



NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE OTRAS  
APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

## **1. OBJETIVO DE OTRAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA**

El desarrollo y explotación de las "Otras apuestas de contrapartida" se regirá por la Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de "Otras apuestas de contrapartida", por las disposiciones que en desarrollo de la misma dicte la Dirección General de Ordenación del Juego, por los términos de la licencia singular otorgada a Euroapuestas Online S.A.U. y por las presentes reglas particulares.

El objetivo de "Otras Apuestas de Contrapartida" consiste en el acierto del pronóstico formulado sobre el resultado de uno o varios eventos previamente definidos por Euroapuestas Online S.A.U.

En aplicación de estas reglas particulares de juego y del programa, las denominadas Otras Apuestas de Contrapartida pueden ser simples o múltiples.

## **2. DEFINICIONES GENERALES**

### **2.1. Otra Apuesta de contrapartida**

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

La apuesta se realiza sobre el resultado de uno o varios eventos incluidos en los programas previamente establecidos por el Operador, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador de juego.

### **2.2. Unidad Mínima de Apuesta**

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

### **2.3. Evento**

Es el acontecimiento relacionado con la sociedad, los medios de comunicación, la economía, los espectáculos, la cultura, u otros similares, previamente determinado por el operador en el correspondiente programa, que se desarrolla en el marco de una competición o al margen de ella, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes al operador, y que presenta un desenlace incierto y ajeno al operador de las apuestas y a los participantes.

Un evento nunca podrá estar relacionado con el mundo del deporte ni con el de la hípica, ni con competiciones en la que participen otros animales, a excepción de las carreras de velocidad de animales siempre que éstas se realicen con las debidas garantías sobre el trato de los mismos. Los eventos sobre los que se constituyan apuestas de contrapartida deberán tener un resultado determinable, que permita a todas las partes que intervengan en las apuestas tener certeza del resultado acaecido. No podrán ser objeto de apuestas de contrapartida eventos que atenten contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, contra los derechos de la juventud y de la infancia o contra cualquier derecho o libertad reconocido constitucionalmente.

#### 2.4. Evento suspendido

Es el evento que, una vez iniciado, ha sido interrumpido antes de llegar a su final programado. Los eventos suspendidos pueden ofrecer resultados válidos si así se establece en las reglas particulares de las apuestas.

#### 2.5. Evento anulado

Es el evento que, por razones ajenas al operador de juego y a los participantes, no llega a celebrarse o, celebrándose, sus resultados no son considerados en las apuestas.

#### 2.6. Evento aplazado

Es el evento que, por razones ajenas al operador de juego y a los participantes, no se inicia en el momento programado para ello. El evento aplazado, salvo que las reglas particulares del juego establezcan lo contrario y determinen un evento que lo sustituya, supone el aplazamiento de los resultados de las apuestas.

#### 2.7. Otra apuesta de contrapartida simple

Es aquel pronóstico que se realiza sobre un único resultado de un único evento.

#### 2.8. Otra apuesta de contrapartida múltiple

Es aquel pronóstico que se realiza simultáneamente sobre dos o más resultados de uno o más eventos.

Hay que tener en cuenta que las apuestas múltiples no permiten selecciones cuyos resultados puedan estar directamente interrelacionados entre si. Un ejemplo sería apostar a que un equipo es ganador de la final de un torneo y a su vez es ganador de las semifinales, ya que la consecución del primer evento conlleva necesariamente la del segundo.

Si el sistema permitiera por error realizar apuestas con selecciones interrelacionadas, éstas serán anuladas independientemente del resultado de las mismas.

#### 2.9. Otra apuesta de contrapartida convencional

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

#### 2.10. Otra apuesta de contrapartida en directo

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

#### 2.11. Coeficiente de apuesta

Es la cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora al ser multiplicada por la cantidad apostada. Si no se establece lo contrario, en el coeficiente estará incluido el importe correspondiente a la devolución de importe inicialmente aportado por el apostante que ha conseguido premio. Euroapuestas Online S.A.U. fijará los coeficientes asociados a las apuestas que comercializa, en

función de su iniciativa y de las probabilidades de que el resultado de dicho pronóstico se produzca. Estos coeficientes podrán variar a lo largo del plazo de realización de las apuestas. El coeficiente fijado en cada momento para una apuesta concreta será único.

### **3. CANAL DE PARTICIPACIÓN**

La participación en el juego de Otras Apuestas de Contrapartida se efectuará a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos.

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

### **4. RECLAMACIONES DE LOS USUARIOS**

Las reclamaciones de los usuarios serán gestionadas a través de los canales de comunicación establecidos a tal efecto.

### **5. SUSPENSIÓN, ANULACIÓN, APLAZAMIENTO Y SITUACIONES ANÁLOGAS**

Sin perjuicio de las normas particulares previstas para cada Evento en su correspondiente programa de apuestas, se prevén las siguientes situaciones:

#### *a) Empate de resultado:*

Es un término que describe cuando dos o más Pronósticos en un Evento empatan. En ese caso, la mitad del dinero apostado será impuesto a la selección de mayores probabilidades y la otra mitad se perderá. Si se declaran más de dos Empates de resultado, el dinero apostado es proporcional según corresponda.

#### *b) Apuestas tardías*

Las apuestas sólo se pueden colocar sobre el resultado de un evento futuro, a menos que estemos ofreciendo "precios de apuestas en vivo" para ese evento. Si por error se acepta una apuesta para un evento que haya comenzado, entonces la apuesta se anulará y se devolverá el importe.

#### *c) Anulación de Apuestas*

Si una selección en una apuesta simple se anula, el dinero de la apuesta será devuelto.

Las selecciones anuladas en apuestas múltiples serán tratadas como no-jugado y el dinero irá a las selecciones restantes de la apuesta.

#### *d) Evento cancelado*

Si una selección en una apuesta simple se anula, el dinero de la apuesta será devuelto. Las selecciones anuladas en apuestas múltiples serán tratadas como no-jugado y el dinero apostado irá a las secciones restantes de las apuestas.

#### *e) Suspensión de un Evento*

Si se suspende un Evento después de haber comenzado, todas las apuestas a ese evento se anularán excepto para aquellas donde se haya podido establecer una resolución.

#### *f) Eventos pospuestos*

Los eventos aplazados serán considerados nulos a menos que sean reprogramados para ser celebrados en un plazo no superior a 24h con respecto al horario inicial del Evento. En tales circunstancias donde un Evento o Eventos estén incluidos en un acumulador de apuestas (apuesta con múltiple selección de pronósticos), la apuesta será saldada en función de las selecciones de apuestas restantes.

Como se ha señalado, lo dispuesto en este apartado se entiende sin perjuicio de las reglas específicas aplicables a la Suspensión y Aplazamiento de Eventos que pueden incluirse en el programa de apuestas de cada Evento. Así, lo previsto es la forma de proceder de manera general. Pero si, debido a la casuística específica de un evento, existieran reglas adicionales o alternativas que rijan uno más de estos supuestos, dichas reglas serán especificadas en los apartados específicos de ese evento.

En todo caso se garantiza el derecho al cobro de los premios que pudieran haberse obtenido por los participantes por apuestas realizadas sobre hechos o circunstancias de los eventos que se hubiera celebrado con anterioridad a que se produjese la eventual suspensión o anulación.

EL importe íntegro correspondiente a la participación en las apuestas que, una vez formalizadas, sean anuladas por el operador en aplicación de estas reglas particulares, será devuelto o puesto a disposición de los participantes conforme a estas reglas particulares, siempre sin ningún coste ni obligación adicional para los participantes.

En los casos de defectos de conexión se aplicarán las normas establecidas en el punto 12 ("Formalización de Otras Apuestas de Contrapartida").

## **6. APUESTAS INVALIDADAS**

La norma general es que una apuesta, después de ser confirmada por el usuario, no puede ser devuelta. Sin embargo, existen algunas excepciones que permiten que una apuesta sea invalidada.

#### *Apuestas invalidadas:*

Una apuesta será considerada inválida y, por lo tanto, se reembolsará la cantidad apostada al usuario, en los siguientes supuestos:

1. Cuando el evento no se celebre o cuando se realiza la apuesta después de que el evento haya dado comienzo (a menos que sea en vivo), o una vez el resultado es conocido públicamente.
2. Apuestas formalizadas por el usuario con mala fe:
  - a. Si un usuario realiza varias apuestas idénticas o análogas con claro afán de obtener de forma deshonesto un beneficio sin riesgo, aprovechándose de la existencia de un error informático o humano.

- b. Si un usuario fracciona de forma no justificada sus apuestas con la única intención de que éstas no sean detectadas por los controles de PASTÓN.es, a sabiendas de que éstas se realizan sobre mercados o cuotas incorrectas.
3. **Aquellas apuestas múltiples realizadas por el usuario con selecciones interrelacionadas entre sí**, cuando las mismas se hallan expresamente prohibidas por el apartado 2.8 de las presentes Reglas, independientemente del resultado obtenido con las apuestas, ya que la consecución de uno de los resultados implica de forma necesaria la consecución del resto, eliminando totalmente la incertidumbre en el pronóstico. (Un ejemplo sería apostar a que un equipo es ganador de la final de un torneo y a su vez es ganador de las semifinales, ya que la consecución del primer evento conlleva necesariamente la del segundo).  
Dichas apuestas prohibidas se llegan a realizar por existir un error en el sistema de apuestas que no las detecta al formalizarse.
4. **Hay algún error esencial a la hora de identificar a los participantes**, de forma que no se corresponde con un evento real.
5. **Se modifica el formato de una competición de manera sustancial para las apuestas**.
6. **Errores humanos de sus empleados, errores informáticos o errores tecnológicos de relevancia** que hagan referencia a: i) pronósticos de resultados inviables dentro de la media de resultados de un determinado deporte o ii) pronósticos que se refieran a un resultado cuyo desenlace es prácticamente cierto.

En el supuesto de que uno o más eventos afectado/s por cualquiera de las causas de anulación anteriores forme parte de una múltiple, no se tendrá en cuenta en el global de la apuesta (por lo tanto, el evento afectado tendrá la cuota=1.00). El resto de la múltiple, no obstante, continuará considerándose válida.

Sin perjuicio de lo anterior, no será motivo de anulación por tratarse de errores menores claramente subsanables:

1. Un error menor en la nomenclatura de alguno de los participantes, pronósticos o mercado de una apuesta que, no obstante la existencia del mismo, permitan su correcta identificación.

Como tampoco alguna imprecisión en los datos que aparecen en la consola de apuestas en vivo (se trata de información meramente orientativa) o errores –ya sean técnicos o de contenido-, retrasos o interrupciones en la retransmisión de partidos vía streaming.

## **7. APUESTAS PARCIALES O APUESTAS NO EVALUADAS**

### *Apuestas válidas en partidos no terminados*

Como norma general, a la hora de evaluar apuestas se tendrán siempre en cuenta resultados parciales cuyo resultado sea inamovible. Por ejemplo, ganador de la primera ronda del League of Legends si la competición se interrumpe mientras se disputa la segunda. Si una partida resulta interrumpida, el resto de apuestas serán anuladas, a menos que dicha partida se reanude en los plazos indicados, en su caso, para cada una de las modalidades de eventos en el apartado "Normas por eventos".

### *Resolución en apuestas múltiples o de sistema*

En caso de que un evento afectado por uno de los siguientes supuestos (pospuesto, cancelado o interrumpido) esté incluido en una apuesta múltiple o de sistema, éste será obviado dentro de la misma (cuota=1.00), a menos que dicho evento se reanude en los plazos indicados, en su caso, para cada una de las modalidades de eventos en el apartado "Normas por eventos". En cuanto al resto de la apuesta múltiple, seguirá teniendo validez.

## **8. APUESTAS ACEPTADAS CON CUOTAS Y/O MERCADOS INCORRECTOS**

El Operador hace todos los esfuerzos para asegurarse de que no se cometen errores a la hora de aceptar apuestas. Sin embargo, si como resultado de un error humano, informático o tecnológico distinto de los indicados en el punto 6 del presente Reglamento, una apuesta es aceptada bajo alguna de las siguientes circunstancias, las ganancias derivadas serán pagadas de acuerdo con la que debería haber sido la cuota correcta (esto incluye errores en la cuota, errores en los pronósticos de un mercado, en el hándicap o algún otro detalle relevante para la apuesta):

1. **La apuesta en cuestión adolece de un claro y manifiesto error en cuota:**  
Se entenderá que concurre un error en cuota en los siguientes casos:
  - a. Existe una falta de correspondencia entre el mercado y la cuota dada las circunstancias del evento sobre el cual se estaba apostando. Se entenderá que existe falta de correspondencia entre el mercado y la cuota cuando la cuota sea manifiestamente superior o inferior a la que debiera haber sido en función del riesgo asumido en dicha apuesta en atención a la probabilidad del resultado pronosticado. A la hora de determinar la falta de correspondencia entre la cuota y el riesgo asumido en la apuesta, se podrá acudir a los siguientes indicadores: cuota ofrecida para eventos y mercados similares, cuota ofrecida para dicho mercado por otros operadores, etc.
  - b. La cuota es inequívoca y manifiestamente diferente de la ofertada por el resto del mercado.
2. **Existen errores en los pronósticos** del mercado de la apuesta.
3. **Existe un error en el hándicap de la apuesta** (por ejemplo, cuando la "ventaja" que debía haberse atribuido al participante considerado como no favorito, sumándose al resultado real del evento, se haya atribuido por error al participante considerado favorito).
4. **Existe cualquier otro error relevante que afecte a la determinación de la apuesta**, ya sea a la cuota, al mercado, a la línea o al hándicap.

Para establecer la cuota correcta sobre la que corresponde pagar este tipo de apuestas se atenderá a la cuota ofrecida por las principales casas de apuestas nacionales titulares de la correspondiente Licencia Singular para el desarrollo y explotación del tipo de juego que se trate.

Alternativamente, en los supuestos regulados en los párrafos anteriores, el cliente podrá solicitar **antes del inicio del evento sobre el que haya apostado** que se le rembolsa la cantidad apostada, para ello, deberá notificar mediante correo electrónico

al servicio de atención al cliente del operador, **antes del inicio del evento sobre el que haya apostado**, que considera que la cuota no es correcta y que solicita la invalidación de su apuesta.

## **9. PAGO DE PREMIOS**

El operador queda obligado al pago de los premios obtenidos en "Otras apuestas de contrapartida" desde que sea conocido el resultado del evento o eventos sobre los que se realizaron las apuestas y procederá al pago de los premios a los participantes acreedores en los términos y condiciones fijados en las presentes reglas particulares del juego.

Los resultados de los eventos serán publicados por el Operador en su sitio web dentro de las veinticuatro horas siguientes a la celebración del evento, y el pago de los premios se iniciará tras la publicación de dichos resultados. Son acreedores de los premios los participantes que hubieran formalizado las apuestas que, de conformidad con el resultado del evento o eventos sobre los que se realizaron las apuestas y las reglas particulares del juego, hayan resultado premiadas.

El Operador efectuará el pago de los premios a través de los métodos de pago previstos en el apartado de la página web denominado "Métodos de Pago", con las condiciones allí previstas, conforme a lo previsto en sus Condiciones y Términos Generales.

El pago del premio en ningún caso supondrá coste u obligación adicional para el participante premiado.

## **10. IMPORTE DE OTRAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA**

### **10.1. Unidad Mínima de Apuesta**

La unidad mínima de Otras Apuestas de Contrapartida será la establecida en cada una de las tipologías de apuestas ofertadas, siempre de acuerdo a las condiciones generales de contratación

### **10.2. Límites de los depósitos**

El importe de los depósitos realizados en la cuenta de juego se ajusta a los límites, que, al respecto, establezca la Dirección General de Ordenación del Juego, en los términos previstos en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, y en su normativa reglamentaria de desarrollo, y los previstos en los Términos y Condiciones, así como en las modificaciones solicitadas por el cliente y validadas por el Operador.

### **10.3. Participación en Otras Apuestas de Contrapartida en directo**

Con carácter general, la cantidad de dinero que un mismo participante puede dedicar a su participación en otras apuestas de contrapartida en directo no podrá exceder del importe del saldo que el participante tenga en su cuenta de juego en el momento en que se inicie el evento sobre el que se realizarán las apuestas.

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



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

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

## **11. FORMALIZACIÓN DE OTRAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA**

La formalización y validación de Otras Apuestas de Contrapartida se efectuará conforme a lo establecido en los Términos y Condiciones Generales de Euroapuestas Online S.A.U. y en las presentes reglas particulares.

En todo caso, se aplicarán las siguientes reglas:

- (i) La formalización y validación de Otras Apuestas de Contrapartida deberá realizarse antes del inicio del evento contenido en el programa de apuestas.
- (ii) En los supuestos de apuestas múltiples, la formalización de Otras Apuestas de Contrapartida convencionales concluirá antes del inicio del primer evento, por orden cronológico, de los contenidos en la apuesta.
- (iii) En caso de Otras Apuestas de Contrapartida en directo, el periodo deberá concluir en el momento que el Operador haya incluido en el programa de apuestas y que, en todo caso, será antes del desenlace del evento sobre el que se realizan las apuestas.

Inmediatamente, con la validación de la apuesta, el Cliente recibirá por el mismo medio por el que se realizó la apuesta, un resguardo de la apuesta realizada incluyendo:

1. Identificación de la apuesta jugada
2. Importe de la apuesta
3. Evento en el que participa
4. Tipo de apuesta
5. Pronóstico efectuado
6. Coeficiente asignado a la apuesta en el momento de su realización

## **12. COEFICIENTE DE APUESTA**

El coeficiente de la Apuesta queda vinculado a la Apuesta, no viéndose afectada por cambios posteriores. Esta norma general sólo se verá afectada en un caso, el denominado Error Palpable. Se define como Error Palpable aquel en el que por un error técnico o manual, un pronóstico queda asociado a un coeficiente con el que no debería corresponderse.

## **13. DESARROLLO DEL JUEGO**

### **13.1. Programa de apuestas**

El usuario tendrá la posibilidad de elegir entre una lista de Eventos presentados en la web.

El programa de apuestas será notificado a la Dirección General de Ordenación del Juego con antelación a la fecha de inicio de la participación. En estos programas de apuestas Euroapuestas Online incluirá los eventos, y las partes o aspectos de ellos, sobre los que se pretenda comercializar apuestas en directo.

En ningún caso se ofrecerán:

1. Eventos que atenten contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, contra los derechos de la juventud y de la infancia o contra cualquier derecho o libertad reconocido constitucionalmente.
2. Eventos cuyo resultado pueda no gozar de la suficiente certeza para que sea posible su acreditación por un tercero imparcial.
3. Eventos en los que no quede acreditada la imposibilidad de que el operador de las apuestas pueda influir en el organizador del evento para la determinación del resultado.

### **13.2. Resultados de los eventos**

Finalizado el evento o eventos objeto de Otras Apuestas de Contrapartida, El Operador comunicará a los participantes, a través de su página web, los resultados válidos, que serán publicados por el Operador en su sitio web dentro de las 24h siguientes a la celebración del evento. Si se modifica el resultado después de este periodo (por ejemplo, por una descalificación), todas las apuestas estarán basadas en el resultado original.

Los resultados publicados resultarán accesibles desde su fecha de publicación durante un periodo de 3 meses.

Si el resultado no está inmediatamente disponible, el resultado publicado por la autoridad reguladora justo después de que el evento finalice será el utilizado como referencia para la liquidación de apuestas.

En aquellos eventos organizados por alguna empresa, persona o entidad pública o privada en general, donde el organizador emita de forma pública y cierta el resultado del evento o del aspecto del evento objeto de las apuestas, se considerará como resultado válido el determinado por la entidad organizadora. Cualquier corrección o arreglo posterior a este resultado no afectará a la liquidación de las apuestas.

En caso contrario, el resultado será determinado en base a las pruebas escritas, gráficas, testimoniales, etcétera, que reúna, y provendrán preferentemente de fuentes públicas.

Siempre que ello resulte posible, estas pruebas serán accesibles para su consulta por los participantes a través de la página web del organizador. En el supuesto de que dicha accesibilidad no sea posible, se mostrarán por cualquier otro medio de consulta accesible para los participantes.

Para la resolución de posibles discrepancias respecto al resultado de las apuestas, se ofrece al jugador en estas Reglas Particulares el sometimiento obligatorio de las discrepancias a la decisión de un sistema de mediación y arbitraje realizado por entidades imparciales radicadas en España, sin perjuicio de las potestades de supervisión de la Dirección General de Ordenación del Juego.

#### **14. NORMAS POR EVENTOS**

Las normas por eventos pueden ser consultadas dentro de las secciones correspondientes a dichos eventos.

## **DEPORTES ELECTRÓNICOS**

1. Las apuestas se aceptan considerando las rondas adicionales, si no se indica lo contrario. Las apuestas se calculan con el coeficiente 1 en caso de empate.
2. Si por alguna razón un participante se abstenga de continuar el juego o es descalificado, todas las apuestas realizadas en él se consideran perdidas. Si el rechazo (la descalificación) tiene lugar antes del comienzo del partido o si se asigna una la derrota técnica en la primera mitad, el evento se calcula con el coeficiente.
3. Las apuestas se calculan con el coeficiente 1 si el partido se posponga más de 24 horas.
4. En caso de que el partido está detenido por el árbitro para que se reproduzca después, los resultados del partido interrumpida no se tienen en cuenta.

La determinación de las apuestas se basará en el resultado oficial declarado por la entidad reguladora responsable de la competición en cuestión, retransmisión o API del juego. Se anularán las apuestas realizadas a los 'No participantes'. Los mercados de 'Ganador final' y 'Grupo' pueden estar sujetos a la Regla 4 (deducción).

Un encuentro que no se juegue o se posponga se considerará 'No participante' para la determinación de las apuestas, a menos que el encuentro se juegue en un plazo de 48 horas tras la hora de inicio originalmente programada.

Las apuestas se anularán si el encuentro se muestra de forma incorrecta.

En caso de que el nombre de un equipo cambie debido a que un equipo abandona una organización, se une a otra organización o cambie de forma oficial, todas las apuestas prevalecerán.

Si un encuentro se celebra antes de la fecha y hora programadas, todas las apuestas realizadas después de la hora real de comienzo serán anuladas. Todas las apuestas realizadas antes de la hora real de inicio se mantendrán.

Ganará el encuentro/Ganará el mapa (incluido actual y próximo)/Doble oportunidad: en caso de que un encuentro o mapa tenga que jugarse nuevamente debido a empate, el encuentro, juego o mapa a ser jugado nuevamente será considerado una entidad aparte. En caso de que un encuentro o mapa comience pero no se complete, se anularán todas las apuestas, a no ser que, después del inicio del encuentro, un participante sea descalificado, en cuyo caso el participante/equipo que progrese para la siguiente ronda o sea declarado ganador por la entidad reguladora responsable de la competición en cuestión, retransmisión o API del juego, será considerado ganador para la determinación de las apuestas.

Si un partido o mapa es reproducido debido a una desconexión, todas las apuestas en el mercado especificado serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

La coincidencia o mapa reproducido se tratará como una entidad independiente.

Si un participante / equipo recibe una victoria indisputada en al menos un mapa antes de que el encuentro comience, todas las apuestas serán anuladas.

Si se reproduce un mapa debido a un problema técnico no relacionado con el jugador, las apuestas previas al juego permanecerán en el mapa repetido de acuerdo con el resultado oficial. Todas las apuestas en juego en el mapa afectado serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado. Apuestas a handicap / Apuestas al total de mapas / Apuestas a la puntuación correcta / Apuestas a 'Carrera a - Mapas': las apuestas se anularán si el número de mapas establecidos cambia o si difieren de los que se ofrecían en el momento de realizar las apuestas. En caso de que un evento o encuentro comience pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.

Ganará al menos un mapa: en caso de que un encuentro comience pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.

## **StarCraft II**

Apuestas al mapa: en caso de empate, las apuestas al mercado 'Ganará el mapa' se anularán. Ganará la carrera / Nacionalidad del ganador: en caso de que el evento comience pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.

## **CS:GO**

Cuando se pueda jugar prórroga, ésta se tendrá en cuenta para la determinación de las apuestas, a menos que exista la opción a 'Empate' en un mercado específico, en cuyo caso, la determinación se hará en base al tiempo reglamentario.

Apuestas a la ronda - las apuestas se anularán si el número de mapas/rondas establecido cambia o si difieren de los que se ofrecían en el momento de realizar las apuestas. En caso que un encuentro, mapa o una ronda haya empezado pero no finalizado, todas las apuestas se anularán, a menos que el resultado ya ha sido determinado.

## **LOL**

Apuestas al mapa: en caso de empate, las apuestas al mercado 'Ganará el mapa' serán anuladas. Mercados a 'Primera sangre': solo las muertes realizadas por el equipo/participante oponente contarán.

- Mercados a 'Muertes': se determinarán de acuerdo a los resultados oficiales, retransmisión o API del juego.
- Mercados a 'Monster': se determinarán de acuerdo a los resultados oficiales, retransmisión o API del juego.
- Mercados a 'Edificios': para la determinación de las apuestas, todos los edificios destruidos contarán como si fueran destruidos por el equipo enemigo, sin importar si el último tiro fue de un campeón o un minion o si existen edificios que reaparecen o no.

En caso de rendirse, el último número de torres e inhibidores destruido se determinará según el número mínimo de torres e inhibidores necesarios para ganar el juego en el momento de rendirse.

Estos edificios adicionales se considerarán como si hubieran sido destruidos por el equipo ganador y se limitarán a cinco torres y un inhibidor.

En caso de rendirse, se anularán las apuestas a 'Próximo edificio destruido'.

Todas las apuestas basadas en tiempos se determinan de acuerdo al reloj del juego y no incluyen el periodo antes de que se engendren los minions. En caso de que un evento o encuentro comience pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.

## **DOTA2**

Apuestas al mapa: en caso de empate, las apuestas al mercado 'Ganará el mapa' serán anuladas. Mercados a 'Primera sangre': solo las muertes realizadas por el equipo/participante oponente contarán.

- Mercados a 'Muertes': se determinarán de acuerdo a los resultados oficiales, retransmisión o API del juego.
- Mercados a 'Creep': se determinarán de acuerdo a los resultados oficiales, retransmisión o API del juego. Se determinarán según el equipo que mate a 'Roshan' y no al que obtenga el "Aegis of the Immortal".
- Mercados a 'Edificios': para la determinación de las apuestas, todos los edificios destruidos contarán como si fueran destruidos por el equipo enemigo, sin importar si el último tiro fue de un héroe o un creep. El número de cuarteles se determinará dependiendo de si son destruidos desde lejos o cerca (melee).

En caso de rendirse, el último número de torres e inhibidores destruido se determinará según el número mínimo de torres e inhibidores necesarios para ganar el juego en el momento de rendirse. Estos edificios adicionales se considerarán como si hubieran sido destruidos por el equipo ganador y se limitarán a cinco torres y un inhibidor.

En caso de rendirse, se anularán las apuestas a 'Próximo edificio destruido'.

Todas las apuestas basadas en tiempos se determinan de acuerdo al reloj del juego y no incluyen el periodo antes de que se engendren los creeps. En caso de que un evento o encuentro comience pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.