue interrumpido, son reembolsables.

6. En el caso de que la fecha del partido haya sido suspendida por menos de 24 horas, todas las apuestas del partido dado permanecerán en vigor. De lo contrario, todas las apuestas en el partido dado son reembolsables

Automovilismo

- a. Estas reglas se refieren a la Fórmula 1, Moto GP, DTM alemán, WTTTC, Superbike, Súper deporte, Trial y otros.
- b. Los lugares de los pilotos, así como la distribución de puntos de un equipo, están determinados por el informe final oficial, publicado inmediatamente después de la carrera. Las descalificaciones posteriores a la carrera de pilotos y los cambios en los reportes por parte de la empresa de apuestas no se tienen en cuenta.
- c. El ganador de todas las apuestas en la calificación está determinado por el tiempo de clasificación oficial, que es anunciado por la federación relevante del torneo indicado.
- d. Los pilotos que han abandonado la vuelta de muestra, se clasifican automáticamente como habiendo comenzado en la carrera.
- e. Se aceptan los siguientes tipos de tasas para el automovilismo:

1. El ganador de la carrera.

El piloto que ha ganado el primer lugar en el informe de conclusión de la carrera se considera como ganador. Si el piloto especificado no participó en la carrera, se realizará un reembolso de las apuestas hechas en el piloto dado de esta posición.

2. Terminar en el podio.

Aquí usted predice qué piloto terminará en el top 3 en base a los resultados de la carrera. Si el piloto especificado no participó en la carrera, se realizará el reembolso de las apuestas hechas a este piloto

3. El ganador del campeonato.

Si un piloto especificado no participó en ninguna carrera del campeonato, se devolverán las apuestas hechas en este piloto.

4. Top 3 del campeonato.

Aquí usted predice qué piloto entrará en el Top 3 de acuerdo a los resultados de este campeonato. Si el piloto especificado no participó en ninguna carrera del campeonato, las apuestas hechas en este piloto para serán devueltas.

5. El ganador del Trofeo / Copa de Constructores.

Aquí usted predice qué equipo ganará en la temporada indicada del Trofeo / Campeonato de Constructores. En caso de que alguno de estos equipos sea descalificado o abandone el campeonato por cualquier motivo, todas las apuestas del equipo siguen siendo válidas; sin embargo, si la negativa a participar / descalificación ocurrió antes del inicio de la temporada, todas las apuestas en este equipo para esta posición serán devueltas.

6. ¿Quién terminará mejor posicionado?

Aquí usted selecciona al piloto en los pares ofrecidos que tendrá un mejor desempeño. En este caso, el mejor piloto es considerado el que ocupa un lugar más alto en el informe final. Si ambos pilotos salieron de la carrera, el piloto que haga más vueltas será considerado el mejor. Si ambos pilotos salieron en una vuelta, las tasas se devuelven. Si uno de los pilotos salió de la carrera, el piloto de carretera que complete la carrera es considerado el mejor. Si un piloto condujo más vueltas, pero fue descalificado durante la carrera, el mejor será cualquier otro piloto de carretera, que no fue descalificado durante la carrera (incluso si completó al menos una vuelta en la carrera.) Si ambos pilotos fueron descalificados durante la carrera, la tasa será devuelta.

7. ¿Qué equipo marcará más puntos?

Aquí usted predice qué equipo anotará más puntos válidos. Si ambos equipos no han obtenido puntos válidos, se considerará como el mejor equipo al que tenga menos espacios ocupados por los pilotos. Si al menos uno de los pilotos del equipo dado participó en la carrera, todas las apuestas para esa posición permanecen en vigor. De lo contrario, las tasas para esta posición serán reembolsables.

8. El conductor no dejará de participar en una carrera.

Aquí usted predice si un conductor determinado dejará una carrera o no. Al mismo tiempo, el piloto que abandonó la carrera a pocas vueltas antes del final, pero se clasificó en base a la carrera con un gap de "n" vueltas del líder según el informe oficial, se considera como si hubiese finalizado la carrera.

Si el piloto especificado no participó en la carrera, se realizará un reembolso de las apuestas hechas al piloto en esta posición.

Los lugares de los pilotos se determinan según el informe final oficial, inmediatamente después de la carrera. Las descalificaciones de los pilotos y los cambios en los reportes después de la carrera no son tenidos en cuenta por el corredor de apuestas.

9. Una tasa en el piloto que condujo la vuelta más rápida de la carrera.

Si el piloto especificado no participó en la carrera, se realizará un reembolso de las apuestas hechas en este piloto para esta posición.

10. ¿Qué piloto marcará más puntos en las carreras restantes de la temporada?

Si al menos uno de los pilotos no participó en ninguna de las carreras restantes de la temporada, se realizará un reembolso en las tasas de este puesto.

11. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

- a. Las tasas se aceptan excluyendo el tiempo extra, si nada está estipulado en las reglas o en la línea de tiempo regular (80 minutos + tiempo adicional).
- b. Si el partido es interrumpido por más de 24 horas, todas las apuestas son reembolsables, excepto el resultado de los cuales este claramente definido en el momento de la interrupción del partido.
- c. En caso de posponer el inicio del partido por más de 24 horas, todas las apuestas son reembolsables. Excepción: En caso de aplazamiento del partido, se designa de inmediato una nueva fecha y hora del partido, según la cual el partido se realizará durante la misma semana de la semana de juego, que estaba programada previamente (de lunes a domingo, hora GMT), todas las apuestas en este partido siguen siendo válidas.
- d. Los siguientes elementos son sugeridos para apostar en Rugby League:

1. Un ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido. Las tasas son aceptadas para la hora regular.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual a los totales de la tasa, se realiza una devolución. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o jugador.

3. Hándicap.

Si un hándicap tiene sólo 2 opciones (sólo Hándicap 1 o Hándicap 2, sin la opción de empate) en caso de empate teniendo en cuenta el Hándicap, se realiza un reembolso (independientemente del periodo para el que se invita a apostar).

4. Doble resultado.

Los siguientes resultados son posibles:

1X - la tasa gana si como resultado del partido el equipo 1 ganó o empató;

X2 - la tasa gana si como resultado del partido el equipo 2 ganó o

empató; 12 - la tasa gana si como resultado del partido el equipo 1 o el

equipo 2 ganaron.

5. ¿Quién pasará a la siguiente ronda?

Una tasa se calcula sólo después del último partido de la serie en la ronda dada del torneo con la participación de los equipos especificados.

La tasa sólo gana si el equipo especificado avanza a la siguiente ronda de la competición, independientemente de cuál haya sido el resultado del partido intermedio/ periodo de tiempo de esta ronda de la competición.

No se tendrán en cuenta las decisiones judiciales u otras decisiones para cancelar / modificar los resultados del torneo, hechas después del final de esta ronda de la competición.

6. Total individual <equipo especificado>.

Aquí se predice si el número de goles marcados por este equipo es más o menos aproximado al parámetro especificado.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la tasa, se realiza un reembolso.

Sólo se tienen en cuenta los goles marcados en la portería del equipo contrario y anunciados oficialmente por el árbitro.

Todos los autogoles son considerados goles marcados por los oponentes.

7. El ganador del torneo.

Una tasa se calcula sólo después del partido final del torneo por el resultado establecido en el momento del final del torneo.

No se tomarán en cuenta las decisiones judiciales u otras decisiones de cancelar / modificar los resultados del torneo, hechas después del final de esta ronda de la competición.

Si el equipo en el que se hizo la tasa no califica para este torneo, fue descalificado o se negó a participar en la competición, todas las apuestas en este equipo se consideran perdidas.

8. ¿Se mostrará una tarjeta roja en el partido?

9. ¿Se mostrará una tarjeta amarilla en el partido?

10. Total pares / impares.

Si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se contarán como "pares".

11.1 Mitad / Partido

Aquí se predice el resultado de la primera mitad y de todo el partido.

El resultado de la primera mitad se pone en la línea en el primer lugar, el resultado de todo el partido - en el segundo.

12. ¿Quién marcará el primer gol en el partido?

Las tasas en el jugador que anotó el primer gol legal en el partido están ganando.

Si durante el partido, el jugador no salió del campo, se realizará el reembolso de todas las apuestas hechas en él para esta posición.

Si el primer gol fue anotado por un jugador que no estaba representado entre las opciones de la posición dada, todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. Las excepciones son las apuestas de los jugadores que no estaban en el campo en el momento del primer gol. Para tales tasas se realiza un reembolso.

Si el primer gol es un autogol (incluso si es anotado por un jugador en el que se aceptan apuestas), todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. Las excepciones son las apuestas en los jugadores que no estaban en el campo en el momento del primer gol. Para tales tasas se realiza un reembolso.

13. ¿Quién marcará el último gol del partido?

Las tasas en el jugador que anotó el último gol anunciado en el partido están ganando.

Si durante el partido el jugador no entró en el campo, se realiza un reembolso para todas las apuestas hechas en él para esta posición.

Si el último gol fue anotado por el jugador que no estaba representado entre las opciones de la posición dada, todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. Las excepciones son las apuestas de los jugadores que no participaron en el partido dado. Para tales tasas se realiza un reembolso.

Si el último gol es un autogol (incluso si fue anotado por un jugador en el que se aceptaron apuestas), todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. Las excepciones son las apuestas en los jugadores que no estaban en el campo en el momento del último gol. Un reembolso se realiza a tales tasas.

14. La puntuación exacta del partido

Aquí usted predice la puntuación exacta del partido de fútbol.

Si la puntuación exacta del partido no es una de las opciones ofrecidas en la línea, todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas.

15. ¿Por cuánto se ganará el partido?

Aquí usted predice qué equipo ganará este partido y por cuánto o si el partido terminará con un empate.

16. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Snooker

1. las apuestas en el resultado del partido. Si al menos un frame está terminado, el jugador, que hapasado a la siguiente ronda se considera ganador en caso de que el partido sea detenido
2. Apuestas en los totales del frame, las cuotas de los frames y apuestas especiales. Para calcularestas apuestas, se debe jugar el número entero de frames necesarios para determinar al ganador del partido. Si por cualquier motivo un ganador ha sido nombrado en el partido antes del final del mismo, todas las apuestas en los totales del frame, cuotas del frame y apuestas especiales se calcularán con un impar, excepto casos, donde ya se haya determinado el resultado de la apuesta.
3. Todos los mejores del partido tendrán una cuota de victoria igual a 1 si el partido es interrumpidopor más de 24 horas, excluyendo los casos, en donde los resultados fueron determinados en el momento en que se interrumpió el partido. Todas las apuestas en el partido permanecen válidas si el partido se reanuda dentro de 24 horas.
4. Si a un jugador se le asigna una derrota técnica en un frame, las cuotas y totales del frame dadose calcularán con un impar de 1, excluyendo los casos, en donde los resultados de la apuesta hayan sido determinados en el momento en que se haya interrumpido el partido.
5. Apuestas al ganador del torneo. Las cuotas de victoria son aceptadas como 1 si un jugador seabstiene de participar en el torneo antes de su inicio.

Tenis

Los hándicaps y el total en un partido de tenis se mencionan en los juegos.

Se ofrece una apuesta "Puntuación por sets". Las columnas correspondientes en la línea se titulan: 2: 0, 2: 1, etc.

En caso de un cambio en el formato del partido (la cantidad de sets y la puntuación de los sets), las cuotas de ganancia en las apuestas para todos los resultados del evento mencionado se aceptan con "1".

Los datos sobre cobertura de canchas de tenis tienen solo carácter informativo. En caso de cambio de cobertura, todas las apuestas siguen siendo válidas.

a. Si uno de los participantes anunciados es reemplazado por otro antes del comienzo del juego, entonces la apuesta en el evento debe ser devuelta (excluyendo competiciones por equipos). Todas las apuestas siguen siendo válidas cuando hay una sustitución de uno o más participantes en competiciones por equipos. En los partidos de parejas, si se menciona la composición de los pares, en caso de sustitución de uno de los participantes, las ganancias se calculan con la cuota "1". Si la composición no se menciona, las apuestas siguen siendo válidas.

b. Cuando el jugador es retirado o descalificado por cualquier motivo, entonces las apuestas ya sorteadas y realizadas siguen siendo válidas. Todas las otras apuestas deben ser devueltas, incluso si los resultados son evidentes.

1. Resultados de partidos, sets y juegos de tenis
2. Hándicaps de partidos, sets y juegos de tenis
3. Totales de partidos, sets y juegos de tenis
4. marcadores correctos de partidos, sets y juegos de tenis
5. Y otros eventos.

c.. Las apuestas siguen siendo válidas en los siguientes casos:

Cambio de césped de tenis

Cambio de lugar

Reemplazo de una pista de tenis al aire libre por una pista techada.

d. Las apuestas recomendadas son aceptadas para el ganador del torneo, teniendo en cuenta la participación obligatoria en el torneo. Si el jugador se niega a participar en el torneo antes del inicio del juego, se deben devolver todas las apuestas recomendadas para la ganancia.

e. Si el partido de tenis se suspende o no se termina el mismo día, las apuestas siguen siendo válidas hasta el final del torneo en el que se realice el partido, hasta que el partido haya terminado o hasta que alguno de los participantes se haya retirado.

F. En los partidos de tenis, las cuotas y el total con contados por puntos en caso de un super tiebreak.

1 punto es igual a 1 juego.

Tenis de mesa

- a. Cuando el jugador es retirado o descalificado por cualquier motivo, entonces las apuestas y sorteadas y realizadas siguen siendo válidas. Todas las demás apuestas deben ser devueltas, incluso si los resultados son evidentes.
- b. En el caso de que uno de los participantes declarados haya sido reemplazado por otro antes del inicio del partido, las apuestas sobre dicho evento son reembolsables.
- c. En caso de transferencia del partido o si el partido es interrumpido, todas las apuestas son reembolsables, excepto aquellas en las que el resultado fue determinado exclusivamente en el momento de la paralización (en el caso de partidos interrumpidos y en caso de que alguno de los participantes se retire). Si el partido es interrumpido debido a una lesión o descalificación, y el participante que debe pasar a la siguiente ronda es determinado debido a esto; las tasas de pase siguen siendo válidas.
- d. Se aceptan los siguientes métodos de apuestas en tenis de mesa:

1. El ganador del partido.

Aquí se predice al ganador del partido.

2. El ganador del set.

Aquí se predice al ganador de este set. Si este set es paralizado, se devuelven todas las apuestas en esta posición.

3. ¿Quién ganará el siguiente lanzamiento?

Si el siguiente lanzamiento no fue pasado en el partido, todas las apuestas en esa posición son reembolsables.

4. Total de puntos.

Aquí se predice si el número de puntos jugados en el partido es más o menos aproximado al parámetro especificado. Si como resultado del partido el número de puntos jugados es igual al total de las tasas, la apuesta es reembolsable con el coeficiente 1.

5. Hándicap (puntos).

En caso de empate, teniendo en cuenta el Hándicap, se realiza la devolución con el coeficiente 1. En este caso se toma en cuenta la puntuación en puntos, excluyendo las puntuaciones en los puntos tomados por separado.

6. ¿Quién será el primero en alcanzar el número de puntos especificado en este juego?

Si el juego dado es interrumpido, todas las tasas para la posición dada son devueltas con el coeficiente de 1.

7. En este tipo de deporte dado, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Voleibol

- a. Si el partido ha comenzado, pero no ha sido completado o ha sido interrumpido por más de 24 horas, todas las tasas serán reembolsadas excepto en las que el resultado haya sido claramente definido en el momento de la paralización.
- b. Si la fecha del inicio del partido ha sido postergada por un período de tiempo inferior a las 24

horas, todas las apuestas en este partido permanecerán válidas. De lo contrario, se devuelven las tasas de este partido.

- c. Si de acuerdo a la decisión de los jueces de los equipos se ha producido una deducción de puntos, las tasas se contarán según la decisión de los jueces.
- d. Si en el partido se juega un Golden Set (de acuerdo al reglamento de los torneos individuales), el Golden Set no se tomará en cuenta para contar las tasas de este partido. El Golden Set sólo afecta al cálculo de las tasas de quien pasara a la siguiente ronda y a la determinación del ganador de un determinado torneo.
- e. Los siguientes elementos están disponibles para ser apostados en Voleibol:

1 Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de puntos marcados es igual al total de la tasa, se realiza la devolución correspondiente.

3. Total individual <equipo especificado>.

Si como resultado del partido los puntos sumados anotados por el Equipo 1 (Equipo 2) son iguales al total de la tasa, se realiza la devolución correspondiente.

4. Total de sets en el partido.

Aquí se predice si los equipos jugarán más o menos el número aproximado y especificado de sets en el partido. Si un partido fue interrumpido y no se reanudó, se realiza la devolución de las tasas para esta posición

5. ¿Se jugará el quinto set en el partido?

Si durante el conteo por sets 2: 2 el partido fue interrumpido, las tasas para esta posición permanecerán en vigor y se calcularán basándose en el hecho de que se jugará el quinto set.

6. ¿Quién será el primero en anotar 5 (10/15/20) puntos en el partido?

Si de acuerdo con la decisión de los jueces se produce una deducción de puntos para cada uno de los equipos después de haber alcanzado el número de puntos requerido, el cálculo inicial sigue vigente y no se tomara en cuenta la decisión de los jueces en el cálculo de los puestos.

7. ¿Cuántos sets habrá en el partido?

En realidad, los sets jugados se tienen en cuenta en el partido. Si un partido es interrumpido y no se reanuda, se realiza la devolución respectiva de las tasas para esta posición.

8. Hándicap en los sets

El cálculo de la tasa es realizado independientemente de la puntuación en la que haya terminado un set. Sólo se tiene en cuenta la puntuación final en los sets.

9. La puntuación exacta en los sets

Se realiza la devolución si el partido es interrumpido para todas las apuestas en la posición dada.

10. El ganador del torneo.

Si más de un equipo es reconocido como el ganador del torneo, la apuesta de cuotas en este equipo se dividirá por el número de ganadores.

11. El ganador de la fase de grupos.

La tarifa se calcula sólo después de completar todos los partidos del grupo indicado como parte de esta ronda del torneo. No se tendrán en cuenta las decisiones judiciales u otras decisiones para cancelar / modificar los resultados del torneo, hechas después del final de esta ronda de competencias. Si el equipo en el que se hizo la apuesta fue descalificado o se negó a participar en la competición, todas las apuestas en este equipo se considerarán perdidas.

12. El resultado después de los tres primeros sets.

Aquí se predice el resultado del partido después de los primeros tres sets.

13. Total del partido par / impar.

14. Total del set impar / impar

15. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Waterpolo

a. Todas las apuestas en Waterpolo se aceptan en la hora regular del partido, a menos que se especifique lo contrario en el encabezado del evento. La excepción es apostar en el pasaje.

b.. En el caso de la transferencia del partido o si el partido se interrumpe durante más de 24 horas, se devolverán todas las apuestas, excepto aquellas cuyo resultado sea determinado exclusivamente en el momento de la interrupción (en el caso de partidos interrumpidos).

c. En caso de transferir la hora de inicio del partido por un período inferior a las 24 horas, todas las apuestas seguirán siendo válidas, de lo contrario todas las apuestas serán devueltas.

d. Para contar las tasas en el ganador del cuarto, cuarto más / menos y hándicap, sólo los goles marcados en el período indicado se tienen en cuenta. A menos que se indique lo contrario, para determinar el resultado del cuarto período, los goles en tiempo extra no son tomados en cuenta.

e. Para contar las tasas en el ganador de la mitad, más / menos y la mitad de hándicap, sólo los goles marcados en el período indicado se tienen en cuenta. A menos que se indique lo contrario, para determinar el resultado del 2do periodo, los goles en el tiempo extra no son tomados en cuenta.

F. Los siguientes elementos están disponibles para apostar en Water Polo:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido. Las apuestas se aceptan en la hora regular del partido.

2. Hándicap.

3. Total.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la tasa, las tasas serán devueltas. Del mismo modo, para el total individual del equipo o el jugador.

4. Total individual <El equipo especificado>.

Si como resultado del partido el número de goles marcados por un equipo especificado es igual al Total de la tasa, se realiza el reembolso.

5. Pasar a la siguiente ronda.

Las tasas se aceptan teniendo en cuenta el tiempo extra y la tanda de penales después del partido.

6. Total pares / impares.

Si el total es cero, el resultado de esta posición se considerará "Par"

7. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Deportes de invierno

a. Deportes:

Esquí

Biatlón

Bobsleigh

Esquí de fondo

Freestyle / Aerials

Trineo

Combinada nórdica

Patinaje de velocidad sobre

hielo Skeleton

Jumping

Snowboarding

b. En caso de cambio de distancia, número de rondas de competiciones, así como en caso de cambio del lugar de la competición, se devolverán todas las apuestas en el evento dado.

c. En caso de que la hora de inicio del evento se prolongue por más de 24 horas, todas las tarifas del evento son reembolsables.

d. Si el evento fue interrumpido y no se reanudó dentro de las 24 horas posteriores a la interrupción del evento, se devolverán todas las tarifas en el evento dado, excepto aquellas cuyo resultado haya sido determinado de manera exclusiva al momento de la interrupción de la carrera.

e. Si después de la paralización el evento fue renovado por otra pista (rastros), se devolverán todas las asignadas al evento dado, excepto aquellos cuyo resultado haya sido determinado exclusivamente en el momento de la paralización de la carrera.

f. Los lugares de los atletas se determinan de acuerdo con el informe final oficial, publicado inmediatamente después de la carrera. Los cambios en el reporte de los eventos relacionados con la descalificación de los atletas después de la carrera no serán considerados por la compañía de apuestas.

g. Los siguientes elementos están disponibles para apostar en los deportes de invierno:

1. Una tasa en el ganador de la competición.

En este caso, el ganador es considerado el participante que haya ganado el primer lugar en el informe de conclusión final. Si un participante no salió al comienzo de la competición, las tasas serán devueltas.

2. Termina en el top 3

Aquí usted predice cuál de los participantes terminará en el Top 3. Si el participante no salió al inicio de la competencia, las tasas serán devueltas.

3. El juego "Quién es mejor"

En los pares propuestos es necesario nombrar al participante que tendrá un mejor desempeño. En este caso, un participante que ocupó una mejor posición en el informe de conclusión será considerado el mejor. El cálculo de las tasas se basa en el informe oficial, publicado por el órgano rector / federación del respectivo evento inmediatamente después de la competición. Los cambios en el informe del evento relacionados con la descalificación de los atletas después de la competición, no serán considerados por la compañía de apuestas. Si ambos participantes salieron de la competencia, todas las tasas serán reembolsadas. Si uno de los participantes no termina la competencia, al calcular las tasas para esta posición se considerará que su oponente tomó la posición más alta.

4. En estos tipos de deportes, otros resultados pueden ser ofrecidos aparte de los mencionados anteriormente.

1. Apuesta - un acuerdo acordado entre el organizador y los participantes o entre dos participantes diferentes según el cual el perdedor deberá cumplir con sus obligaciones. Las apuestas se concluyen aceptando las apuestas de los jugadores (en adelante los participantes de la apuesta) en las condiciones ofrecidas por el organizador.
2. Apuesta - una suma de dinero como garantía de realización de las obligaciones del participante hacia el organizador, que es pagada por el participante como pago por participar en el juego que prevé la predicción del resultado de uno o de un grupo de eventos.
3. Resultado - resultados del juego, deportes, situaciones socialmente significativas, para las cuales el organizador otorga una cuota de ganancia y en el cual la apuesta fue concluida.
4. Línea - una lista de los acontecimientos y las cuotas ganadoras de sus resultados, el cual es ofrecido por el organizador para que sean apostados.
5. Apuesta contra resultado - la apuesta que realiza el participante que no cree en ese resultado (ejemplo el partido entre "Chelsea" y "Manchester United" y el participante no cree que "Chelsea" va a ganar, él puede aceptar las apuestas de otros participantes que ofrecen apuestas para la victoria de "Chelsea").

6. Apuesta por el resultado - apuesta que se realiza por el participante que cree en el resultado dado del juego (por ejemplo, en el partido participa "Chelsea" y "Manchester United" y el participante cree que "Chelsea" va a ganar, puede ofrecer la apuestas a los participantes que no creen que el Chelsea ganará).

Términos generales

1. El organizador acepta apuestas en juegos, deportes, situaciones socialmente importantes (en adelante eventos). El Organizador presenta un sistema automatizado para celebrar apuestas entre sí. Como pago por esto, la empresa de servicios obtiene una comisión (tarifa mediatorial) por cada apuesta por separado, sujeto al embargo de esos medios, el cual los clientes mantienen en la cuenta virtual de la empresa.

Todas las apuestas son aceptadas exclusivamente de acuerdo con las presentes reglas y son la confirmación del hecho de que el cliente está familiarizado y está completamente de acuerdo con estas reglas.

2. El participante puede hacer una apuesta con otros clientes que utilizan el servicio de la compañía. La oferta de apuesta realizada por un participante es válida y abierta si se realiza según estas reglas.

3. Cada oferta de apuesta hecha por un participante se hace en base a los temas dados por la empresa. La oferta debe incluir la cuota por la cual el participante está listo para hacer una apuesta contra o por el resultado, así como el monto máximo de la suma que el participante está listo para apostar.

4. Las condiciones de apuesta aceptadas total o parcialmente no pueden ser modificadas por el participante a partir del momento de su aceptación.

5. El participante puede usar la sección apropiada ubicada en el sitio web, las cuales son las ofertas sobre la aceptación de la apuesta. La compañía publicará todas las apuestas aceptadas en la página "Apuestas actuales". El participante puede revisar en la página de "Apuestas actuales" que ofertas hechas por él / ella están abiertas o obtienen una contraoferta.

REGLAS DE SALDADO

¿Cómo hago un *cash-out*?

En las apuestas realizadas en pre match, se podrá realizar cash out desde el momento en que se coloque la apuesta hasta que termine el partido siempre que el mercado lo permita. Sin embargo, en las apuestas realizadas "en vivo" solo se podrá hacer cash out durante el evento y antes de que finalice.

¿Qué es una apuesta de sistema? ¿Cómo se calcula y cuál es la suma mínima de cada apuesta?

Una apuesta de sistema es una apuesta que consiste en, al menos, tres eventos. Se producen variaciones en función de los eventos seleccionados. Por ejemplo, si eliges una apuesta de sistema 2/5, significa que, al menos, 2 de los 5 pronósticos deben acertarse para ganar. La suma mínima de cada apuesta depende de la selección de sistema.

¿Qué es "Hándicap"?

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

- Si el partido termina 1-1, con el Hándicap mencionado se produciría un marcador de 3-1 y la apuesta sería ganadora.

- Si el partido termina 0-3, con el Hándicap dicho resultaría un marcador de 2-3 y la apuesta sería perdedora.

- Si el Hándicap fuese negativo habría que restar al marcador en lugar de añadir.

¿Qué es un "doblete"?

Una apuesta "doblete" significa que uno de los jugadores de ambos equipos debe marcar dos o más goles durante el partido dado.

¿Qué es un "hat-trick"?

Una apuesta "hat-trick" significa que uno de los jugadores de cualquiera de los dos equipos debe marcar tres o más goles durante el partido dado.

¿Qué es "póker"?

Una apuesta "póker" significa que uno de los jugadores de cualquiera de los dos equipos debe marcar cuatro o más goles en el partido dado.

¿Qué significa W1 y W2?

En todos los eventos del sportsbook, la selección W1 hace referencia al primer equipo que aparezca en dicho evento, la selección W2 hace referencia al segundo equipo de dicho evento. Esto es independiente de qué equipo sea el local o el visitante puesto que en la nomenclatura de algunas ligas se invierte el orden de local/visitante y se muestra como visitante/local, algunos ejemplos donde esto ocurre son: todas las ligas japonesas, mexicanas y de Corea del Sur, y los deportes hockey hielo, baseball y Basketball de las ligas norteamericanas.

¿Qué significa W1W1 / W1 X / X W2 /...?

Es una nomenclatura que significa el resultado de la primera parte y, lo segundo, el resultado final del partido. Por ejemplo: W1W2 significa que el equipo 1 gana al finalizar la primera parte pero que el equipo 2 gana al finalizar el encuentro dado. Apuestas a W1 X significan que el equipo 1 ha ganado al final de la primera parte y que en el resultado global del encuentro resulta un empate en el electrónico.

¿Qué es el coeficiente máximo?

El coeficiente máximo de una apuesta es 1000. Si excede 1000, las ganancias se calculan en base al coeficiente 1000.

¿Cómo es posible borrar una predicción elegida por mí del cupón?

Predicciones que vayan separadas se pueden borrar directamente haciendo click sobre el botón "X" en la parte derecha del cupón.

He hecho una apuesta por error. ¿Puedo pedir que cancelen mi apuesta?

Desafortunadamente, de acuerdo con los Términos y Condiciones, no se podrá cancelar una apuesta una vez que se haya realizado. De acuerdo a nuestros Términos y Condiciones Generales, una apuesta se considera hecha tan pronto como aparece en la lista de "Mis apuestas". Antes de confirmar una apuesta, puedes cancelarla en la pestaña de apuestas y no confirmarla. Sin embargo, una vez que confirmes el cupón tu apuesta será aceptada y no podrá ser cancelada.

¿En qué caso serán canceladas las apuestas?

Las apuestas serán canceladas si se realiza una apuesta después de la hora de inicio del evento en mercados prematch. También si hay una imprecisión en el nombre de los jugadores o equipos, si hay una cuota incorrecta, un error total, de hándicap,... En este caso la selección hecha se considerará nula. En caso de que haya un cambio en el formato de cualquier evento deportivo, también se considerarán nulas.

En caso de que esta apuesta forme parte de una combinada, pasará a multiplicar la selección por uno y se mantendrá la combinada con la cuota igual al producto de las cuotas de las selecciones restantes que no hayan sido anuladas

¿Qué pasa en el evento de un partido que ha sido pospuesto o cancelado?

El cálculo se hace como nulo dependiendo del momento por deporte especificado por deporte y reglas. En el caso de "Express" o "System", la apuesta seleccionada se considerará nula.

¿Cómo se calculan los resultados de un partido de fútbol si el partido termina con prórroga o lanzamientos de penaltis?

Las apuestas para fútbol se aceptan en el tiempo reglamentario, excluyendo la prórroga y los lanzamientos de penaltis excepto los casos estipulados que se indiquen en Pastón En estas reglas del tiempo reglamentario, se tendrá en cuenta también los minutos extra que añade el colegiado en el árbitro. Por lo tanto, los minutos extra que se añadan antes del descanso también se tendrán en cuenta.

¿Cómo se calcula una doble amarilla de un jugador?

La segunda amarilla que conduce a la expulsión del jugador se considera como roja, lo que significa que el jugador recibe una tarjeta amarilla y una roja.

¿Cómo se hace el cálculo en un partido de baloncesto?

El resultado para todas las apuestas de un partido se hacen teniendo en cuenta la prórroga, al menos que se detalle de manera contraria. Excepción: las apuestas a ganador del partido en las que exista la opción de "empate", se ofrecerán únicamente para el tiempo reglamentario sin tener en cuenta la prórroga.

¿Cómo se hace el cálculo en un partido de hockey?

Las apuestas para los Campeonatos Nacionales e Internacionales de Hockey Hielo se calculan con el tiempo reglamentario de los partidos a menos que se especifique lo contrario.

¿Por qué se puede retrasar el cálculo de mis apuestas?

Siempre hacemos el cálculo lo más rápido que podemos. Los que tienen que ver con juegos online se realizan directamente durante el partido. El cálculo del resto de partidos se hace tan pronto como acabe el encuentro, sin importar qué tipo de apuesta has hecho. Pero, a veces, el cálculo se puede retrasar un poco por diferentes razones: la ausencia de información sobre los resultados, el mismo evento tiene diferentes informaciones dependiendo de diferentes web, problemas técnicos,...

Apuestas condicionadas

Si apuestas a un mercado del tipo "FC Barcelona gana, más de 12 saques de esquina y 4-6 tarjetas", se referirá a la victoria del equipo 1 y, los otros componentes de la combinada irán siempre referidos al total del partido. Es decir, en este ejemplo la apuesta sería ganadora si el Barça gana y en el partido se producen 12 saques de esquina y se señalan entre 4 y 6 cartulinas.