
Reglas RETAbet PERÚ

Reglas particulares de Apuestas
Deportivas de Contrapartida, Otras
Apuestas de Contrapartida, Apuestas
virtuales, Apuestas Hípicas de
Contrapartida, Ruleta, Máquinas de
Azar y Blackjack

junio - 2019

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| 1. Normativa RETAbet | 5 |
| 2. Definiciones | 5 |
| 3. Canal de Participación | 9 |
| 4. Reclamaciones de los participantes | 9 |
| 5. Condiciones generales | 10 |
| 1. Formalización y validación de las apuestas | 10 |
| 2. Prohibiciones | 11 |
| 3. Validez de los resultados | 12 |
| 4. Pago y reintegro de apuestas | 12 |
| 5. Límites y reparto de las apuestas | 13 |
| 6. Relaciones entre el/la usuario/a y RETAbet | 13 |
| 7. Apuestas de Sistema | 18 |
| 8. Cash Out | 19 |
| 6. Reglas aplicables a las modalidades (ADC, AOC, AHC) | 20 |
| 1. Reglas generales (ADC, AOC, AHC) | 20 |
| 2. Reglas específicas de cada modalidad (ADC, AOC, AHC) | 23 |
| Atletismo | 23 |
| Badminton | 23 |
| Baloncesto | 25 |
| Balonmano | 25 |
| Bandy | 25 |
| Béisbol | 26 |
| Bolos hierba | 27 |
| Bolsa | 27 |
| Boxeo | 27 |
| Carreras de caballos | 29 |
| Ciclismo | 34 |
| Curling | 35 |
| Dardos | 35 |
| Deportes de Invierno | 36 |
| Especiales: actualidad, concursos, premios | 36 |
| Floorball | 36 |
| Fórmula 1 | 36 |
| Fútbol | 37 |

| | |
|--|-----------|
| Fútbol americano | 40 |
| Fútbol australiano | 40 |
| Fútbol playa | 40 |
| Fútbol sala | 41 |
| Gimnasia | 41 |
| Golf | 41 |
| Herri kirolak | 44 |
| Hockey hielo | 44 |
| Hockey hierba | 44 |
| MMA | 45 |
| Motociclismo | 45 |
| Natación | 46 |
| Otros deportes de motor | 46 |
| Pádel | 47 |
| Pelota mano, cesta punta, remonte y pala | 49 |
| Pesapallo | 50 |
| Piragüismo | 50 |
| Rallies | 50 |
| Tenis | 51 |
| Tenis de mesa | 57 |
| Toros | 58 |
| Triatlón/Duatlón | 59 |
| Remo | 59 |
| Rugby 7 | 60 |
| Rugby League | 60 |
| Rugby Union | 60 |
| Snooker | 60 |
| Squash | 60 |
| Surf | 62 |
| Vela | 62 |
| Voleibol | 62 |
| Voley playa | 63 |
| Waterpolo | 64 |
| 7. Reglas particulares Máquinas de Azar | 65 |
| 1. Suspensión, anulación o aplazamiento | 65 |

| | | |
|------------|--|-----------|
| 2. | Desarrollo del juego y asignación de premios | 66 |
| 3. | Variantes de Máquinas de Azar | 67 |
| 8. | Reglas particulares de Blackjack | 69 |
| 1. | Suspensión, anulación o aplazamiento | 69 |
| 2. | Desarrollo del juego y asignación de premios | 69 |
| 3. | Variantes de Blackjack | 71 |
| 9. | Reglas particulares de Ruleta | 73 |
| 1. | Suspensión, anulación o aplazamiento | 73 |
| 2. | Desarrollo del juego y asignación de premios | 73 |
| 3. | Variantes de Ruleta | 75 |
| 10. | Anexo. Explicación de mercados | 76 |
| | Mercados en directo | 94 |

1. Normativa RETAbet

El desarrollo y explotación de las apuestas ofrecidas en Peru por RETABET PERU S.A.C. (RETAbet) se regirá por las presentes reglas particulares, así como por lo estipulado en el Contrato de juego, siendo ambos documentos elaborados y publicados por RETABET PERU S.A.C. y accesibles desde el portal web www.retabet.pe, así como en los terminales físicos (máquinas auxiliares de apuestas y Terminales de Expedición).

Las reglas de las apuestas deportivas, otras apuestas de contrapartida, apuestas virtuales, apuestas hípcas de contrapartida, ruleta, máquinas de azar y blackjack tienen naturaleza privada y son elaboradas por RETABET PERU S.A.C., sin perjuicio de las competencias de supervisión de los organismos competentes en materia de Juego.

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

En aplicación de las reglas particulares del juego y del programa establecido por RETAbet, las apuestas deportivas, otras apuestas de contrapartida y apuestas hípcas de contrapartida pueden ser simples, múltiples o combinadas.

Todas las apuestas aceptadas por RETAbet se rigen por la Normativa RETAbet que se expone en el presente documento. La realización de una apuesta o jugada en RETAbet conlleva la aceptación de la Normativa RETAbet. Es responsabilidad del cliente el conocimiento de la Normativa RETAbet que a continuación se expone. La Sociedad se reserva el derecho de modificar la presente Normativa sin previo aviso, teniendo plena vigencia la nueva Normativa desde el momento en que se publique. RETAbet se reserva el derecho a modificar las presentes reglas particulares sin previo aviso al cliente. En este caso, las nuevas reglas particulares entrarán en vigor desde el momento en que aparezcan publicadas en la página web www.retabet.pe y en los puntos de venta RETAbet.

2. Definiciones

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

2. Apuesta deportiva de contrapartida. Es la apuesta deportiva en la que el participante apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a premio en el caso de acertar el pronóstico sobre

el que se apuesta, y siendo el premio el resultante de multiplicar el importe de la participación por el coeficiente que RETAbet haya validado previamente para el pronóstico realizado.

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

4. Otra apuesta de contrapartida. Es la apuesta en la que el participante apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta, y siendo el premio el resultante de multiplicar el importe de la participación por el coeficiente que el operador haya validado previamente para el pronóstico realizado. La apuesta se realiza sobre el resultado de uno o varios eventos incluidos en los programas previamente establecidos por RETAbet, 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 RETAbet.

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

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

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

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

9. Evento no deportivo. Es el acontecimiento relacionado con la sociedad, los medios de comunicación, la economía, los espectáculos, la cultura, u otros similares, previamente determinado por RETAbet en el correspondiente programa, que se desarrolla en el marco de una competición o al margen de ella, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes de RETAbet, y que presenta un desenlace incierto y ajeno a RETAbet y a los participantes. Un evento

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

10. Evento virtual. Es el evento deportivo o de carreras con probabilidades fijas que es ofrecido por RETAbet en base a un RGN convenientemente homologado.

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

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

13. Evento aplazado. Es el evento que, por razones ajenas a RETAbet y a los participantes, no se inicia en el momento programado para ello. El evento aplazado supone el aplazamiento de los resultados de las apuestas e incluso la anulación de las apuestas realizadas a los mismo.

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

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

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

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

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

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

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

21. 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.

22. 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.

23. Apuesta hípica de contrapartida simple. Es aquel pronóstico que se realiza sobre un único resultado de un único evento hípico.

24. Apuesta hípica de contrapartida múltiple. Se entiende por apuesta hípica de contrapartida múltiple, el pronóstico que se realiza simultáneamente sobre dos o más resultados de un acontecimiento hípico.

25. Apuesta hípica de contrapartida combinada. Se entiende por apuesta hípica de contrapartida combinada, el pronóstico que se realiza simultáneamente sobre los resultados de dos o más acontecimientos hípicos.

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

27. Apuesta hípica de contrapartida en directo. Es aquella clase de apuesta que se realiza durante el tiempo de celebración del evento hípico sobre el que se basa, bien durante su totalidad o bien durante la parte del mismo que establezca RETAbet en su programa de apuestas.

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

29. Máquinas de azar. También denominadas slots o tragaperras, consisten en obtener la mejor combinación de figuras mediante el giro de los rodillos. Cuanto mejor sea la combinación, mayor ser-

el premio obtenido. Las combinaciones ganadoras están definidas en las tablas de pago de cada máquina.

30. Blackjack. Se entiende por juego de Blackjack aquel juego de azar practicado con naipes, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de ese límite.

31. Ruleta. Se entiende por juego de la Ruleta aquel juego de azar en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y en el que la posibilidad de ganar depende de la coincidencia de la apuesta del participante con el número, color o ubicación de la casilla en la que se detenga la representación de una bola que se pone en movimiento dentro de la representación de un disco horizontal giratorio sostenido por un eje y dividido en casillas radiales numeradas.

32. Comunicación informativa. En los juegos de Casino (máquinas de azar, blackjack y ruleta) RETAbet emitirá una comunicación al final de cada sesión de juego, que facilitará a cada participante por el mismo medio por el que participó en la sesión, con el resumen de las cantidades apostadas y de los resultados obtenidos.

3. Canal de Participación

La participación en el juego de las apuestas ofrecidas por RETABET PERU S.A.C. se efectuará a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, así como presencialmente a través de terminales físicos (Máquinas Auxiliares de Apuestas y Terminales de Expedición).

4. Reclamaciones de los participantes

RETAbet cuenta con un sistema de atención y resolución de quejas y reclamaciones en su sitio web, al cual se puede acceder mediante el enlace denominado "Reclamaciones".

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

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

5. Condiciones generales

1. Formalización y validación de las apuestas

1. Se entenderá formalizada una apuesta cuando se entregue a la persona usuaria o se ponga a su disposición el resguardo físico o virtual, que le permita acreditar los términos de la apuesta efectuada.
2. En cuanto a las apuestas de Casino, las reglas específicas de cada modalidad están disponibles dentro del Software de Juego correspondiente.
3. La apuesta se considerará no realizada cuando, por causas de fuerza mayor debidamente justificadas, resulte imposible la validación de la apuesta.
4. La información de fecha/hora de los eventos, así como el resultado de los mismos mostrados en la página, es de carácter orientativo pudiendo no ser exacto en algunas ocasiones. El contenido ofrecido es meramente informativo y RETAbet no se hace responsable de posibles errores u omisiones en el mismo, a pesar de todos los esfuerzos realizados para asegurar que la información sea precisa. A todos los efectos las apuestas realizadas se considerarán como válidas siendo responsabilidad del usuario comprobar que la información mostrada sea correcta.
5. En las apuestas de coeficiente, los premios de cada apuesta se determinarán por RETAbet con antelación, en función de la cotización de cada evento.
6. El sistema RETAbet ofrece apuestas "En directo" en las que se permite realizar apuestas de Contrapartida durante la celebración del evento. Dichas apuestas se diferencian del resto por la inclusión en la descripción de la apuesta del texto "En directo", o por cualquier otro medio que permita su clara identificación. RETAbet se reserva el derecho a suspender la oferta de apuestas en directo sobre un evento cuando el resultado de las mismas resulte obvio o cuando, por razones ajenas a RETAbet, no sea posible el seguimiento en directo del evento objeto de las apuestas.
7. Todos los pronósticos sobre apuestas aceptadas erróneamente una vez el evento se ha iniciado serán anulados, siempre y cuando no se traten de apuestas ofrecidas en directo.
8. Toda apuesta debe validarse antes de que se conozca el resultado de la misma. Si por error, es aceptada una apuesta cuando ya se conoce el resultado de la misma, serán anulados todos los pronósticos sobre la misma. RETAbet se reserva el derecho a recuperar el importe abonado erróneamente.
9. RETAbet se reserva el derecho de anular cualquier pronóstico de cualquier apuesta realizada sobre un acontecimiento o evento inexistente, o sobre el que se haya producido alguna irregularidad o incidencia que altere el curso normal de la actividad sobre la que versa la apuesta.
10. RETAbet se reserva el derecho de anular cualquier pronóstico sobre una apuesta aceptada en la que se hayan producido errores obvios y manifiestos en la introducción de las cuotas

de la apuesta. Se considera así cuando la cuota de un pronóstico difiera en más de un 100% de la media de los operadores que operan presencialmente en Perú. Se dará al apostante la opción de anular su apuesta o cobrarla, si es ganadora, al mejor precio ofrecido por los operadores utilizados para la comparativa indicada. RETAbet se reserva el derecho a recuperar el importe abonado erróneamente.

11. En el caso de que se aceptara erróneamente un boleto que contenga pronósticos duplicados, RETAbet se reserva el derecho de anular el pronóstico con la cuota más baja.
12. RETAbet se reserva el derecho de aceptar o rechazar cualquier apuesta solicitada por las personas usuarias.
13. Las condiciones ofertadas para los eventos dentro del sistema RETAbet podrán ser diferentes según el dispositivo utilizado para su validación.

2. Prohibiciones

No podrán practicar las apuestas que RETAbet ofrece:

1. Las personas menores de edad y los incapacitados legalmente o por resolución judicial, de acuerdo con lo que establezca la normativa aplicable.
2. Las personas que voluntariamente hubieren solicitado que les sea prohibido el acceso al juego o que lo tengan prohibido por resolución judicial firme.
3. Los accionistas, propietarios, partícipes o titulares significativos del operador de juego, su personal directivos y empleados directamente involucrados en el desarrollo de los juegos, en los juegos que gestionen o exploten aquellos, con independencia de que la participación en los juegos, por parte de cualquiera de los anteriores, se produzca de manera directa o indirecta, a través de terceras personas físicas o jurídicas.
4. Los deportistas, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta.
5. Los directivos de las entidades deportivas participantes u organizadoras respecto del acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta.
6. Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos.
7. Cualesquiera otras personas que una norma establezca.

3. Validez de los resultados

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

4. Pago y reintegro de apuestas

1. El pago de los premios de las apuestas y jugadas ganadoras es realizado por RETAbet a la cuenta del jugador a partir del momento en que los resultados tienen validez.
2. El derecho al cobro de apuestas y jugadas ganadoras caduca a los tres meses desde la fecha de disposición al cobro.
3. El derecho al reintegro de apuestas y jugadas anuladas caducará a los tres meses desde la fecha de disposición al cobro.
4. Para premios iguales o superiores a S/ 8.000 es necesario la identificación de la persona usuaria a la hora de solicitar el cobro del premio. Asimismo, dicha identificación puede ser requerida por el Departamento de Fraude de RETAbet en el caso de que se observe alguna anomalía o incidencia en la operativa de juego. Si una vez notificada al usuario dicha necesidad, el usuario no remite la documentación requerida en el plazo de un mes, RETAbet se reserva el derecho de cancelar la cuenta asociada y/o anular las apuestas pendientes de finalización o cobro.

5. Límites y reparto de las apuestas

1. En todas las apuestas de contrapartida la cantidad máxima posible por cada apuesta unitaria es de S/ 1.500. RETAbet se reserva el derecho a modificar este importe siempre que sean acorde a la normativa vigente sin previa notificación por escrito.
2. La apuesta mínima es de 1 sol para todas las apuestas, tanto simples como combinadas o múltiples.

6. Relaciones entre el/la usuario/a y RETAbet

1. RETAbet dispone de hojas de reclamación en sus locales de apuestas, así como en la web www.retabet.pe en el apartado 'Reclamaciones', en caso de que quiera plantear una queja o reclamación ante RETAbet.
2. En lo referente al tratamiento y registro de datos personales de las personas usuarias, RETAbet cuenta con una Política de Privacidad acorde a la Legislación Vigente. Dicha Política se encuentra accesible en la página web www.retabet.pe.
3. El saldo máximo autorizado en una tarjeta RETAbet es de S/ 8.000, RETAbet se reserva el derecho de modificar dichos límites, sin exceder el límite legal, sin previa notificación por escrito.
4. El saldo máximo autorizado en un Ticket de Pago RETAbet es de S/ 8.000. RETAbet se reserva el derecho de modificar dichos límites, sin exceder el límite legal, sin previa notificación por escrito.
5. RETAbet se reserva el derecho de cancelar las tarjetas RETAbet que permanezcan inactivas durante más de 12 meses seguidos.
6. RETAbet se reserva el derecho de cancelar los Ticket de Pago RETAbet que permanezcan inactivos durante más de 3 meses seguidos.
7. RETAbet determina las cantidades mínimas y máximas de las apuestas de todos los eventos en cada uno de los soportes y están sujetas a cambios sin previa notificación por escrito.
8. Cada persona usuaria poseedora de una Tarjeta RETAbet es responsable de su uso y debe realizar todas las acciones necesarias para evitar la utilización de su tarjeta por parte de terceras personas. RETAbet no se responsabilizará del uso indebido de una Tarjeta RETAbet.
9. Cada persona usuaria poseedora de un Ticket de Pago RETAbet es responsable de su uso y debe realizar todas las acciones necesarias para evitar la utilización de su Ticket de Pago RETAbet por parte de terceras personas. RETAbet no se responsabilizará del uso indebido de un Ticket de Pago RETAbet.

10. RETAbet se reserva el derecho de cancelar una Tarjeta RETAbet o Tickets de Pago y devolver sus fondos.
11. En el posible caso de que existan discrepancias entre la Normativa publicada en diferentes idiomas, prevalecerá siempre como correcta la versión en castellano.
12. RETAbet podrá ofrecer a sus usuarios diferentes tipos de promociones de acuerdo a la legislación vigente. Los términos y condiciones de dichas promociones estarán accesibles para el usuario en todos los dispositivos de acceso a RETAbet.
13. RETAbet informa de la posible existencia de potenciales limitaciones de visualización, información y/o de funcionalidad de los Servicios de Juego en función del dispositivo y/o calidad de la conexión que el usuario pudiera utilizar como medio de acceso a los mismos sin que se garantice en dichos supuestos por RETAbet la correcta funcionalidad de los mismos.
14. La cuenta de usuario, que refleja las transacciones económicas vinculadas a la participación y uso de los Servicios de Juego y cualquier otro servicio adicional que se ofrezca por parte de RETAbet, es de exclusivo uso personal del usuario y no podrá ser utilizada con ningún propósito profesional, comercial o de negocios.
15. Todas las acciones derivadas de la validación y cobro de apuestas se realizarán contra el saldo de la cuenta del usuario en caso de juego online.
16. El usuario de RETAbet online dispondrá de métodos de pago específicos, sujetos a la disponibilidad de los mismos en cada momento y acorde a la normativa aplicable en cada momento. Dichos medios de pago están detallados en www.retabet.pe y en los terminales físicos, pudiendo estar sujetos a las restricciones derivadas de la operativa.
17. En el supuesto de que RETAbet constatare que, a su juicio, el usuario haya tenido un comportamiento colusorio o fraudulento o haya permitido la utilización de su registro de Usuario por terceros, podrá suspender cautelarmente al usuario, hasta que se demuestren los hechos. El usuario es único responsable de salvaguardar los datos de acceso a su cuenta, así como de los movimientos de la misma. Ésta será personal e intransferible.
18. RETAbet se reserva el derecho a interrumpir el acceso al Sitio Web, así como la prestación de cualquiera o de todos los Servicios de Juego que se prestan a través del mismo, en cualquier momento y sin previo aviso, ya sea por motivos técnicos, de seguridad, de control, de mantenimiento o por cualquier otra causa fundada, sin que el Usuario pueda reclamar de RETAbet indemnización alguna.
19. RETAbet no se responsabilizará por ninguna acción u omisión de su proveedor de internet o terceros a quien el Usuario haya contratado los servicios para acceder al Sitio Web.
20. El Usuario acuerda que, en caso de que el Software o los Servicios de Juego no funcionen correctamente como resultado de, entre otras causas, un retraso o interrupción en la operación o transmisión, cualquier pérdida o daño de información o comunicación o fallo en la línea, cualquier abuso de una persona sobre el Sitio Web o su contenido, o cualquier

error u omisión del contenido o cualquier otro factor fuera del control de RETAbet:

- a) RETAbet no será responsable por ninguna pérdida, incluyendo la pérdida de ganancias que pudieran resultar.
- b) Si cualquiera de tales errores resultara en un aumento de ganancias debidas o pagadas a un Usuario, éste no tendrá derecho a tales ganancias devengadas del aumento en cuestión. El Usuario deberá inmediatamente informar a RETAbet de dicho error y deberá abonar cualquier ganancia acreditada a su cuenta por error a RETAbet (según instrucciones que eventualmente dé RETAbet).

21. RETAbet podrá suspender la cuenta de jugador en los siguientes supuestos.

- a) Cuando la persona usuaria lo haya solicitado expresamente y no tenga apuestas pendientes de resolución.
- b) Cuando se detecten indicios de incumplimiento de las condiciones de acceso o de estar incurso en alguna de las causas de prohibición de apostar establecidas en la legislación vigente.
- c) Cuando se detecten indicios de cualquier otro incumplimiento de las condiciones precisas para el acceso al juego, exigibles para la apertura de la cuenta del jugador.
- d) Cuando así se acuerde mediante resolución del organismo competente en materia de juego.
- e) Cuando en la cuenta de jugador no se reflejen operaciones durante más de dos años.
- f) Cuando se haya requerido al usuario documentación relativa a los datos suministrados en la cuenta o referida a operaciones que sean objeto de estudio por parte del Departamento de Fraude de RETAbet.

22. Asimismo, RETAbet podrá cancelar la cuenta de jugador en los siguientes supuestos.

- a) Cuando la persona usuaria lo haya solicitado expresamente y no tenga apuestas pendientes de resolución.
- b) Cuando se constate incumplimiento de las condiciones de acceso o de estar incurso en alguna de las causas de prohibición de apostar establecidas en la legislación vigente.
- c) Cuando se constate cualquier otro incumplimiento de las condiciones precisas para el acceso al juego, exigibles para la apertura de la cuenta del jugador.
- d) Cuando así se acuerde mediante resolución del organismo competente en materia de juego.
- e) Cuando no se haya solicitado el levantamiento de la suspensión tras un año de haberse realizado la misma.
- f) Si la persona usuaria no accede a la cuenta de jugador en el plazo de dos meses desde que se le facilitó el nombre de usuario y la clave de acceso.

- g) Si transcurre más un mes desde que se solicitó al usuario documentación relativa a los datos suministrados en la cuenta o referida a operaciones que sean objeto de estudio por parte del Departamento de Fraude de RETAbet.
23. Si en el momento de cancelación de la cuenta de jugador hubiera saldo positivo a favor del jugador, RETAbet reintegrará de forma inmediata el saldo al mismo de la manera más adecuada, salvo que existan indicios de anomalías en el uso de la misma o que no hayan sido atendidas las demandas de información requerida por parte del Departamento de Fraude de RETAbet.
24. RETAbet podrá aplicar una comisión de mantenimiento a todos los registros de usuarios inactivos tras un periodo mínimo de 2 años conforme al siguiente procedimiento: se considera inactivo un registro de usuario en la que no se realizan las siguientes acciones:
- a) Si la cuenta de usuario de un cliente carece de actividad por un periodo de 2 años, este será considerado inactivo y, si el saldo en la cuenta de juego es cero, se cerrará el registro de usuario y no se aplicará la comisión.
 - b) Si, en caso de considerarse un registro de usuario inactivo, la cuenta de juego dispone de saldo positivo, RETAbet tomará las medidas apropiadas para notificárselo al cliente mediante los datos que proporcionó cuando dio de alta su registro de usuario.
 - c) Si el registro de usuario permanece inactivo 28 días después de que RETAbet notifique al cliente que su registro de usuario está inactivo, RETAbet podrá deducir una comisión de mantenimiento mensual de su saldo de cuenta de juego de S/ 5 o el 5% del saldo de su cuenta de juego (el valor más alto).
 - d) La comisión de mantenimiento que se calcula según la sección (c) arriba, se deducirá del saldo de cuenta de juego del cliente pasados los 28 días del periodo de notificación mencionado arriba y, cada 28 días desde ese momento se aplicará dicha comisión hasta que: (i) el saldo de la cuenta de juego llegue a cero y ya no se pueda deducir comisión alguna, por lo que se cerrará dicho registro de usuario; (ii) el registro de usuario carezca de actividad por un periodo de 1 año, por lo que se cerrará dicho registro de usuario; o (iii) el usuario realiza alguna de las operaciones que causaron que su cuenta pasara a estado de suspensión, en cuyo caso, no se deducirán más comisiones de mantenimiento.
25. RETAbet se reserva el derecho a repercutir en el saldo de la cuenta del usuario el coste de las comisiones de los medios de pago en el caso de uso irregular, abusivo o colusorio de los mismos por parte del cliente.
26. RETAbet establece unos límites de ganancias netas máximas en un periodo de 24 horas para cada deporte. Este importe máximo se aplica independientemente del número de apuestas realizadas, o de la cantidad apostada, y la aceptación de las apuestas no

constituye un acuerdo de pago si el premio supera el límite de ganancias máximas. Para apuestas múltiples que incluyen eventos con diferentes límites máximos de ganancias, se aplicará el límite más bajo.

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

- Fútbol:
 - S/ 1.000.000 para las siguientes competiciones: España 1ª División, España Copa del Rey, Inglaterra Premier League, Italia Serie A, Francia Ligue 1, Alemania Bundesliga, UEFA Champions League (fase de grupos y cruces en adelante) UEFA Europa League (fase de grupos y cruces en adelante), Fase final Copa Mundial de selecciones y Fase Final Eurocopa de selecciones.
 - S/ 500.000 para las siguientes competiciones: Copa Libertadores, España 2ª División, Holanda Eredivisie, Portugal Primera Liga, Escocia Premier League, Alemania Bundesliga II, Inglaterra FA Cup, Inglaterra EFL Cup.
 - S/ 250.000 para el resto de competiciones.
- Tenis:
 - S/ 500.000 para torneos Grand Slam, Master 1000, ATP 500 y WTA Premier.
 - S/ 100.000 para torneos ITF masculino e ITF femeninos.
 - S/ 250.000 para resto de torneos de Tenis.
- Baloncesto:
 - S/ 500.000 para las siguientes competiciones: NBA, Euroliga, España Liga ACB, España Copa del Rey.
 - S/ 250.000 para resto de competiciones
- Carreras de caballos:
 - S/ 500.000 para carreras de UK e Irlanda
 - S/ 250.000 para resto de carreras
- Resto de deportes: S/ 250.000
- Resto de modalidades no deportivas: S/ 150.000.

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

7. Apuestas de Sistema

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

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

Las apuestas de sistema disponibles en RETAbet son:

1. Si se seleccionan 3 pronósticos:
 - Dobles – Compuesta por 3 apuestas dobles
 - Combi 3 – Compuesta por 3 apuestas dobles y 1 triple. En total 4 apuestas.
 - Combi 3 Plus – Compuesta por 3 simples, 3 dobles y 1 triple. En total 7 apuestas.
2. Si se seleccionan 4 pronósticos:
 - Dobles – Compuesta por 6 apuestas dobles
 - Triples – Compuesta por 4 apuestas triples
 - Combi 4 – Compuesta por 6 apuestas dobles, 4 triples y 1 cuádruple. En total 11 apuestas
 - Combi 4 Plus – Compuesta por 4 apuestas simples, 6 apuestas dobles, 4 triples y 1 cuádruple. En total 15 apuestas
3. Si se seleccionan 5 pronósticos:
 - Dobles – Compuesta por 10 apuestas dobles
 - Triples – Compuesta por 10 apuestas triples
 - Cuádruples – Compuesta por 5 apuestas cuádruples
 - Combi 5 – Compuesta por 10 apuestas dobles, 10 triples, 5 cuádruples y 1 quíntuple. En total 26 apuestas.
 - Combi 5 Plus – Compuesta por 5 apuestas simples, 10 apuestas dobles, 10 triples, 5 cuádruples y 1 quíntuple. En total 31 apuestas.
4. Si se seleccionan 6 pronósticos:
 - Dobles – Compuesta por 15 apuestas dobles
 - Triples – Compuesta por 20 apuestas triples
 - Cuádruples – Compuesta por 15 apuestas cuádruples
 - Quíntuples – Compuesta por 6 apuestas quíntuples
 - Combi 6 – Compuesta por 15 apuestas dobles, 20 triples, 15 cuádruples, 6 quíntuples y 1 séxtuple. En total 57 apuestas
 - Combi 6 Plus – Compuesta por 6 apuestas simples, 15 apuestas dobles, 20 triples, 15 cuádruples, 6 quíntuples y 1 séxtuple. En total 63 apuestas
5. Si se seleccionan 7 pronósticos:
 - Dobles – Compuesta por 21 apuestas dobles

- Triples – Compuesta por 35 apuestas triples
 - Cuádruples – Compuesta por 35 apuestas cuádruples
 - Quíntuples – Compuesta por 21 apuestas quíntuples
 - Séxtuples – Compuesta por 7 apuestas séxtuples
 - Combi 7 – Compuesta por 21 apuestas dobles, 35 triples, 35 cuádruples, 21 quíntuples, 7 séxtuples y 1 séptuple. En total 120 apuestas.
6. Si se seleccionan 8 pronósticos:
- Dobles – Compuesta por 28 apuestas dobles
 - Triples – Compuesta por 56 apuestas triples
 - Cuádruples – Compuesta por 70 apuestas cuádruples
 - Quíntuples – Compuesta por 56 apuestas quíntuples
 - Séxtuples – Compuesta por 28 apuestas séxtuples
 - Séptuples – Compuesta por 8 apuestas séptuples
 - Combi 8 – Compuesta por 28 apuestas dobles, 56 triples, 70 cuádruples, 56 quíntuples, 28 séxtuples, 8 séptuples y 1 óctuple. En total 247 apuestas.

8. Cash Out

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

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

6. Reglas aplicables a las modalidades (ADC, AOC, AHC)

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

1. Reglas generales (ADC, AOC, AHC)

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

- caso, los pronósticos sobre apuestas que ya estuvieran decididas en el momento de la finalización del evento serán vigentes y confirmados con el resultado correspondiente.
8. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, y el juez o la jueza de la competición u otro organismo oficial, deciden dar por finalizado el encuentro sin jugarse el tiempo que resta y con el resultado en el momento de la suspensión u otro resultado, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estaban decididas cuando se suspendió el evento, incluidos los pronósticos a ganador del evento. No se tendrán en cuenta reclamaciones ni posibles resoluciones posteriores.
 9. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, y se reanuda desde el momento de la suspensión, los pronósticos de las apuestas sobre dicho evento realizadas antes de la suspensión y que no estuvieran resueltas o anuladas en el momento de la suspensión seguirán siendo válidas.
 10. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, y el evento se vuelve a disputar desde el inicio, los pronósticos de las apuestas sobre dicho evento realizadas antes del inicio del partido original suspendido y que no estuvieran resueltas o anuladas en el momento de la suspensión seguirán siendo válidas. Sin embargo, se anularán los pronósticos de las apuestas "En Directo" realizadas durante la celebración del partido suspendido y que no estuvieran resueltas en el momento de la suspensión.
 11. Se considera que un participante (individual, parejas o equipo) participa en una competición o torneo si disputa la fase final del torneo o si participa en las rondas clasificatorias o previas a la fase final de dicho torneo.
 12. En las apuestas que versan sobre el ganador de un torneo o una competición, los pronósticos sobre participantes que han disputado fases previas o clasificatorias y no han llegado a clasificarse para la fase final del torneo o competición, serán considerados como perdedoras. Si el participante (individual, parejas o equipo) no disputa la fase final ni las fases previas o clasificatorias los pronósticos sobre dicho participante serán anulados.
 13. Si un evento cambia de escenario, las apuestas seguirán considerándose válidas siempre y cuando no pase a celebrarse en el terreno del equipo o jugador considerado como visitante en un inicio o no se especifique lo contrario en las normas específicas de la modalidad. En caso contrario todos los pronósticos de las apuestas sobre el evento son anulados.
 14. En apuestas relativas al número total de goles se contabilizan los goles encajados en propia meta.
 15. En las apuestas en las que las opciones ofertadas no cubren el total de resultados posibles, si la opción ganadora no está entre las opciones ofrecidas, todas las apuestas que versan sobre pronósticos que no son anuladas, serán consideradas como perdedoras.
 16. En las apuestas de tipo hándicap, se da ventaja a un participante para igualar el evento. Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap de la opción seleccionada. La opción será ganadora si después de sumar o restar el hándicap al resultado

final, la opción seleccionada se cumple en el evento en cuestión. En caso de que tras sumar o restar el hándicap, el evento quede empatado y no se ofrezca la opción empate, se anularán los dos pronósticos de dicha apuesta.

17. En las apuestas que tengan más de una opción ganadora, RETAbet determinará todas las opciones ganadoras como acertadas. En estos casos, a las apuestas ganadoras se les aplicará una reducción sobre el premio. El importe del premio que corresponderá a las apuestas ganadoras, será el resultante de dividir el premio entre el número de opciones ganadoras que tenga la apuesta.
18. En las apuestas que versan sobre quedar entre las primeras posiciones en una prueba o competición, si hay un empate entre dos o más participantes en una de las posiciones, para las apuestas premiadas sobre un participante que ha quedado empatado con otros, se aplicará una reducción sobre el premio. El importe del premio que corresponderá a las apuestas ganadoras, será el resultante de multiplicar el premio por el porcentaje de las combinaciones de posiciones de los participantes empatados, que hagan que las apuestas en cuestión sean ganadoras.
 - a. Ejemplo: Mercado "Top 5" o "Quedar entre los 5 primeros". Si hay un triple empate en la cuarta posición, las apuestas sobre los tres participantes empatados serán ganadora y su premio sufrirá una reducción de $\frac{2}{3}$ (2 combinaciones sobre las 3 posibles, que hacen que la apuesta sea ganadora).
19. El resultado de un evento será el decretado a la finalización de éste por los árbitros o jueces del evento, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
20. En las apuestas que versan sobre actuaciones individuales de un/a jugador/a (por ejemplo, "Máximo anotador", "Máximo taponador", "Máximo reboteador", "Máximo asistente", "Más/menos puntos Jugador", "Más/menos rebotes Jugador", "Más/menos asistencias Jugador", "Más/menos goles Jugador") si un/una jugador/a no participa en el partido será anulado el pronóstico sobre dicho jugador/a.
21. En las apuestas que versan sobre la comparativa entre actuaciones individuales de dos o más jugadores (por ejemplo, "Mayor número de puntos", "Mayor número de rebotes", "Mayor número de asistencias", "Mayor número de goles") los dos jugadores deben participar en el evento para que la apuesta sea válida. Si alguno de los dos, no juega en el partido, se procederá a la anulación de todos los pronósticos de la apuesta.

2. Reglas específicas de cada modalidad (ADC, AOC, AHC)

Atletismo

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

Badminton

1. Si un partido no llega a celebrarse (no se juega ningún punto del partido) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el partido serán anuladas incluida “Ganador partido”, salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a o jugadores/as que pasan a siguiente ronda.
2. En el caso de que no se juegue el número indicado de sets por decisión del juez o de la jueza oficial del partido o del organizador oficial, el/la vencedor/a determinado/a por éste será el/la ganador/a final.
3. En torneos, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se tendrá como ganador del partido al participante que no se ha retirado o que no ha sido descalificado independientemente del resultado.
 - i. Se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto.
 - ii. Sin embargo, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que en el momento de la finalización prematura del evento no tuvieran resultado cierto.
4. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos

de todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión, incluido Ganador partido.

5. En partidos al mejor de 3 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el segundo set, se considerará que ha habido 3 sets.
6. Apuesta "Set X: Más/menos puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X: Más/menos puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto o inevitable a la conclusión regular del mismo. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

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

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

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

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

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

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

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

Baloncesto

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

Balonmano

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

Bandy

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

producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta (por ejemplo, en la apuesta del tipo “Qué equipo se clasificará”).

Béisbol

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, se tiene en cuenta las entradas extras que se disputen a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta.
2. Si un partido se suspende una vez iniciado, el resultado en el momento de la suspensión será considerado valido si:

1. Se han disputado 5 entradas completas.
2. Se han disputado 4 entradas y media y el equipo local va por delante en el marcador.

El resultado del partido se determinará en función del marcador de la última entrada completada, a menos que en el momento de la suspensión se esté disputando la segunda parte de la entrada y el equipo local vaya por delante en el marcador, en cuyo caso será declarado ganador del partido el equipo local.

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

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

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

4. Para que las apuestas de “Hándicap” sean válidas, es necesario que se disputen al menos 9 entradas u 8 entradas y media y el equipo local vaya por delante en el marcador. En caso contrario serán anulados los pronósticos de dichas apuestas.
5. Para que las apuestas de “Más/Menos carreras” sean válidas, es necesario que se disputen al menos 9 entradas u 8 entradas y media y el equipo local vaya por delante en el marcador excepto cuando no se llegue a dicho número de entradas pero el número de carreras realizadas sea superior al total especificado, (si el total del marcador supera el total especificado, las apuestas a más del total especificado se determinarán como ganadoras, mientras que las apuestas a menos del total especificado se determinarán como perdedoras). En caso contrario serán anulados los pronósticos de dichas apuestas.
6. Las entradas extras necesarias para deshacer un empate se tendrán en cuenta a la hora de determinar los ganadores de las distintas apuestas.

Bolos hierba

1. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.
2. Apuesta "Set X - Más/menos puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X - Más/menos puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
3. Apuesta "Set X - Más/menos puntos jugador". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X - Más/menos puntos jugador" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
4. Apuesta "Set X - Handicap". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo el set, los pronósticos de la apuesta seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento, independientemente de lo que hubiera pasado en el resto del partido, y asignadas como Premiadas o No premiadas respectivamente. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

Bolsa

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

Boxeo

1. Cuando suena la campana que da inicio al primer asalto, el combate se considerará válido a efectos de apuestas, independientemente de su duración final. El resultado oficial será el decretado por el árbitro a su conclusión. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
2. Si cambia la duración del combate, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas realizadas sobre el número de asaltos que durará el combate.
3. La duración de cada asalto en principio es de tres minutos; medio asalto se define como noventa segundos. Si los asaltos del campeonato o evento tuvieran una duración diferente, se atenderá a las reglas del/de la organizador/a de la competición.
4. Si un boxeador es descalificado durante el combate, a efectos de apuestas este/a boxeador/a habrá sido noqueado por su oponente, es decir, habrá perdido el combate por K.O.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Empate, Empate técnico o Nulo:

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

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

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

Carreras de caballos

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

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

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

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

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

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

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

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

9. En las apuestas del tipo "Ganador o colocado" se apuesta a que un caballo va a quedar en las primeras posiciones de la carrera. La apuesta será ganadora si el participante seleccionado gana la carrera o si queda colocado. La mitad del importe apostado corresponde a una apuesta a ganador y la otra mitad a colocado. El coeficiente de la opción colocado se calcula aplicando una reducción al coeficiente a ganador definitivo de la opción seleccionada.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13. Gemelas reversibles

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

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

14. Las apuestas Gemelas o Gemelas Reversibles en las que haya menos de 3 participantes serán anuladas.

15. Si el hipódromo donde se disputa una carrera no ofrece el coeficiente de la opción ganadora para una apuesta Gemela o Gemela reversible, la apuesta será anuladas.

16. En una apuesta Gemela o Gemela Reversible si se selecciona un participante que finalmente no participa en la carrera, se procederá a anular las apuestas sobre dicho participante.

17. Tríos

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

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

18. Tríos reversibles

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

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

19. Las apuestas de Trío o Trío Reversible en las que haya menos de 6 participantes serán anuladas.

20. Si el hipódromo donde se disputa una carrera no ofrece el coeficiente de la opción ganadora para una apuesta de Trío o Trío Reversible, la apuesta será anulada.

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

22. Primer Favorito

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

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

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

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

En la siguiente tabla se detallan las deducciones aplicadas:

| Coficiente del participante retirado | Importe deducido de las ganancias |
|---|--|
| 1,00 a 1,11 | 90% |
| 1,12 a 1,19 | 85% |
| 1,20 a 1,25 | 80% |
| 1,26 a 1,30 | 75% |
| 1,31 a 1,40 | 70% |
| 1,41 a 1,55 | 65% |
| 1,56 a 1,65 | 60% |
| 1,66 a 1,80 | 55% |
| 1,81 a 1,99 | 50% |
| 2,00 a 2,20 | 45% |
| 2,21 a 2,50 | 40% |
| 2,51 a 2,75 | 35% |
| 2,76 a 3,25 | 30% |
| 3,26 a 4,00 | 25% |
| 4,01 a 5,00 | 20% |
| 5,01 a 6,50 | 15% |
| 6,51 a 10,00 | 10% |
| 10,01 a 15,00 | 5% |
| Mayor de 15,00 | No hay deducción |

Ciclismo

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

Cricket

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

completamente necesario tenerlas en cuenta para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta, por ejemplo, en la apuesta del tipo "Qué equipo se clasificará".

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

Curling

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

Dardos

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

Deportes de Invierno

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

Especiales: actualidad, concursos, premios

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

Floorball

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

Fórmula 1

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

7. En la apuesta "Pole Position" se tendrán en cuenta los tiempos realizados al término de la tanda de Calificación, sin que afecte a las apuestas reclamaciones, penalizaciones de puestos o descalificaciones por el motivo que sea. En caso de iniciarse la Calificación, si ésta no terminase por el motivo que fuera, y los jueces de la competición determinan que los tiempos conseguidos en cualquiera de las tandas de Calificación (Q1, Q2 o Q3) son los válidos para determinar las posiciones de salida, las apuestas serán válidas. Si, por el contrario, las posiciones en la parrilla de salida, vienen determinadas por los entrenamientos libres, los pronósticos sobre la apuesta "Pole Position" serán anuladas.
8. En apuestas tipo "Ganador carrera", "Ganador campeonato", "Pole Position", "Ganador vuelta rápida" y "Posición final" si un piloto no llega a tomar parte en la competición o prueba sobre la que versa la apuesta, los pronósticos sobre dicho piloto serán anulados.

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

9. En la apuesta "Safety car", el safety car virtual no se tendrá en cuenta a la hora de determinar el resultado de la apuesta. El vehículo tendrá que salir a la pista físicamente para considerar que sí ha habido safety car, y por lo tanto determinar como ganador el pronóstico correspondiente.
10. Si un piloto inicia la carrera en al menos uno de los grandes premios de los que componen el mundial de Fórmula 1, las apuestas a ganador de Mundial serán consideradas como válidas.

Fútbol

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, no se tiene en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta o sea completamente necesario tener en cuenta la prórroga o la tanda de penaltis para poder resolver las apuestas. En este último caso sí se tendrán en cuenta, en caso de producirse, sin necesidad de que este indicado en la descripción de la apuesta (por ejemplo, en la apuesta "Qué equipo se clasificará").
2. Las apuestas sobre el primer tiempo de un partido de fútbol incluyen los 45 minutos de juego más el tiempo extra que añade el/la árbitro.
3. Si un equipo es descalificado antes de que empiece el partido, todas las apuestas sobre el partido serán anuladas y sus importes reintegrados en los plazos reglamentarios.
4. En apuestas tipo "Primer goleador", "Último goleador", "Goleador durante el partido", "2 o más goles" y "Hat trick" si un/una jugador/a no participa en el partido los pronósticos sobre dicho jugador/a serán anulados.

5. En apuesta tipo "Primer goleador" si un/una jugador/a participa en el partido saliendo desde el banquillo y habiéndose marcado ya el primer gol, los pronósticos sobre dicho/a jugador/a serán anulados.
6. En las apuestas "Goleador durante el partido", "Último goleador", "2 o más goles" y "Hat trick" toda apuesta sobre un/una jugador/a que participa en el partido es considerada válida (aunque salga desde el banquillo y ya se hayan marcado varios goles).
7. En apuestas tipo "Goleador durante el partido", "2 o más goles" y "Hat trick" no se tienen en cuenta goles en propia puerta.
8. Si la duración de un evento es distinta de 90 minutos más tiempos añadidos (dos tiempos de 45 minutos más los tiempos añadidos), todas las apuestas seguirán siendo válidas independientemente de la duración del evento.
9. Apuestas previas al partido sobre número de corners. Para resolver las apuestas sobre el número de corners, que están disponibles para apostar antes de que empiece un partido (apuestas pre-partido), se tienen en cuenta el número de corners sacados por cada equipo. Si se produce un corner, pero el árbitro da por finalizado el periodo o partido antes de que se saque, dicho corner no se tendrá en cuenta a la hora de resolver las citadas apuestas.
10. Clarificación intervalos minutos en los mercados de fútbol:
 - En la descripción de todas las apuestas con intervalos de tiempo, se especifica el minuto y los segundos que pertenecen al intervalo. Los valores que determinan el intervalo, están siempre incluidos en dicho intervalo. Por ejemplo, para resolver el mercado "1-X-2 DEL MINUTO 10:01 AL 20:00" se tendrán en cuenta los goles marcados entre el minuto 10 y 1 segundo al minuto 20 y 0 segundos, ambos valores incluidos.
 - Los mercados serán resueltos con el tiempo proporcionado por la televisión que retransmite el encuentro. En caso de no existir, se tendrá en cuenta el tiempo del reloj del partido que se iniciará justo cuando el árbitro pita el inicio del mismo.
 - Para la resolución de los mercados que versan sobre el minuto en que se mete un gol, se tiene en cuenta el momento en que el balón supera la línea de gol no el momento en que se chuta el balón.
 - Para apuestas que versan sobre el minuto en el que un equipo mete un gol, un gol en propia puerta será tenido en cuenta como un gol del equipo al que se le anota en el marcador.
 - Para partidos de 90 minutos, se considera que el inicio del segundo tiempo empieza en el minuto 45:01.
11. En las apuestas realizadas durante el descanso de un partido de fútbol, que versen sobre goleadores del partido ("Jugador en meter el próximo gol", "Jugador en meter gol" etc...), si el jugador sobre el que se apuesta es sustituido durante el descanso, la apuesta será considerada como válida.

12. Mercados de intervalos rápidos en directo. Para la resolución de apuestas que están disponibles para apostar mientras se disputa el partido (apuestas en directo), que versan sobre las acciones que van a ocurrir en intervalos reducidos de tiempo, se tiene en cuenta el momento (minuto y segundo) en el que se produce la acción, es decir el momento en que se produce:

- un saque de banda → el balón sale fuera
- un saque de portería → el balón sale fuera
- un corner → el balón sale fuera
- una falta → el árbitro pita una falta
- un penalti → el árbitro pita un penalti
- una tarjeta → el árbitro saca una tarjeta a jugadores de campo y que están jugando
- un gol → el balón pasa la línea de gol y el gol tiene que ser concedido por el árbitro

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

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

13. Especial Comparaciones

- En "Especial Comparaciones" se comparan los resultados de dos equipos de distintas o misma competición pero que no juegan entre ellos. Para ello se crean apuestas sobre un evento formado por los dos equipos que se van a comparar. Para asignar los resultados, se tienen en cuenta los goles metidos por los distintos equipos en sus correspondientes partidos. Se toman todos los datos de cada equipo en su partido para dar resultados a las apuestas creadas.
- En caso de que un equipo no dispute su partido en la fecha indicada, los pronósticos de todas las apuestas serán anulados en los plazos correspondientes.
- En el caso en que alguno de los eventos una vez empezado no finalice por el motivo que sea, los pronósticos de todas las apuestas serán anulados en los plazos correspondientes.

Ejemplo:

Partido 1 Liga X: Equipo A – Equipo B

Partido 2 Liga Y: Equipo C – Equipo D

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

Si el resultado final del "Partido 1" es 3 -1 (con 1-1 al descanso) y del "Partido 2" es 2 -1 (con 1-0 al descanso). El resultado del evento de "Especial Comparaciones":

Equipo A - Equipo C es 3 -2. Todas las apuestas referentes a este evento, son resueltas en base al resultado de 3 - 2. Apuestas al descanso son resueltas según el número de goles de cada equipo al descanso, en este caso el resultado al descanso sería 1-1.

14. En las apuestas que versan sobre el número de tarjetas en un partido, las tarjetas amarillas cuenta como 1 y las tarjetas rojas cuentan como 2. A efectos de este tipo de apuestas, la segunda amarilla a un jugador no se tiene en cuenta, luego el máximo de tarjetas por jugador es de 3.
15. En las apuestas que versan sobre el número de puntos de tarjetas, las tarjetas amarillas cuentan como 10 puntos y las rojas cuentan como 25. A efectos de este tipo de apuestas, la segunda amarilla a un jugador no se tiene en cuenta, luego el máximo número de puntos de tarjetas a un jugador es de 35.

Fútbol americano

1. Para la resolución de las distintas apuestas de un evento, se tiene en cuenta las prórrogas que se disputen a no ser que se especifique lo contrario en la descripción de la apuesta.
2. Las apuestas sobre el último parcial de un partido, no incluyen la prórroga.
3. Si en el mercado "Ganador Partido" no se ofrece la opción "Empate" o "X", y el partido tras la disputa del tiempo reglamentario y de la prórroga termina en empate, serán anulados los pronósticos de la apuesta "Ganador Partido".
4. En apuestas tipo "Primer TD", "TD durante el partido" y "MVP" si un/una jugador/a no participa en el partido los pronósticos sobre dicho/a jugador/a serán anulados.

Fútbol australiano

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

Fútbol playa

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

Fútbol sala

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

Gimnasia

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

Golf

1. En apuestas tipo "Ganador Torneo" y "Posición final", si un jugador no llega a tomar parte en competición, serán anulados los pronósticos sobre dicho jugador/a.
2. Se considera que un/a jugador/a ha participado en cuanto ha jugado 3 hoyos completos. Si se retira después de completarlos, las apuestas a este/a jugador/a serán consideradas como perdedoras salvo en las siguientes circunstancias: en las apuestas "Ganador Torneo", las apuestas se anularán si el participante no sigue en el torneo una vez se haya hecho la apuesta.
 - i. Ejemplo, un jugador completa la primera jornada. Si, tras la disputa de dicha jornada se realiza una apuesta a ese jugador y este se retira antes del comienzo de la segunda jornada, esa apuesta quedaría anulada.
3. Las apuestas se decidirán según los resultados oficiales del encuentro y del torneo, en su caso. Esto incluye un encuentro que finalice antes, ya sea por acuerdo entre los/las jugadores/as, condiciones meteorológicas adversas, o debido a lesiones. Las apuestas se determinarán según los resultados oficiales en el momento de la entrega de trofeos.

No se tendrán en cuenta descalificaciones o reclamaciones posteriores que alteren el resultado.

4. Todas las apuestas directas se decidirán según el/la jugador/a que gane el trofeo. Si dos o más participantes quedan empatados en la primera posición, y la competición no contempla un desempate, todos los participantes empatados en el primer puesto serán considerados como ganadores y a las apuestas ganadoras se les aplicará una reducción sobre el premio. El importe del premio que corresponderá a las apuestas ganadoras, será el resultante de dividir el premio entre el número de opciones ganadoras que tenga la apuesta. Si la competición se dilucida a través de un play-off, sólo habrá un ganador y el play-off sólo servirá para dilucidar las posiciones de los jugadores en el torneo.
5. Si en un torneo no se juegan por completo el número especificado de hoyos (normalmente 72), y es acortado por los responsables del torneo, el/la líder al final del número de hoyos especificados por los responsables será el/la ganador/a, a no ser que haya encuentros adicionales y siempre que se juegue un mínimo de 36 hoyos. Si no se disputa un mínimo de 36 hoyos, todos los pronósticos sobre el torneo serán anulados salvo aquellos que tengan un resultado cierto (por ejemplo, las apuestas de "3 BALLS" de la primera jornada).
6. En las apuestas tipo "TOP 5", "TOP 10" etc., en caso de empate en alguna posición, se aplicará una reducción de coeficientes para el cálculo del importe premiado en los casos correspondientes. Ejemplo: en una apuesta TOP 5, el jugador elegido puede haber quedado en cuarta posición empatado con otros dos jugadores. En ese caso, 2/3 partes del coeficiente son ganadores y un 1/3 perdedor.
7. Los/las jugadores/as son emparejados a efectos de apuestas únicamente. El/la jugador/a con la mejor puntuación en la prueba de que se trate (torneo, vuelta, jornada...) será el/la vencedor/a del emparejamiento.
8. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", el ganador será aquel que presente mejor puntuación al finalizar el torneo y se determinará en base a los resultados oficiales del torneo. Si dos jugadores acaban el torneo con el mismo número de golpes y no se ofrece la opción de empate, todos los pronósticos serán anulados.
9. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", ambos participantes deben completar 3 hoyos para que las apuestas sean válidas. Caso de no ser así, se procederá a la anulación de todos los pronósticos de las apuestas.
10. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", si un jugador/a no pasa el corte al final de la segunda vuelta, el otro/a jugador/a será considerado el/la ganador/a. Si ninguno de los participantes pasa el corte, la puntuación inferior antes del corte será la que determine el/la ganador/a.
11. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", si un jugador/a es descalificado/a o se retira tras haber pasado el corte y su oponente no ha pasado dicho corte, se considerará

ganador/a al participante descalificado/retirado. Si un participante se retira o es descalificado antes de efectuarse el corte, este participante será considerado perdedor.

12. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", si ambos participantes son descalificados antes del corte, o ambos son descalificados después del corte, todos los pronósticos de las apuestas serán anulados.
13. En las apuestas "2 BALLS", el ganador será aquel que presente mejor puntuación al finalizar la jornada y se determinará en base a los resultados oficiales del torneo. La puntuación de un jugador vendrá dada por la puntuación firmada en su tarjeta, sin que tengan efecto posibles reclamaciones o descalificaciones posteriores.
14. En las apuestas "2 BALLS", las apuestas realizadas serán válidas cuando ambos participantes hayan completado 3 hoyos. Si la jornada se suspende y no se reanuda (por ejemplo, por adversas condiciones climatológicas) los pronósticos se anularán siempre que no haya finalizado el emparejamiento en el momento de la suspensión.
15. En las apuestas "2 BALLS" si se modifican los emparejamientos, las apuestas seguirán siendo válidas.
16. En las apuestas "2 BALLS", si ninguno de los participantes acaba la jornada, se anularán todos los pronósticos sobre dichas apuestas.
17. En las apuestas "2 BALLS" si no se ofrece la opción empate, y el emparejamiento acaba en empate, los pronósticos de dicha apuesta serán anulados.
18. En las apuestas "3 BALLS", el ganador será aquel que presente mejor puntuación al finalizar la jornada y se determinará en base a los resultados oficiales del torneo. La puntuación de un jugador vendrá dada por la puntuación firmada en su tarjeta, sin que tengan efecto posibles reclamaciones o descalificaciones posteriores.
19. En las apuestas "3 BALLS", las apuestas realizadas serán válidas cuando todos los participantes hayan completado 3 hoyos. Si la jornada se suspende y no se reanuda (por ejemplo, por adversas condiciones climatológicas) los pronósticos se anularán siempre que no haya finalizado el emparejamiento en el momento de la suspensión.
20. En las apuestas "3 BALLS" si se modifican los emparejamientos, las apuestas seguirán siendo válidas.
21. En las apuestas "3 BALLS", si ninguno de los participantes acaba la jornada, se anularán todos los pronósticos sobre dichas apuestas.
22. En las apuestas "3 BALLS" si no se ofrece la opción empate, y el emparejamiento acaba en empate, los pronósticos de dicha apuesta serán anulados.
23. En las apuestas "3 BALLS" si dos participantes empatan en la primera posición, el coeficiente de las opciones ganadoras se dividirá por el número de ganadores, en este caso dos, y el importe del premio se recalculará teniendo en cuenta la reducción anterior.

24. En un partido en formato Match Play, el partido debe acabar para que las apuestas sigan siendo válidas.
25. En las apuestas tipo "Nº total de Majors Ganados", "Majors ganados" el/la jugador/a debe participar en todos los torneos del año en cuestión para que las apuestas sean válidas.
26. Se anularán todas las apuestas si una vez realizadas el torneo no se sigue disputando.
27. Si una ronda se suspende durante el transcurso de la misma y la organización decide no dar validez a los resultados que se han dado hasta ese momento y volver a empezar la jornada, las apuestas que versen sobre "2 BALLS", "3 BALLS", "Ganador Torneo" etc. y que hayan sido realizadas durante el transcurso del juego serán anuladas.

Herri kirolak

1. El resultado del evento será el decretado a la finalización de éste por los/las jueces oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones, modificaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. En las apuestas uno contra uno, los/las dos competidores/as deben participar desde el principio en el evento. Si uno/a de los dos no empieza, los pronósticos sobre la apuesta serán anulados.

Hockey hielo

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

Hockey hierba

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

2. Para que las apuestas a los “períodos” sean válidas éstos deberán disputarse en su integridad.

MMA

1. Cuando suena la campana que da inicio al primer asalto, el combate se considerará válido a efectos de apuestas, independientemente de su duración final. El resultado oficial será el decretado por el árbitro a su conclusión. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
2. Si cambia la duración del combate, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas realizadas sobre el número de asaltos que durará el combate.
3. Si un luchador es descalificado durante el combate, a efectos de apuestas este/a boxeador/a habrá sido noqueado por su oponente, es decir, habrá perdido el combate por K.O.
4. Si dentro de la apuesta se incluye la posibilidad de ‘empate’ o ‘nulo’ como una tercera opción y el combate termina con ese resultado, las apuestas realizadas a ese pronóstico serán pagadas, mientras que aquellas tomadas sobre cualquiera de los dos luchadores serán consideradas como apuestas perdedoras.
5. Si en las apuestas a “Ganador” del combate sólo se incluyeran los dos luchadores, y no se ofrece la posibilidad de empate o nulo y el combate termina en empate o nulo, serán anulados los pronósticos de dichas apuestas.
6. Si un luchador se retira durante el periodo de descanso entre asaltos, el combate se considerará como finalizado en el asalto anterior.
7. Si entre las opciones a ganador de un combate se incluye “Victoria a los puntos” esta solo se tendrá en cuenta si se completan el número total de asaltos.
8. Las apuestas sobre el ganador del combate se resuelven de acuerdo al resultado establecido en el ring al término del combate. Cualquier modificación o reclamación una vez los luchadores han abandonado el ring no será tenida en cuenta.

Motociclismo

1. El inicio de un Gran Premio viene determinado por la salida de la vuelta de reconocimiento.
2. Todos los pilotos que inician la vuelta de reconocimiento son considerados como participantes en la carrera, es decir, inician la carrera.
3. Todos los pilotos que inician la tanda de clasificación son considerados como participantes en la clasificación del Gran Premio y por lo tanto las apuestas sobre Pole Position son válidas. Los pronósticos sobre pilotos que no comienzan la tanda de clasificación serán anulados.

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

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

Natación

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

Otros deportes de motor

1. Las posiciones del podio se usarán para determinar la primera, segunda y tercera posición a efectos de las apuestas. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.

2. En las carreras o tipos de apuesta uno contra uno, los dos pilotos deben iniciar la carrera para que el evento sobre el que versa la apuesta se tenga por celebrado. De no ser así, se procederá a la anulación de la apuesta
3. En las apuestas de uno contra uno, si ninguno de los dos pilotos finaliza la carrera, el piloto que ha disputado más tamos será declarado ganador. En caso de retirarse en el mismo tramo la apuesta será anulada.
4. En apuestas tipo "Ganador etapa", "Ganador Rally", "Posición final" y "Ganador campeonato" si un piloto no llega a tomar parte en la competición, las apuestas sobre dicho piloto serán anuladas.
5. Si un piloto inicia la carrera en al menos uno de los grandes premios de los que componen el Mundial, las apuestas a ganador de Mundial serán consideradas como válidas.

Pádel

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

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

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

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

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

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

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

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

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

12. Apuesta "Total puntos juego". Si un juego se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, las apuestas "Total puntos

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

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

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

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

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

Pelota mano, cesta punta, remonte y pala

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

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

Pesapallo

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

Piragüismo

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

Rallies

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

Tenis

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

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

3. Si se cambia la superficie de juego donde va a tener lugar un partido, serán anulados todos los pronósticos de todas las apuestas sobre el partido, excepto los partidos del circuito ITF masculino e ITF femenino. Las apuestas a ganador de torneo mantendrán su vigencia, en todo caso.
4. En torneos, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se tendrá como ganador del partido al participante que no se ha retirado o que no ha sido descalificado independientemente del resultado.
 - a. Se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto.

- b. Sin embargo, se anularán los pronósticos de todas aquellas apuestas que en el momento de la finalización del evento no tuvieran resultado cierto.
5. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión, incluida la apuesta "Ganador partido".
 6. Si un jugador comienza un partido de cualquiera de los cuatro Grand Slam (Open de Australia, Roland Garros, Wimbledon y Open USA), las apuestas especiales sobre títulos de Grand Slam conseguidos serán consideradas como válidas. En caso de no jugar ninguno de los cuatro torneos, los pronósticos correspondientes serán anulados.
 7. En las apuestas en las que se indica que se tienen en cuenta los Grand Slam y los torneos ATP, se incluyen: Open de Australia, Roland Garros, Wimbledon, US Open, todos los torneos ATP 250, ATP 500, Masters 1000 y ATP World Tour finals. Se excluyen en todo caso los partidos de Copa Davis y los circuitos Challengers.
 8. En partidos al mejor de 3 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el segundo set, se considerará que ha habido 3 sets.
 - a. Las apuestas referentes al número de sets que se jugarán en el partido, serán resueltas bajo el criterio anterior. Los pronósticos sobre las apuestas que versan sobre el ganador del tercer set, serán anulados.
 9. En partidos al mejor de 5 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el cuarto set, se considerará que ha habido 5 sets.
 - a. Las apuestas referentes al número de sets que se jugarán en el partido, serán resueltas bajo el criterio anterior. Los pronósticos sobre las apuestas que versan sobre el ganador del quinto set, serán anulados.
 10. En las apuestas "¿Tie break en el partido?" y "¿Tie break en el set?", una vez que se llega a la situación de tie break en un determinado set, este se considerará como disputado a efectos de dichas apuestas, aun si no llegara a disputarse ningún punto del mismo.
 11. Si un partido se decide por Champion's Tie Break (llegar a 10 puntos con dos de ventaja) en lugar del set final, el Champion's Tie Break se contabilizará como un set de un solo juego a efectos de las apuestas. El Champion's Tie Break no se considerará como un tie break.
 12. Apuesta "Más/menos juegos set". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos juegos set" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado en juegos 4-4 en el primer set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, las apuestas "Más/menos juegos set 1 8,5" y "Más/menos juegos set 1 9,5" seguirán

siendo válidas y los pronósticos "+ de 8,5" y "+ de 9,5" serán premiados, ya que a la conclusión regular del set se hubieran jugado un mínimo de 10 juegos. Por lo tanto, en el momento de la conclusión del evento, dichas apuestas tienen resultado cierto. Por el contrario, la apuesta "Más/menos juegos set 1 10,5" no será considerada como válida y todos sus pronósticos serán anulados ya que en el momento de la suspensión no tiene resultado cierto.

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

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado 6-4 4-4 en el segundo set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, las apuestas "Más/menos juegos en el partido 18,5" y "Más/menos juegos en el partido 19,5" seguirán siendo válidas y los pronósticos "+ de 18,5" y "+ de 19,5" serán premiados, ya que a la conclusión regular del segundo set se hubieran jugado un mínimo de 10 juegos, luego un mínimo de 20 en el partido. Por lo tanto, en el momento de la suspensión dichas apuestas tienen resultado cierto. Por el contrario, la apuesta "Más/menos juegos en el partido 20,5" no será considerada como válida y todos sus pronósticos serán anulados ya que en el momento de la suspensión no tiene resultado cierto.

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

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

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

de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

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

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

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

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

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

18. Apuesta “Total puntos juego jugador”. Si un juego se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, las apuestas “Total puntos juego jugador” seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el

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

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

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

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

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

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

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

22. Apuesta "1ºset: Handicap juegos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo el 1º set, los pronósticos de la apuesta seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la

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

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

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

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

Nadal gana 6-2

Nadal gana 6-1

Nadal gana 6-0

Tsonga gana 6-4

Tsonga gana 6-3

Tsonga gana 6-2

Tsonga gana 6-1

Tsonga gana 6-0

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

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal. Va ganando Federer 6-4 4-4 en el segundo set. Se retira Nadal. Las apuestas “Ganador y más/menos juegos en el

partido 18,5" y "Ganador Más/menos juegos en el partido 19,5" seguirán siendo válidas y los pronósticos "Federer y + de 18,5" y "Federer + de 19,5" serán premiados, ya que a la conclusión regular del segundo set se hubieran jugado un mínimo de 10 juegos, luego un mínimo de 20 en el partido. Por lo tanto, en el momento de la suspensión dichas apuestas tienen resultado cierto.

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

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

Tenis de mesa

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

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

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

4. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión incluido Ganador partido.
5. En la apuesta "Número de sets", se computarán como jugados los sets necesarios para el desarrollo y finalización normal del partido, sin retiradas. Esto es, en partidos al mejor de 3 sets, se computarán como 3 sets jugados una vez haya sido ganado un set por parte de cada jugador. En partidos al mejor de 5 sets, se computarán como 5 sets jugados una vez hayan sido ganados dos sets por parte de cada jugador. En los partidos al mejor de 5 sets, se computarán como jugados un mínimo de 4 sets una vez haya sido ganado un set por parte de cada jugador, etc.

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

Toros

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

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

5. En las apuestas uno contra uno los dos toreros deben participar desde el principio de la corrida. Si uno de los dos no comienza, los pronósticos de la apuesta serán anulados. El torero que obtenga más trofeos será considerado como opción ganadora de la apuesta.
6. Si comenzada la corrida, uno o varios toreros se retirasen por cualquier motivo, las apuestas sobre el resultado global de la corrida ("Número de trofeos de corrida") permanecerán en vigor. Se computarán en ese caso los resultados obtenidos por los sustitutos.
7. En las apuestas sobre la duración de un encierro, se tomará como tiempo de duración del mismo el comprendido entre la indicación del inicio por parte de la organización y la entrada del último toro bravo en los corrales de la plaza de toros.

Triatlón/Duatlón

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

Remo

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

Ejemplo: si una regata que estaba prevista para disputarse en línea y en 3 tandas, por el motivo que sea, pasa a disputarse en modo contrarreloj, todas las apuestas seguirían siendo válidas, siempre que las traineras salgan agrupadas en tandas tal y como estaba previsto. En otro caso, las apuestas a "Ganador tanda" y "Uno contra uno tanda" se anularían.

5. Si una regata se suspende durante la celebración de la misma, todas las apuestas que tuvieran un pronóstico cierto, es decir, ya estuvieran resueltas en el momento de la suspensión, seguirían siendo válidas. Los pronósticos del resto de apuestas serán anulados.

Ejemplo: si tras la disputa de la primera tanda las condiciones climatológicas cambian drásticamente y se suspende el resto de la regata, las apuestas a

“Ganador tanda 1” y “Uno contra uno de la tanda 1” seguirían siendo válidas. En el resto de apuestas, las que versen sobre la regata y el resto de tandas se anularán los pronósticos de las mismas.

Rugby 7

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

Rugby League

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

Rugby Union

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

Snooker

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

Squash

1. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido “Ganador partido”, salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.
2. En el caso de que no se juegue el número indicado de sets por decisión del juez o de la jueza oficial del partido o del organizador oficial, el/la vencedor/a determinado/a por éste será el/la ganador/a final.

3. En torneos, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se tendrá como ganador del partido al participante que no se ha retirado o que no ha sido descalificado independientemente del resultado. Se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto o inevitable a la conclusión regular del evento. Sin embargo, se anularán los pronósticos de todas aquellas apuestas que en el momento de la finalización del evento no tuvieran resultado cierto.
4. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión, incluido Ganador partido.
5. En partidos al mejor de 3 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el segundo set, se considerará que ha habido 3 sets. Las apuestas referentes al número de sets que se jugarán en el partido, serán resueltas bajo el criterio anterior. Los pronósticos sobre las apuestas que versan sobre el ganador del tercer set, serán anulados.
6. En partidos al mejor de 5 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el cuarto set, se considerará que ha habido 5 sets. Las apuestas referentes al número de sets que se jugarán en el partido, serán resueltas bajo el criterio anterior. Los pronósticos sobre las apuestas que versan sobre el ganador del quinto set, serán anulados.
7. En las apuestas "¿Tie break en el partido?" y "¿Tie break en el set?", una vez que se llega a la situación de tie break en un determinado set, este se considerará como disputado a efectos de dichas apuestas, aun si no llegara a disputarse ningún punto del mismo.
8. Apuesta "Más/menos puntos set". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos set" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

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

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

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

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

Surf

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

Vela

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

Voleibol

1. Apuesta sobre ganador set. Estas apuestas hacen referencia a un set concreto. Para que las apuestas sean válidas, dicho set debe ser completado.
2. Si una eliminatoria con formato de ida y vuelta termina igualada según los criterios de la competición y ha de decidirse con la disputa de un set de desempate o "Golden Set", a la

hora de resolver las distintas apuestas del evento en el que se ha disputado el "Golden Set", solo se tendrá en cuenta el set de desempate o "Golden Set" para resolver aquellas que versen sobre qué equipo se clasificará en dicha eliminatoria. Para el resto de las apuestas, no se tendrá en cuenta la disputa del "Golden Set".

3. Apuesta "Set X: Más/menos puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X: Más/menos puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
4. Apuesta "Más/menos puntos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos en el partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
5. Apuesta "Hándicap puntos Set X". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap puntos Set X" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.
6. Apuesta "Hándicap total puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap total puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
7. Apuesta "Hándicap Set" si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, la apuesta "Hándicap set" seguirá siendo válida en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
8. En la apuesta "Equipo gana exactamente x set" el partido tiene que disputarse de forma completa para que sea válida.

Voley playa

1. Apuesta sobre ganador set. Estas apuestas hacen referencia a un set concreto. Para que las apuestas sean válidas, dicho set debe ser completado.
2. Apuesta "Set X: Más/menos puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X: Más/menos puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

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

Waterpolo

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

7. Reglas particulares Máquinas de Azar

1. Suspensión, anulación o aplazamiento

1. En caso de que se interrumpa la partida debido a un error de funcionamiento provocado por cualquier motivo, se reembolsarán todas las apuestas en juego si el jugador (por el motivo que sea) sigue en la partida en el momento en que se produce la interrupción imprevista. Los errores de funcionamiento anularán todas las jugadas y todos los pagos.
2. Si se produce una desconexión y la partida se queda incompleta, al jugador se le devolverá a la partida en el estado en el que estaba para que la complete cuando vuelva a iniciar sesión. Igualmente, en los supuestos en los que se produzca la desconexión de un participante durante el transcurso de una tirada, RETAbet garantiza que, si el participante ya ha realizado su o sus apuestas, las máquinas de azar se desarrollarán automáticamente hasta la detención del rodillo, y el participante tendrá derecho a que le sea abonado el importe correspondiente a aquella o aquellas que hayan resultado ganadoras.
3. En ningún caso la calidad de la conexión repercute en el desenlace de un juego. En el caso que la calidad de la conexión sea lo suficientemente deficiente para no poder jugar normalmente, se informará al jugador de este hecho, y, en caso de no disponer de una conexión adecuada, se le impedirá iniciar el juego. Si la calidad de la conexión desciende a lo largo del juego, en ningún caso afectará a las apuestas que haya realizado previamente.
4. En todo caso RETAbet garantiza el derecho a los premios que pudieran haberse obtenido por los participantes en una sesión o en una tirada con anterioridad a que se produjese su eventual suspensión o anulación.
5. El importe íntegro correspondiente a la participación en una sesión del juego que, una vez formalizada, sea anulada por el operador en aplicación de sus reglas particulares, será devuelto o puesto a disposición de los participantes en la forma establecida en las condiciones generales de contratación de los servicios de juego de RETABET PERU S.A.C. siempre sin ningún coste ni obligación adicional para los participantes.

2. Desarrollo del juego y asignación de premios

1. El participante, antes de iniciar la sesión destinada al juego de máquinas de azar, deberá establecer el tiempo máximo que está dispuesto a emplear y la cantidad máxima en que está dispuesto a minorar su cuenta de juego a lo largo de dicha sesión. Esta determinación deberá realizarse expresamente, cada vez que se acceda a la sesión destinada al juego de máquinas de azar, sin que se puedan predeterminar por defecto estos valores ni guardar los establecidos en sesiones anteriores. La configuración de la sesión no podrá ser modificada durante el transcurso de la misma. No obstante, dicha sesión podrá finalizarse con anterioridad al cumplimiento de los términos anteriormente citados. Agotado el tiempo o la cantidad predeterminados, o la cantidad fijada al configurar la sesión destinada al juego de máquinas de azar, dicha sesión finalizará automáticamente, produciéndose la desconexión de la sesión una vez finalice la partida en curso, incluyendo en su caso las evoluciones metamórficas que se hubieran producido.
2. En la configuración de la sesión destinada al juego de máquinas de azar, el participante podrá restringir temporalmente su acceso a una sesión futura, para el supuesto de que la actual finalice automáticamente como consecuencia del agotamiento de alguno de los límites establecidos anteriormente.
3. En cualquier caso, RETAbet anticipará al participante la proximidad del cumplimiento de los límites predeterminados en la configuración previa de la sesión, a fin de que dicho participante pueda realizar, si así lo desea, un cierre ordenado.
4. Cuando el participante, en el transcurso de los 60 minutos siguientes a la finalización de la sesión destinada al juego de máquinas de azar, inicie una nueva sesión, RETAbet, previamente a realizar dicha conexión, activará un aviso que ponga de manifiesto la conveniencia de desarrollar un comportamiento de juego responsable, así como de las implicaciones que se derivan de una frecuencia excesiva de juego desde un punto de vista de juego compulsivo o patológico, incluyendo un vínculo a información sobre acciones preventivas contra el juego patológico.
5. RETAbet pondrá en conocimiento del jugador el tiempo transcurrido y el importe gastado en la sesión destinada al juego de máquinas de azar mediante un aviso a través de la interfaz de juego. El participante, antes de iniciar la sesión, determinará la frecuencia de este aviso, siendo el intervalo mínimo de quince minutos a contar desde el inicio de la sesión destinada al juego de máquinas de azar o desde el último aviso.

6. La participación en el juego de máquinas de azar podrá realizarse en modo manual o en modo automático.
 - En el modo manual, la partida comenzará en el momento en el que el participante active manualmente la función de determinación de la combinación de signos resultante.
 - En el modo automático, la partida se iniciará una vez configurada dicha forma de juego. No se podrá configurar en modo automático más de 100 partidas, y en todo caso, en cualquier momento se podrá abandonar el modo automático.
7. La partida tendrá una duración mínima de 3 segundos.
8. Determinada al azar la combinación resultante, se comprobará si resulta agraciada con algún premio de los preestablecidos por RETAbet. En ese caso se le asignará el premio correspondiente a esa combinación resultante.

3. Variantes de Máquinas de Azar

Las reglas específicas de cada modalidad de máquinas de azar están disponibles dentro del Software de Juego correspondiente.

- Slots de 3 Figuras Estándar – Esta es la más común de las máquinas de azar. Para jugar, el usuario una cierta cantidad y hace girar las figuras. El resultado del giro determinará si el usuario gana o pierde.
- Slots de 3 Figuras y Apuesta Máxima de 2 – En estas máquinas el usuario podrá apostar un máximo de 2 monedas, no 3 como ocurre en las máquinas estándar.
- Premio Progresivo – Cuando la máquina tiene un premio progresivo, significa que un cierto porcentaje de cada apuesta que hace el usuario se añadirá a un premio progresivo. Para ganar el premio progresivo, se debe apostar la máxima cantidad y obtener una combinación muy valiosa de símbolos.
- Juego Extra – Las máquinas que cuentan con un Juego Extra requieren que el usuario obtenga una combinación especial de figuras o colecciona ciertas figuras. Cuando obtenga las figuras requeridas, podrá participar en una ronda extra, donde le esperarán unos premios especiales. En algunos juegos el usuario debe apostar la cantidad máxima para tener derecho a participar en la ronda extra.

-
- Slots de 3 Figuras y 5 Líneas – Aquí, el usuario podrá especificar su apuesta por cada línea de pago, así como las líneas de pago en las que desea apostar. Una línea de pago es aquella en la que se deben alinear las figuras para que se consideren ganadoras. Cuando juegue con líneas múltiples, la apuesta total se obtiene multiplicando su apuesta a una línea por el número de líneas seleccionadas. Las máquinas de azar de 3 líneas le dan a escoger entre 3 líneas, mientras que las de 5 figuras cuentan con 5 líneas.
 - Slots Multilíneas – Funcionan de la misma manera que las anteriores, pero cuentan con más de 5 líneas, generalmente 8 o 9.
 - Slots de 3 y 5 Columnas Multigiros. En las máquinas de azar multigiros, después de que se detengan las figuras tras su primer giro, el usuario podrá elegir las figuras que desea conservar y hacer que las demás giren de nuevo. Las máquinas de "3 Filas" y "5 Filas" tienen 3 o 5 filas de figuras.

8. Reglas particulares de Blackjack

1. Suspensión, anulación o aplazamiento

1. En caso de que se interrumpa la partida debido a un error de funcionamiento provocado por cualquier motivo, se reembolsarán todas las apuestas en juego si el jugador (por el motivo que sea) sigue en la partida en el momento en que se produce la interrupción imprevista. Los errores de funcionamiento anularán todas las jugadas y todos los pagos.
2. Si se produce una desconexión y la partida se queda incompleta, al jugador se le devolverá a la partida en el estado en el que estaba para que la complete cuando vuelva a iniciar sesión.
3. En ningún caso la calidad de la conexión repercute en el desenlace de un juego. En el caso que la calidad de la conexión sea lo suficientemente deficiente para no poder jugar normalmente, se informará al jugador de este hecho, y, en caso de no disponer de una conexión adecuada, se le impedirá iniciar el juego. Si la calidad de la conexión desciende a lo largo del juego, en ningún caso afectará a las apuestas que haya realizado previamente.
4. En el caso de desconexión de un participante durante el transcurso de una mano, si el participante ya ha realizado su parte de la mano, se garantiza que la banca realizará su mano automáticamente y se abonará el importe del premio obtenido en caso de conseguirlo. En todo caso RETAbet garantiza el derecho a los premios que pudieran haberse obtenido por los participantes en una sesión o en una tirada con anterioridad a que se produjese su eventual suspensión o anulación.
5. El importe íntegro correspondiente a la participación en una sesión del juego que, una vez formalizada, sea anulada por el operador en aplicación de sus reglas particulares, será devuelto o puesto a disposición de los participantes en la forma establecida en las condiciones generales de contratación de los servicios de juego de RETABET PERU S.A.C. siempre sin ningún coste ni obligación adicional para los participantes.

2. Desarrollo del juego y asignación de premios

1. La sesión o partida de juego de Blackjack se inicia con la mezcla aleatoria de los naipes y su colocación en el distribuidor. Cada mano de cartas se iniciará con el periodo del que dispondrá

-
- el o los participantes para efectuar sus apuestas. Una vez realizadas, el participante podrá disponer el inicio del reparto de cartas.
2. En determinados juegos de Blackjack se podrán encontrar mesas de juego de Blackjack en las que varios participantes puedan apostar simultáneamente, vinculando todos ellos su suerte en la mano a su propia jugada y a la de la banca, o incluso, un mismo participante ocupando las posiciones de varios participantes y comportándose, a los efectos del juego, como varios participantes individuales. En estos casos, todas las apuestas que los participantes realicen deberán ser a título individual y de contrapartida contra la banca, y no podrán admitirse apuestas conjuntas o mancomunadas de participantes contra el operador, ni cruzadas entre todos o algunos de los participantes.
 3. En las mesas de varios participantes simultáneos, deberá establecerse un periodo de tiempo previo al inicio del reparto de naipes para que los participantes realicen sus apuestas. En todo caso, ese periodo de tiempo deberá ser igual y simultáneo para todos los participantes.
 4. En el caso de que la mano del participante sea susceptible de jugar a alguna de las jugadas especiales que se ofrezcan en el juego, el operador deberá facilitarle el acceso a la información de las reglas que regirán en esa jugada.
 5. Igualmente, se indicarán en todo momento al participante las reglas por las que se rige la banca.
 6. Al final de cada mano, se mostrarán los resultados obtenidos en la jugada de cada participante, incluida la banca, con indicación de la puntuación total a la que asciende cada jugada. Si el ganador de la mano fuese la banca, se mostrará el importe de la pérdida que sufre el participante. Si, por el contrario, el ganador fuese el participante, se mostrará el importe en dinero del premio obtenido. Si se produjese empate entre la jugada del participante y la banca, se mostrará esta circunstancia y el importe de la apuesta que se devuelve.
 7. El importe de los premios que correspondieren a los participantes ganadores y su determinación se realizará de conformidad con lo dispuesto en las reglas particulares de RETAbet.

3. Variantes de Blackjack

Las reglas específicas de cada modalidad de Blackjack están disponibles dentro del Software de Juego correspondiente.

- Blackjack Clásico
- Blackjack Americano

El Blackjack Clásico y el Blackjack Americano presentan las siguientes diferencias:

- a) En el Blackjack Americano, al inicio de la partida, la banca se repartirá a sí misma un segundo naipe que permanecerá vuelto del revés.
- b) En el Blackjack Americano, en la apuesta doble, el participante podrá doblar su apuesta con independencia del número de puntos que haya obtenido con los dos primeros naipes que le hayan sido repartidos.
- c) En el Blackjack Americano, se establece un nuevo tipo de jugada, llamada «Dinero Igual». En esta jugada, cuando el participante tiene un Blackjack y la Banca tiene un as como su carta descubierta, el participante puede optar por la opción «Dinero Igual», por la que la Banca paga la jugada al mismo importe que cualquier jugada, en lugar del establecido para el Blackjack, renunciando a comprobar si ella misma también tiene un Blackjack y, por tanto, si se ha producido empate.

- BlackJack Super 21

El Blackjack Super 21 se juega con el número de barajas que cada operador establezca en las reglas particulares del juego. Las diferencias entre el Blackjack Super 21 y Blackjack Clásico son las siguientes:

- a) El Blackjack del jugador se pagará al mismo importe que la apuesta realizada, excepto cuando la jugada del Blackjack esté compuesta por dos cartas del palo o serie de diamantes, caso en que se pagará 2 a 1.
- b) El Blackjack del participante gana al Blackjack de la banca.
- c) Cuando un participante obtiene una jugada de 6 cartas que totalicen 20 o menos, gana automáticamente.
- d) Cuando un participante obtiene una jugada de 6 cartas que totalicen 21, gana automáticamente y la banca paga 2 a 1.

-
- e) En la apuesta doble, el participante podrá doblar su apuesta con independencia del número de puntos que haya obtenido con los dos primeros naipes que le hayan sido repartidos.
- f) El participante puede abandonar la mano que se está jugando, recuperando la mitad del importe de su apuesta y perdiendo la otra mitad a favor de la banca, independientemente de la puntuación que haya obtenido con sus cartas, e incluso después de haber doblado la apuesta.
- **BlackJack Surrender**
El BlackJack Surrender es aquel Blackjack, Clásico o Americano, en el que los participantes pueden abandonar la mano que se está jugando, recuperando la mitad del importe de su apuesta y perdiendo la otra mitad a favor de la banca. La puntuación con que los participantes puedan ejercer la opción de abandonar podrá ser cualquiera o aquella que establezcan los operadores en sus reglas particulares.
 - **BlackJack Pontoon**
El Pontoon se juega con ocho barajas de 52 cartas. Las principales diferencias entre el Pontoon y el Blackjack Clásico son:
 - a) Hay dos manos que superan a un 21 o Blackjack: Pontoon (un As y un diez o una J, Q o K) y el Five Card Trick (cuando el participante llega a tener cinco cartas sin pasarse de 21, sin importar el valor total de la mano). Ambas manos pagan 2 a 1.
 - b) Las dos cartas del crupier permanecerán boca abajo hasta que el participante se plante o se pase de 21.
 - c) No existe ninguna opción de seguro.
 - d) Cuando haya un empate, la banca ganará.
 - e) Al inicio de la mano, el crupier revisará sus cartas. Si el crupier tiene un Pontoon, sus cartas se descubrirán inmediatamente y el participante perderá su apuesta.
 - f) El participante no podrá plantarse hasta que el valor de su mano sea de al menos 15.
 - g) El participante podrá pedir todas las cartas que desee después de doblar.
 - h) El participante solamente podrá separar cartas que sean iguales. Por ejemplo, podrá separar dos ochos o dos reinas, pero no una reina y un rey, aunque tengan el mismo valor en puntos.

9. Reglas particulares de Ruleta

1. Suspensión, anulación o aplazamiento

1. En caso de que se interrumpa la partida debido a un error de funcionamiento provocado por cualquier motivo, se reembolsarán todas las apuestas en juego si el jugador (por el motivo que sea) sigue en la partida en el momento en que se produce la interrupción imprevista. Los errores de funcionamiento anularán todas las jugadas y todos los pagos.
2. Si se produce una desconexión y la partida se queda incompleta, al jugador se le devolverá a la partida en el estado en el que estaba para que la complete cuando vuelva a iniciar sesión.
3. En ningún caso la calidad de la conexión repercute en el desenlace de un juego. En el caso que la calidad de la conexión sea lo suficientemente deficiente para no poder jugar normalmente, se informará al jugador de este hecho, y, en caso de no disponer de una conexión adecuada, se le impedirá iniciar el juego. Si la calidad de la conexión desciende a lo largo del juego, en ningún caso afectará a las apuestas que haya realizado previamente.
4. En el caso de desconexión de un participante durante el transcurso de una tirada, si el participante ya ha realizado su o sus apuestas, la tirada de Ruleta se desarrollará automáticamente hasta la detención de la bola y el participante tendrá derecho a que le sea abonado el importe correspondiente a aquella o aquellas que hayan resultado ganadoras.
5. El importe íntegro correspondiente a la participación en una sesión del juego que, una vez formalizada, sea anulada por el operador en aplicación de sus reglas particulares, será devuelto o puesto a disposición de los participantes en la forma establecida en las condiciones generales de contratación de los servicios de juego de RETABET PERU S.A.C. siempre sin ningún coste ni obligación adicional para los participantes.

2. Desarrollo del juego y asignación de premios

1. La tirada de la ruleta comenzará con el periodo del que dispongan los participantes para la realización de sus apuestas. Las apuestas admitidas serán aquellas que figuren en las reglas particulares del juego en las que constará su descripción y el coeficiente de premio que se le asigna a cada una de las apuestas admitidas. La asignación de coeficientes de premio se fijará por los operadores en función de su iniciativa y de la probabilidad de cada una de las apuestas de resultar ganadora.

2. Los operadores informarán a los participantes de los coeficientes de premio aplicados y mantendrán esta información en todo momento a disposición de los participantes.
3. Los operadores del juego podrán incluir en sus reglas particulares, mesas de juego de la Ruleta en la que puedan apostar varios participantes simultáneamente, vinculando todos ellos su suerte en la tirada al resultado que en ella se produzca. En estos casos, todas las apuestas que los participantes realicen deberán ser a título individual y de contrapartida contra la banca, y no podrán admitirse apuestas conjuntas o mancomunadas de participantes contra el operador, ni cruzadas entre todos o algunos de los participantes. En las mesas de varios participantes simultáneos, deberá establecerse un periodo de tiempo previo a la tirada de ruleta para que los participantes realicen sus apuestas. En todo caso, ese periodo de tiempo deberá ser igual y simultáneo para todos los participantes.
4. RETAbet incluye, en sus reglas particulares, la posibilidad de jugar en mesas de Ruleta en las que el juego se practique en la variante «Ruleta en vivo». Sólo podrán realizarse partidas de «Ruleta en vivo» en aquellas ubicaciones físicas del territorio nacional donde el órgano correspondiente de la Comunidad Autónoma a la que pertenezcan haya autorizado el juego de la Ruleta.
5. Terminado el periodo de realización de apuestas, la ruleta comenzará su giro. El giro de la ruleta comprenderá el giro de la bola a lo largo de su circunferencia, su deceleración y su depósito en la casilla del número ganador. El tiempo de giro de la ruleta deberá ser el suficiente para lograr la apariencia de realidad. Los operadores de juego de la Ruleta no podrán prescindir de la acción de giro de la Ruleta, ni ofrecer la posibilidad de ello a los participantes en el juego.
6. Una vez determinado el número en el que se deposite la bola, se mostrará éste y se indicarán la apuesta o apuestas del participante que, en su caso, hubieran resultado ganadoras y el importe en dinero de la ganancia obtenida. La apuesta o apuestas que no hayan resultado ganadoras se retirarán por la Banca.
7. El importe de los premios que corresponden por las apuestas ganadoras se determinará multiplicando el importe de cada una de las apuestas ganadoras por el coeficiente establecido para cada una de ellas en las reglas particulares del juego.

3. Variantes de Ruleta

- Ruleta francesa o europea

El material de este juego se compone de un disco giratorio, con apariencia de estar sostenido por un eje metálico, del que aparentemente sobresaldrá un dispositivo consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro de la ruleta. Este disco, cuya parte superior tendrá apariencia de superficie ligeramente cóncava, estará dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques de apariencia metálica. Cada una de estas casillas tendrá la misma probabilidad teórica de ser aquella donde se detenga la bola al final de su giro. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que puede ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos serán vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par, a excepción del 19, son siempre negros, además del 10 y el 29.

La Ruleta francesa o europea se jugará en una mesa larga y rectangular, en cuyo extremo está la rueda. A un lado se encuentra el tablero, en el que están dibujados los 36 números rojos y negros, dispuestos en columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos, al menos en castellano, los diversos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

- Ruleta francesa (modalidad en vivo)
- Ruleta americana

El disco de la ruleta americana estará dividido en 38 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques de apariencia metálica. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero y el doble cero, que pueden ser blancos o verdes, pero que no podrán ser ni rojos ni negros. Cada una de estos compartimentos tendrá la misma probabilidad teórica de ser aquel donde se detenga la bola al final de su giro.

Las apuestas se colocan sobre uno de los lados del tapete de la mesa de juego, en los espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, sobre los espacios fijados para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

10. Anexo. Explicación de mercados

ACTUALIDAD

- ACABAR ENTRE LOS 2 PRIMEROS: Es un pronóstico sobre que participante terminará entre los dos primeros.
- GANADOR: Es un pronóstico sobre quién ganará la competición.
- GANADOR FINAL: Es un pronóstico sobre quién ganará la final.
- UNO CONTRA UNO 1: Es un pronóstico sobre quien quedará en mejor posición.

ATLETISMO

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

BADMINTON

- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre quién ganará el partido.
- GANADOR SET (X): Es un pronóstico sobre que jugador ganará un determinado set del encuentro.
- HANDICAP PUNTOS ({Variable}): Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MÁS/MENOS PUNTOS ({Variable}): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- RESULTADO EN SETS: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un partido en cuanto a sets.

BALONCESTO

- ¿CONSEGUIRÁ UNA MEDALLA?: Es un pronóstico sobre que jugador o equipo conseguirá una medalla.
- ¿HABRÁ PRÓRROGA?: Es un pronóstico sobre si en un partido se jugará la prórroga.
- (X)º CUARTO GANADOR (3 OPCIONES): Es un pronóstico sobre quién ganará un determinado cuarto de un encuentro, teniendo en cuenta el empate.
- (X)º CUARTO: GANADOR: Es un pronóstico sobre quién ganará un determinado cuarto de un encuentro, sin tener en cuenta el empate.
- (X)º CUARTO: HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un determinado cuarto del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- (X)º CUARTO: TOTALES: Es un pronóstico sobre cuántos puntos se anotarán en un determinado cuarto de un partido.
- (X)º TIEMPO: PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un determinado tiempo del partido será par o impar.
- 1º TIEMPO/FINAL: Es un pronóstico sobre qué resultado (1, X ó 2) se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO: GANADOR: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará un determinado tiempo de un partido, sin tener en cuenta el empate.
- (X)º TIEMPO: GANADOR (3 OPCIONES): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará un determinado tiempo de un partido, teniendo en cuenta el empate.
- (X)º TIEMPO: HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un determinado tiempo del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.

- (X)^o TIEMPO: TOTALES: Es un pronóstico sobre cuántos puntos se anotarán en un determinado tiempo de un partido.
- CAMPEÓN CONFERENCIA ESTE: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la Conferencia Este.
- CAMPEÓN CONFERENCIA OESTE: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la Conferencia Oeste.
- CONCURSO DE HABILIDADES: Es un pronóstico sobre qué jugador ganará el concurso de habilidades.
- CONCURSO DE MATES: Es un pronóstico sobre qué jugador ganará el concurso de mates.
- CONCURSO DE TRIPLES: Es un pronóstico sobre qué jugador ganará el concurso de triples.
- CUARTO CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico sobre en qué cuarto se anotarán más puntos.
- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el campeonato.
- GANADOR GRUPO (X): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el Grupo (X).
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el partido.
- GANADOR SERIE: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la serie.
- GANADOR TORNEO NCAA: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el torneo NCAA.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MARGEN DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de puntos.
- MÁS/MENOS ASISTENCIAS {JUGADOR}: Es una apuesta que pronostica si un determinado jugador asistirá más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS {JUGADOR}: Es una apuesta que pronostica si un determinado jugador anotará más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS LOCAL: Es una apuesta que pronostica si el equipo local anotará más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS VISITANTE: Es una apuesta que pronostica si el equipo visitante anotará más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS REBOTES {JUGADOR}: Es una apuesta que pronostica si un determinado jugador conseguirá más o menos rebotes que un número determinado.
- MÁXIMO ANOTADOR: Es una apuesta que pronostica quien será el máximo anotador del encuentro.
- MEGACUOTAS: Cuotas mejoradas de un determinado evento.
- MVP: Es un pronóstico sobre que jugador será el mejor del partido.
- PTOS.+REBS.+ASIS. {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre si un determinado jugador conseguirá más o menos puntos, rebotes y asistencias que unos números determinados.
- PUNTOS (X^o) CUARTO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un determinado cuarto del partido será par o impar.
- RESULTADO EXACTO SERIE: Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto de una serie.
Ejemplo: Serie al mejor de 7 partidos. Golden State 2-4 Toronto.
- TOTAL PUNTOS FINAL PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en el partido será par o impar.

BALONMANO

- ¿HASTA DÓNDE LLEGARÁ {EQUIPO}?: Es un pronóstico sobre hasta qué fase llegará un equipo.
- (X)^o TIEMPO APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en una determinada parte del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- (X)^o TIEMPO DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, un determinado tiempo del partido con un único multiplicador.
- (X)^o TIEMPO HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un determinado tiempo del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- (X)^o TIEMPO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de goles en un determinado tiempo del partido será par o impar.
- 1^o TIEMPO/FINAL: Es un pronóstico sobre qué resultado (1, X ó 2) se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.

- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1-X-2 (X)^o TIEMPO: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un determinado tiempo del partido.
- 1-X-2 Y MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es una apuesta al resultado de un partido (1, X ó 2) y sobre si en este se marcarán más o menos goles de un número determinado. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- ALL STAR TEAM – PORTERO: Es un pronóstico sobre que portero formará parte del ALL STAR TEAM.
- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en el partido del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, del partido con un único multiplicador.
- GANADOR AL DESCANSO: Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo irá ganando en el descanso del partido.
- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el campeonato.
- GANADOR GRUPO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el Grupo.
- GANADOR MUNDIAL: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el Mundial.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más goles en el partido, aplicando una ventaja inicial de goles a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- LLEGAR A LA FINAL: Es un pronóstico sobre hasta qué equipo llegará a la fase final de un campeonato.
- MARGEN DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de goles.
- MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado.
- MÁS/MENOS GOLES {Equipo}: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado por parte de un equipo.
- MÁS/MENOS GOLES {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado por parte de un jugador.
- MÁS/MENOS GOLES AL DESCANSO: Es un pronóstico sobre si en el primer tiempo del partido habrá más o menos goles que un número determinado.
- MÁXIMO GOLEADOR: Es una apuesta que pronostica quien será el máximo goleador del encuentro.
- MVP: Es un pronóstico sobre que jugador será el mejor del partido.
- PERIODO CON MÁS GOLES: Es un pronóstico en el cual se podrá apostar en qué periodo (1^o TIEMPO ó 2^o TIEMPO) se marcarán más puntos.
- RESULTADO FINAL PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de goles en el partido será par o impar.

BANDY

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

BÉISBOL

- ¿HABRÁ PRÓRROGA?: Es un pronóstico sobre si en un partido se jugará la prórroga.
- (X)^o ENTRADA: GANADOR: Es una apuesta que pronostica el ganador de una determinada entrada de un partido.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- GANADOR AL FINALIZAR (X)^o ENTRADA: Es una apuesta que pronostica el ganador al final de una determinada entrada.
- GANADOR PARTIDO: Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido.
- GANADOR SERIES MUNDIALES: Es una apuesta que pronostica el ganador de las series mundiales.
- GANADOR Y MÁS/MENOS CARRERAS: Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido, y si habrá más ó menos carreras que un número determinado durante el partido.

- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MARGEN DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de puntos.
- MÁS/MENOS CARRERAS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos carreras que un número determinado.
- MÁS/MENOS CARRERAS {Equipo}: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos carreras que un número determinado por parte de un equipo.
- MÁS/MENOS CARRERAS AL FINALIZAR (X)^o ENTRADA {Variable}: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos carreras que un número determinado al finalizar una determinada entrada.
- TOTAL CARRERAS FINAL PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de carreras en el partido será par o impar.

BOLSA

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

BOXEO

- ¿SE COMPLETARÁN TODOS LOS ASALTOS?: Es un pronóstico sobre si se completarán todos los asaltos en un combate.
- APUESTAS AL ASALTO: Es un pronóstico sobre el asalto en el que se gane el combate.
- GANADOR COMBATE: Es un pronóstico sobre el ganador de un combate.
- MÁS/MENOS ASALTOS {Variable}: Es una apuesta que pronostica si el número de asaltos que se disputarán durante el combate será inferior o superior a un número determinado.
- MÁS/MENOS ASALTOS 6,5: Es una apuesta que pronostica si el número de asaltos que se disputarán durante el combate será inferior o superior a 6,5.
- MÉTODO DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica como se decidirá el combate.
Ejemplo: Mayweather gana por K.O.

CABALLOS

- COLOCADO: Es una apuesta que pronostica que un caballo va a finalizar la carrera en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio en la apuesta a "colocado" se establecen en función del número de participantes en la misma y del tipo de carrera.
- GANADOR CARRERA: Es una apuesta que pronostica que caballo ganará la carrera.
- PRIMER FAVORITO: Es una apuesta que pronostica que el corredor favorito ganará la carrera.

CICLISMO

- ACABAR ENTRE LOS (X) PRIMEROS: Es una apuesta sobre si un piloto terminará la carrera entre los (X) primeros clasificados.
- ACABAR ENTRE LOS 3 PRIMEROS ETAPA: Es una apuesta que pronostica que ciclista terminará la etapa entre los 3 primeros clasificados.
- GANADOR CARRERA: Es una apuesta que pronostica que ciclista ganará la carrera.
- GANADOR EQUIPOS: Es una apuesta que pronostica que equipo ganará la carrera.
- GANADOR ETAPA: Es una apuesta que pronostica que ciclista ganará la etapa.
- GANADOR ETAPA EQUIPO: Es una apuesta que pronostica que equipo ganará la etapa.
- GANADOR FINAL: Es una apuesta que pronostica el ganador final de una competición.
- GANADOR JOVENES: Es una apuesta que pronostica quién será el ciclista ganador entre los participantes jóvenes.
- GANADOR MONTAÑA: Es una apuesta que pronostica quién será el ciclista ganador en montaña.
- GANADOR POR PUNTOS: Es una apuesta que pronostica quién será el ciclista ganador por puntos.
- MEGACUOTAS: Cuotas mejoradas de un determinado evento.

- UNO CONTRA UNO: Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

CRICKET

- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido.
- MÁS/MENOS CARRERAS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos carreras que un número determinado.

CURLING

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

DARDOS

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

DEPORTES DE INVIERNO

- GANADOR PRUEBA: Es un pronóstico sobre quién ganará la prueba.
- UNO CONTRA UNO: Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

FÓRMULA 1

- ¿SAFETY CAR?: Es un pronóstico sobre si habrá safety car durante la carrera.
- 1ER COCHE EN RETIRARSE (Retirada en misma vuelta, anulación): Es un pronóstico sobre que coche se retirará primero. Si se retira más de un coche en la misma vuelta, se anulará la apuesta.
- 1ER PILOTO EN RETIRARSE (Retirada en misma vuelta, anulación): Es un pronóstico sobre que piloto se retirará el primero. Si se retira más de un piloto en la misma vuelta, se anulará la apuesta.
- ACABAR ENTRE LOS 10 PRIMEROS: Es una apuesta sobre si un piloto terminará la carrera entre los 10 primeros clasificados.
- ACABAR ENTRE LOS (X) PRIMEROS: Es una apuesta sobre si un piloto terminará la carrera entre los (X) primeros clasificados.

- AMBOS PILOTOS TERMINAN LA CARRERA: Es una apuesta sobre si dos pilotos terminarán la carrera.
- PILOTO (1) vs PILOTO (2): Es un pronóstico sobre que piloto terminará la carrera en mejor posición.
Ejemplo: D. RICCIARDO vs M. VERSTAPPEN
Es un pronóstico sobre que piloto terminará la carrera en mejor posición.
- ESCUDERÍA PILOTO GANADOR: Es un pronóstico sobre que escudería ganará la carrera.
Ejemplo: Vettel gana la carrera. Entonces la escudería Ferrari es la vencedora (siendo que Vettel es piloto de Ferrari).
- GANADOR CARRERA: Es un pronóstico sobre que piloto ganará la carrera.
- GANADOR MUNDIAL: Es un pronóstico sobre que piloto ganará el mundial de Fórmula 1.
- (Piloto X) GANA LA CARRERA: Es un pronóstico sobre si el piloto (X) ganará la carrera.
Ejemplo: L. HAMILTON GANA LA CARRERA
Es un pronóstico sobre si el piloto Lewis HAMILTON ganará la carrera.
- MEJOR TIEMPO LIBRES: Es una apuesta sobre que piloto hará el mejor tiempo en los entrenamientos libres.
- MUNDIAL CONSTRUCTORES: Es un pronóstico sobre que constructor ganará el mundial.
- PILOTOS EN FINALIZAR LA CARRERA: Es un pronóstico sobre que pilotos finalizarán la carrera.
- POLE POSITION: Es un pronóstico sobre que piloto ganará la pole position.
- POLE POSITION + GANADOR CARRERA + VUELTA RÁPIDA: Es un pronóstico sobre que piloto ganará la pole position, la carrera y la vuelta rápida.
- POSICIÓN DE SALIDA DEL GANADOR DE CARRERA: Es un pronóstico sobre cuál será la posición de salida del ganador de la carrera.
- POSICIÓN FINAL DE D. RICCIARDO EN CARRERA: Es un pronóstico sobre qué posición final ocupará RICCIARDO.
- PRIMERO Y SEGUNDO: Es un pronóstico sobre que pilotos terminarán la carrera en primera y segunda posición.
- VUELTA RÁPIDA: Es un pronóstico sobre que piloto ganará la vuelta rápida.

FLOORBALL

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

FÚTBOL

- GANA 1º Y 2º TIEMPO: Es una apuesta que pronostica si un equipo ganará en las dos partes de un partido.
- GANA AL MENOS UN TIEMPO: Es una apuesta que pronostica si un equipo ganará en alguno de los dos tiempos del partido.
- GANAR Y PORTERÍA A CERO: Es una apuesta en la que se pronostica que un equipo mantendrá su portería a cero goles y que además ganará el partido.
- MARCA GOL EN 1º Y 2º TIEMPO: Es una apuesta que pronostica si un equipo marcará gol en ambos tiempos del partido.
- NÚMERO DE CORNERS: Es un pronóstico sobre el número total de córner que lanzará un equipo a lo largo del partido. No se contabilizan las repeticiones de córner provocadas por cualquier circunstancia.
- NÚMERO DE GOLES (MULTIGOL): Es un pronóstico sobre el número total de goles que marcarán a lo largo de un partido.
- PORTERÍA A CERO: Es una apuesta que pronostica si un equipo mantendrá o no su portería a cero durante el encuentro.
- JUGADOR EXPULSADO (Solo jugadores y en juego): Es un pronóstico sobre si un jugador será expulsado en el transcurso del partido. En este pronóstico, únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta.
- ¿CÓMO SE DECIDIRÁ LA ELIMINATORIA?: Es un pronóstico sobre cómo se decidirá la eliminatoria en una competición. Nos permite apostar si el equipo local (1) o el visitante (2)

- ganará durante el tiempo reglamentario, en la prórroga o finalizada la prórroga en los penaltis.
- ¿HABRÁ PRÓRROGA?: Es un pronóstico sobre si en un partido se jugará la prórroga.
 - ¿HABRÁ TANDA DE PENALTIES?: Es un pronóstico sobre si en un partido habrá tanda de penaltis.
 - ¿QUÉ EQUIPO ASCENDERÁ A LA LIGA xxxx?: Es un pronóstico sobre qué equipo ascenderá a la liga xxxx.
 - ¿QUÉ EQUIPO DESCENDERÁ A LA LIGA xxxx?: Es un pronóstico sobre qué equipo descenderá a la liga xxxx.
 - ¿QUÉ EQUIPO METERÁ EL 1º GOL?: Es un pronóstico sobre qué equipo marcará el 1º gol del partido. También se podrá pronosticar que no habrá goles en el encuentro.
 - ¿QUÉ EQUIPO METERÁ EL ÚLTIMO GOL?: Es un pronóstico sobre qué equipo marcará el último gol del partido. También se podrá pronosticar que no habrá goles en el encuentro.
 - ¿QUÉ EQUIPO SE CLASIFICARÁ?: Es una apuesta sobre qué equipo se clasificará para una competición o para la siguiente ronda de una competición.
 - 1º EQUIPO EN MARCAR Y 1-X-2: Es un pronóstico sobre el resultado al final del partido (1, X ó 2) y sobre qué equipo marcará el primer gol del partido. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
 - (X)º TIEMPO APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en un tiempo determinado del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
 - (X)º TIEMPO DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, en un tiempo determinado del partido con un único multiplicador.
 - (X)º TIEMPO TOTAL CORNERS: Es un pronóstico sobre el número total de saques de esquina (córner) que se lanzarán durante un tiempo determinado del partido.
 - 1º TIEMPO/FINAL: Es un pronóstico sobre qué resultado (1, X ó 2) se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
 - 1º TIEMPO/FINAL RESULTADO EXACTO: Es un pronóstico sobre qué resultado concreto se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
 - (X)º TIEMPO: {Equipo} NÚMERO DE CORNERS: Es un pronóstico sobre el número total de córner que lanzará un equipo a lo largo de un tiempo determinado del partido. No se contabilizan las repeticiones de córner provocadas por cualquier circunstancia.
 - (X)º TIEMPO: {Equipo} PORTERIA A CERO: Es una apuesta que pronostica si un equipo mantendrá o no su portería a cero durante un determinado tiempo del partido.
 - (X)º TIEMPO: 1-X-2 y MARCAR AMBOS: Es un pronóstico sobre el resultado al final de un tiempo determinado de un partido (1, X ó 2) y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante este tiempo. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
 - (X)º TIEMPO: 1-X-2 y MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es un pronóstico sobre el resultado al final de un tiempo determinado de un partido (1, X ó 2) y sobre si en este tiempo se marcarán más o menos goles de un número determinado. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
 - (X)º TIEMPO: CORNER HÁNDICAP ({Variable}): Es un pronóstico 1X2 sobre el equipo que lanzará más córneres a lo largo de un tiempo determinado de un partido aplicando una ventaja inicial de córner establecida y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. El equipo que tenga más saques de esquina (córner) justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas. No se contabilizan las repeticiones de córner provocadas por cualquier circunstancia.
 - (X)º TIEMPO: DOBLE OPORTUNIDAD y MARCAR AMBOS: Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, en un determinado tiempo del partido, y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante este tiempo. Se fija un único multiplicador.
 - (X)º TIEMPO: GOLES TOTALES: Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán durante un tiempo determinado de un encuentro.
 - (X)º TIEMPO: HÁNDICAP ({Variable}): Es una apuesta que pronostica el ganador de un tiempo determinado de un partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida y que se le asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. El equipo que tenga más goles justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.

- (X)^o TIEMPO: JUGADOR EXPULSADO (Solo jugadores y en juego): Es un pronóstico sobre si un jugador será expulsado en el transcurso de un determinado tiempo del partido. En este pronóstico, únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta.
- 1^o TIEMPO: MARCAR AMBOS EQUIPOS / 2^o TIEMPO: MARCAR AMBOS EQUIPOS: Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol en el primer y segundo tiempo de un partido.
- (X)^o TIEMPO: MARCARÁN AMBOS EQUIPOS: Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante un determinado tiempo de un partido.
- (X)^o TIEMPO: MÁS/MENOS CORNERS {Variable}: Es un pronóstico sobre si en un tiempo determinado de un partido habrá más o menos córneres que un número determinado.
- (X)^o TIEMPO: MÁS/MENOS GOLES {Equipo}: Es un pronóstico sobre si en un tiempo determinado del partido un equipo marcará más o menos goles de un número determinado.
- (X)^o TIEMPO: NÚMERO DE GOLES (MULTIGOL): Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán a lo largo de un determinado tiempo del partido.
- (X)^o TIEMPO: PRIMER CORNER: Es un pronóstico sobre qué equipo sacará el primer córner de un tiempo determinado de un partido.
- (X)^o TIEMPO: QUÉ EQUIPO METERÁ EL 1^o GOL: Es un pronóstico sobre qué equipo meterá el primer gol de un tiempo determinado del partido.
- (X)^o TIEMPO: QUÉ EQUIPO SACARÁ MÁS CORNERS: Es un pronóstico sobre qué equipo sacará más córneres en un tiempo determinado de un partido.
- (X)^o TIEMPO: TOTAL CORNERS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de córneres sacados en un tiempo determinado de un partido es par o impar. El 0 es considerado par.
- (X)^o TIEMPO: TOTAL GOLES PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de goles marcados en un tiempo determinado de un partido es par o impar. El 0 es considerado par.
- (X)^o TIEMPO: ÚLTIMO CORNER: Es un pronóstico sobre qué equipo sacará el último córner de un determinado tiempo del partido.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1-X-2 (X)^o TIEMPO: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un determinado tiempo del partido.
- 1-X-2 PRIMEROS 10 MINUTOS (Resultado al min. 9:59): Apuesta al resultado (1, X ó 2) en los primeros 10 minutos del partido. El gol sube al marcador en el minuto exacto que el balón rebasa la línea de la portería. En este pronóstico el primer minuto del partido incluye el periodo de tiempo establecido entre los segundos 00:00 a 00:59 segundos, siendo el segundo minuto el periodo que abarca los segundos 1:00 a 1:59, y así sucesivamente.
- 1-X-2 PRIMEROS 10 MINUTOS DEL PARTIDO: Apuesta al resultado (1, X ó 2) en los primeros 10 minutos del partido. El gol sube al marcador en el minuto exacto que el balón rebasa la línea de la portería.
- 1-X-2 Y GOLEADOR DURANTE EL PARTIDO: Es una apuesta que pronostica el resultado del partido (1, X ó 2) y el jugador que marcará durante el partido.
- 1-X-2 y MARCAR AMBOS: Es un pronóstico sobre el resultado al final de un partido (1, X ó 2) y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- 1-X-2 Y MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es una apuesta al resultado de un partido (1, X ó 2) y sobre si en este se marcarán más o menos goles de un número determinado. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- 1-X-2 Y PRIMER EQUIPO EN MARCAR: Es una apuesta al resultado de un partido (1, X ó 2) y sobre qué equipo marcará el primer gol del partido. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- 1-X-2 Y PRIMER GOLEADOR: Es una apuesta al resultado de un partido (1, X ó 2) y sobre qué jugador marcará el primer gol del partido. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)^o TIEMPO: TOTAL GOLES PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de goles marcados durante un determinado tiempo de un partido es par o impar. El 0 es considerado par.
- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en el partido del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- CLASIFICARSE GRUPO (X): Es una apuesta sobre qué equipo se clasificará de un grupo determinado de una competición.

- CORNER HÁNDICAP ({Variable}): Es un pronóstico 1X2 sobre el equipo que lanzará más córneres a lo largo del partido aplicando una ventaja inicial de córner establecida y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. El equipo que tenga más saques de esquina (córner) justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas. No se contabilizan las repeticiones de córner provocadas por cualquier circunstancia.
- DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, del partido con un único multiplicador.
- DOBLE OPORTUNIDAD PARTIDO Y 1º TIEMPO MARCAR AMBOS: Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, del partido, y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el primer tiempo. Se fija un único multiplicador.
- DOBLE OPORTUNIDAD PARTIDO Y 2º TIEMPO MARCAR AMBOS: Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, del partido, y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el segundo tiempo. Se fija un único multiplicador.
- DOBLE OPORTUNIDAD y MARCAR AMBOS: Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, del partido, y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el encuentro. Se fija un único multiplicador.
- DOBLE OPORTUNIDAD y MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, del partido y sobre si en este se marcarán más o menos goles de un número determinado. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- EQUIPO EN METER GOL: Es un pronóstico sobre qué equipo consigue meter gol durante el encuentro. Se puede apostar que ambos equipos marcan o que ninguno de ellos lo hará.
- EQUIPO EN METER ÚLTIMO GOL: Es un pronóstico sobre qué equipo consigue meter el último gol del encuentro.
- GANADOR COPA: Es una apuesta sobre qué equipo ganará la Copa.
- GANADOR GRUPO: Es una apuesta sobre qué equipo ganará un grupo de una competición.
- GANADOR LIGA: Es una apuesta sobre qué equipo ganará la Liga.
- GANADOR TORNEO: Es una apuesta sobre qué equipo ganará el torneo.
- GANADOR TROFEO: Es una apuesta sobre qué equipo ganará el trofeo.
- GOLEADOR DURANTE EL PARTIDO: Es una apuesta que pronostica qué jugador marcará durante el partido.
- GOLES {Equipo}: Es una apuesta que pronostica el número de goles que marcará un equipo durante el partido.
- GOLES TOTALES: Es una apuesta que pronostica el número de goles habrá en el partido.
- GOLES TOTALES (X)º TIEMPO: Es una apuesta que pronostica el número de goles habrá en un tiempo determinado del partido.
- HÁNDICAP ({Variable}): Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida y que se le asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. El equipo que tenga más goles justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- HÁNDICAP (0:1): Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido, aplicando una ventaja inicial de 1 gol al equipo visitante. El equipo que tenga más goles justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- HAT TRICK (TRES O MÁS GOLES): Es una apuesta que pronostica que un mismo jugador marcará tres o más goles en un partido.
- MARCAR 2 GOLES O MÁS: Es una apuesta que pronostica que un mismo jugador marcará dos o más goles en un partido.
- MARCAR AMBOS EQUIPOS: Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el partido.
- MARCAR AMBOS Y MÁS/MENOS GOLES {Variable}: Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el partido y sobre si se marcarán más o menos goles de un número determinado durante el encuentro.
- MARGEN DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de goles.
- MÁS DE 1,5 GOLES EN 1º Y 2º TIEMPO: Es una apuesta que pronostica que habrá más de 1,5 goles en el primer y segundo tiempo del encuentro.
- MÁS/MENOS CORNERS {Variable}: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos córneres que un número determinado.
- MÁS/MENOS GOLES {Equipo}: Es un pronóstico sobre si un equipo marcará más o menos goles que un número determinado durante el encuentro.

- **MÁS/MENOS GOLES {Variable}**: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado.
- **MÁS/MENOS GOLES AL DESCANSO {Variable}**: Es un pronóstico sobre si en el primer tiempo del partido habrá más o menos goles que un número determinado.
- **MÁXIMO GOLEADOR**: Es una apuesta que pronostica qué jugador marcará más goles a lo largo de un torneo, competición o partido.
- **MEGACUOTAS**: Cuotas mejoradas de un determinado evento.
- **MENOS DE 1,5 GOLES EN 1º Y 2º TIEMPO**: Es una apuesta que pronostica que habrá menos de 1,5 goles en el primer y segundo tiempo del encuentro.
- **MINUTO DEL PRIMER GOL**: Es un pronóstico sobre el minuto en el que un equipo marcará el primer gol del partido. En este pronóstico el primer minuto del partido incluye el periodo de tiempo establecido entre los segundos 00:00 a 00:59 segundos, siendo el segundo minuto el periodo que abarca los segundos 1:00 a 1:59, y así sucesivamente.
- **MULTI RESULTADO EXACTO**: Es un mercado en el cual te ofrecen diferentes resultados exactos sobre el partido para poder apostar.
- **NÚMERO DE GOLES**: Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán a lo largo de un partido.
- **NÚMERO DE GOLES (AGRUPADOS)**: Es un pronóstico sobre el número total de goles (con dos opciones) que se marcarán a lo largo de un partido.
Ejemplo: 2-3 Goles; 4-5 Goles; 6 ó más Goles
- **PERIODO CON MÁS GOLES**: Es un pronóstico en el cual se podrá apostar en qué periodo (1º TIEMPO ó 2º TIEMPO) se marcarán más goles.
- **PERIODO CON MÁS GOLES {Equipo}**: Es un pronóstico en el cual se podrá apostar en qué periodo (1º TIEMPO ó 2º TIEMPO) un equipo marcará más goles.
- **PRIMER CORNER**: Es un pronóstico sobre qué equipo sacará el primer córner de un partido.
- **PRIMER GOLEADOR**: Es un pronóstico sobre qué jugador marcará el primer gol del partido.
- **PRÓRROGA + GOL EN PRÓRROGA**: Es una apuesta en la cual se pronostica si el encuentro llegará a la prórroga y si se marcará por lo menos un gol durante esta.
- **QUÉ EQUIPO SACARÁ MÁS CORNERS**: Es un pronóstico sobre qué equipo sacará más córners en el partido.
- **RESULTADO EXACTO**: Es un pronóstico sobre qué resultado concreto se dará al final del encuentro.
- **RESULTADO EXACTO AL DESCANSO**: Es un pronóstico sobre qué resultado concreto se dará al descanso del partido.
- **RIVAL BOMBO (X)**: Es un pronóstico sobre qué rival de un determinado bombo formará grupo con un equipo en una competición.
- **RIVAL DEL (Equipo)**: Es un pronóstico sobre qué rival se enfrentará a un equipo en concreto.
- **TARJETA ROJA DURANTE EL PARTIDO**: Es un pronóstico sobre si habrá una tarjeta roja en el transcurso del partido. En este pronóstico, únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta.
- **TARJETA ROJA DURANTE EL PARTIDO {Equipo}**: Es un pronóstico sobre si un jugador de un equipo recibirá una tarjeta roja en el transcurso del partido. En este pronóstico, únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta.
- **TOTAL CORNERS**: Es un pronóstico sobre el número total de saques de esquina (córner) a lo largo del partido.
- **TOTAL CORNERS PAR O IMPAR**: Es un pronóstico sobre si el número total de córners sacados en el partido es par o impar. El 0 es considerado par.
- **TOTAL GOLES PAR O IMPAR**: Es un pronóstico sobre si el número total de goles marcados en el partido es par o impar. El 0 es considerado par.
- **ÚLTIMO CORNER**: Es un pronóstico sobre qué equipo sacará el último córner del partido.
- **ÚLTIMO GOLEADOR**: Es un pronóstico sobre qué jugador marcará el último gol del partido.

FÚTBOL AMERICANO

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

- (X)^o TIEMPO: HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un determinado tiempo del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- (X)^o TIEMPO: TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un determinado tiempo del partido será par o impar.
- (X)^o TIEMPO: TOTALES: Es un pronóstico sobre cuántos puntos se marcarán en un determinado tiempo de un partido.
- CAMPEÓN AFC: Es un pronóstico sobre quien será el campeón de la AFC.
- CAMPEÓN NFC: Es un pronóstico sobre quien será el campeón de la NFC.
- CUARTO CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico sobre en el cual se podrá apostar en que cuarto del partido se anotarán más puntos.
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido.
- GANADOR SUPERBOWL: Es un pronóstico sobre qué equipo será el campeón de la SUPER BOWL.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MARGEN DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de puntos.
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos puntos que un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS {Equipo}: Es un pronóstico sobre si un equipo anotará más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- MÁS/MENOS TOUCHDOWNS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos touchdowns que un número determinado.
- MVP: Es un pronóstico sobre que jugador será el mejor del partido.
- PRIMER TOUCHDOWN: Es un pronóstico sobre qué equipo hará el primer touchdown del partido.
- PUNTOS FINAL PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en el partido será par o impar.
- TD TOTALES DE PASE {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el número total de touchdown de pases conseguidos en el partido por parte de un jugador.
- TOUCHDOWN DURANTE EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre si un determinado jugador logrará un touchdown durante el partido.
- YARDAS TOTALES DE CARRERA {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el número total de yardas de carrera conseguidas en el partido por parte de un jugador.
- YARDAS TOTALES DE PASE {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el número total de yardas de pase conseguidas en el partido por parte de un jugador.
- YARDAS TOTALES DE RECEPCIÓN {JUGADOR}: Es un pronóstico sobre el número total de yardas de recepción conseguidas en el partido por parte de un jugador.

FÚTBOL AUSTRALIANO

- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido.
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos puntos que un número determinado.

FÚTBOL PLAYA

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

FÚTBOL SALA

- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el campeonato.

- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos goles que un número determinado.

GOLF

- 2 BALLS: Es una apuesta que pronostica que determinado jugador, de entre dos de ellos fijados por la organización del torneo, quedará en mejor posición al final de una ronda.
- COMPARACIÓN 72 HOYOS: Es una apuesta en el cual se comparan dos competidores al mejor de 72 hoyos. Se apuesta a quién logra mejor puntuación.
- GANADOR PARTIDO: Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido.
- GANADOR TORNEO: Es una apuesta que pronostica el ganador de un torneo.
- TOP 5: Es una apuesta que pronostica qué competidores formarán el top 5 (mejores 5 clasificados) de una competición.

HOCKEY HIELO

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

HOCKEY HIERBA

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

JJ.OO INVIERNO 2018

- GANADOR PRUEBA: Es un pronóstico sobre que participante ganará una determinada prueba.

MMA

- GANADOR COMBATE: Es un pronóstico sobre el ganador de un combate.

MOTOCICLISMO

- ACABAR ENTRE LOS 3 PRIMEROS: Es una apuesta sobre si un piloto terminará la carrera entre los 3 primeros clasificados.
- GANADOR CARRERA: Es un pronóstico sobre el ganador de la carrera.
- GANADOR MUNDIAL: Es un pronóstico sobre el ganador del mundial.
- POLE POSITION: Es un pronóstico sobre el ganador de la pole position.
- UNO CONTRA UNO 1: Es un pronóstico sobre qué participante quedará en mejor posición.

NATACIÓN

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

OTROS DEPORTES DE MOTOR

- ACABAR ENTRE LOS (X) PRIMEROS: Es una apuesta sobre si un piloto terminará la carrera entre los (X) primeros clasificados.
- ACABAR ENTRE LOS 3 PRIMEROS: Es una apuesta sobre si un piloto terminará la carrera entre los 3 primeros clasificados.
- F. ALONSO TERMINARÁ EN EL PODIO: Es una apuesta sobre si Fernando ALONSO terminará la carrera en el podio (entre los 3 primeros clasificados).
- GANADOR: Es un pronóstico sobre que piloto ganará la carrera.
- GANADOR INDY500: Es un pronóstico sobre que piloto ganará la INDY500.
- GANADOR MUNDIAL: Es un pronóstico sobre que piloto ganará el Mundial.
- GANADOR RALLY: Es un pronóstico sobre que piloto ganará el RALLY.
- POSICIÓN FINAL DE xxxxx EN CARRERA: Es un pronóstico sobre qué Posición ocupará xxxxxx al final de la carrera.

PADEL

- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el partido.
- GANADOR TORNEO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el torneo.

PELOTA MANO

- ¿QUIÉN REALIZARÁ EL 1º TANTO?: Es un pronóstico sobre que jugador realizará el primer tanto del encuentro.
- ¿QUIÉN REALIZARÁ EL PRIMER SAQUE?: Es un pronóstico sobre que jugador realizará el primer saque del partido.

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

PESAPALLO

- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).

POLITICA

- ¿CONSEGUIRÁ xxxs yyy O MÁS ESCAÑOS?: Es un pronóstico sobre si un partido político (en este caso xxxxx) conseguirá yy escaños o más en las próximas elecciones.
- ¿CONSEGUIRÁN MAYORÍA ABSOLUTA (yy ESCAÑOS) LOS PARTIDOS xxxx + zzzz + mmmm: Es un pronóstico sobre si los partidos xxxx + zzzz + mmmm conseguirán mayoría absoluta.
- ¿QUÉ PARTIDO OBTENDRÁ MAYOR NÚMERO DE VOTOS?: Es un pronóstico sobre qué partido político obtendrá mayor número de votos en las elecciones.
- ¿QUÉ PARTIDO OBTENDRÁ MAYOR NÚMERO DE ESCAÑOS?: Es un pronóstico sobre qué partido político obtendrá mayor número de escaños en las elecciones.

REMO

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

- PLAY OFF, GANADOR JORNADA (X): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará una jornada determinada del play off.
- POSICIÓN EXACTA EN LA TANDA (X): Es un pronóstico sobre cuál será la posición exacta de los equipos en la tanda (X).
- PRIMERO O SEGUNDO: Es un pronóstico sobre qué equipo quedará primero o segundo.
- REGIÓN TRAINERA GANADORA: Es un pronóstico sobre de qué región será la trainera ganadora.
- REGIÓN TRAINERA GANADORA BANDERA: Es un pronóstico sobre de qué región será la trainera ganadora de la bandera.
- TANDA (X), UNO CONTRA UNO 1: Es un pronóstico sobre de qué trainera quedará mejor que otra determinada en una tanda determinada.
- TANDA GANADOR REGATA: Es un pronóstico sobre en qué tanda se ganará la regata.
- TANDA TRAINERA GANADORA BANDERA: Es un pronóstico sobre en qué tanda se ganará la bandera.
- UNO CONTRA UNO 1 REGATA CLASIFICATORIA: Es un pronóstico sobre de qué trainera quedará mejor que otra determinada en la regata clasificatoria.

RUGBY LEAGUE

- 1º TIEMPO/FINAL: Es un pronóstico sobre qué resultado (1, X ó 2) se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1-X-2 (X)º TIEMPO: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un determinado tiempo del partido.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- HÁNDICAP AL DESCANSO: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el descanso del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- PERIODO CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico en el cual se podrá apostar en qué periodo (1º TIEMPO ó 2º TIEMPO) se marcarán más puntos.
- PUNTOS AL DESCANSO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos al descanso del partido será par o impar.

RUGBY UNION

- 1º TIEMPO/FINAL: Es un pronóstico sobre qué resultado (1, X ó 2) se dará al descanso y al final del encuentro. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO: APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en un tiempo determinado del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- (X)º TIEMPO: HÁNDICAP ENSAYOS ({Variable}): Es un pronóstico sobre el ganador de más ensayos en un tiempo determinado del partido, aplicando una ventaja inicial de ensayos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- (X)º TIEMPO: MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante un tiempo determinado del partido.
- (X)º TIEMPO: MÁS/MENOS PUNTOS {Equipo}: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante un determinado tiempo por parte de un equipo.
- (X)º TIEMPO: QUÉ EQUIPO ANOTARÁ MÁS ENSAYOS: Es un pronóstico sobre qué equipo anotará más ensayos en un tiempo determinado del encuentro.
- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1-X-2 (X)º TIEMPO: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un determinado tiempo del partido.
- 1-X-2 Y MÁS/MENOS PUNTOS {Variable}: Es una apuesta al resultado de un partido (1, X ó 2) y sobre si en este se marcarán más o menos puntos de un número determinado. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.

- APUESTA SIN EMPATE: Es un pronóstico sobre la victoria en el partido del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- DOBLE OPORTUNIDAD: Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, del partido con un único multiplicador.
- GANADOR CAMPEONATO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el campeonato.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- HÁNDICAP AL DESCANSO: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el descanso del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MARGEN DE VICTORIA: Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de puntos.
- MÁS/MENOS ENSAYOS {Equipo}: Es un pronóstico sobre si un equipo anotará más o menos ensayos que un número determinado durante el encuentro.
- MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- MÁS/MENOS PUNTOS {Equipo}: Es un pronóstico sobre si un equipo anotará más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- PERIODO CON MÁS PUNTOS: Es un pronóstico en el cual se podrá apostar en qué periodo (1º TIEMPO ó 2º TIEMPO) se marcarán más puntos.
- PUNTOS AL DESCANSO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de puntos al descanso del partido será par o impar.
- TOTAL PUNTOS: Es un pronóstico sobre cuál será el número total de puntos que habrá en el encuentro.

TOROS

- dd/mm/aaaa GANADERÍA xxxxx: Se apuesta a la duración del encierro del día y ganadería determinados.

SNOOKER

- GANADOR ENFRENTAMIENTO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del enfrentamiento.

SQUASH

- (X)º SET: HÁNDICAP PUNTOS: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un determinado set del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito.
- (X)º SET: MÁS/MENOS PUNTOS: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado en un determinado set del partido.
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del partido.
- GANADOR SET (X): Es un pronóstico sobre quién ganará un set determinado del partido.
- HÁNDICAP PUNTOS: Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos a aquel equipo que no es considerado el favorito.
- MÁS/MENOS PUNTOS {Variable}: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante el encuentro.
- RESULTADO EN SETS: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un partido en cuanto a sets.

SURF

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

TENIS

- ¿ALGÚN SET ACABARÁ 6:0 ó 0:6?: Es un pronóstico sobre si algún set acabará en blanco, esto es 6-0 ó 0-6.
- ¿PERDERÁ R. NADAL AL MENOS UN SET EN EL TORNEO?: Es un pronóstico sobre si el jugador Rafa NADAL perderá por lo menos un set durante el torneo.
- ¿TIEBREAK EN EL PARTIDO?: Es un pronóstico sobre si habrá Tiebreak durante el partido.
- ¿TIEBREAK EN EL SET (X)?: Es un pronóstico sobre si habrá Tiebreak durante un determinado set.
- (X)^o SET: HANDICAP JUEGOS: Es un pronóstico sobre el ganador de más juegos en un determinado set del partido, aplicando una ventaja inicial de juegos de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- ALCANZAR LA FINAL: Es un pronóstico sobre que jugador alcanzará la final de un torneo o campeonato.
- ALCANZAR LAS SEMIFINALES: Es un pronóstico sobre que jugador alcanzará las semifinales de un torneo o campeonato.
- GANADOR DEL (X)^o JUEGO AL SAQUE DE {Jugador}: Es un pronóstico sobre que jugador ganará un determinado juego al saque de un determinado jugador.
- GANADOR ELIMINATORIA: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador de la eliminatoria.
- GANADOR GRUPO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del grupo.
- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del partido.
- GANADOR SET (X): Es un pronóstico sobre quién ganará un determinado set del partido.
- GANADOR TORNEO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del torneo.
- GANADOR Y MÁS/MENOS JUEGOS EN EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre que jugador será el ganador del partido, y si habrá más ó menos juegos que un número determinado durante el partido.
- GANAR UN SET: Es un pronóstico sobre que jugador ganará al menos un set durante el partido.
- HANDICAP JUEGOS: Es un pronóstico sobre el ganador de más juegos en el partido, aplicando una ventaja inicial de juegos de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- JUEGOS TOTALES EN EL PARTIDO PAR O IMPAR: Es un pronóstico sobre si el número total de juegos en un partido será par o impar.
- MARCADOR EXACTO (X)^o JUEGO AL SAQUE DE {Jugador}: Es un pronóstico sobre cuál será el marcador exacto de un determinado set del primer juego al saque de un determinado jugador.
- MÁS/MENOS JUEGOS EN EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos juegos que un número determinado durante el partido.
- MÁS/MENOS JUEGOS PARTIDO {Jugador}: Es un pronóstico sobre si un determinado jugador ganará más o menos juegos que un número determinado durante el partido.
- MÁS/MENOS JUEGOS SET (X): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos juegos que un número determinado durante un determinado set.
- MEGACUOTAS: Cuotas mejoradas de un determinado evento.
- NUMERO DE GRAND SLAMS XXXXX: Es una apuesta sobre el número total de Grand Slams que ganará XXXXXX durante la temporada.
- XXXXXX GANA AL MENOS UN GRAND SLAM EN aaaa: Es un pronóstico sobre si XXXXXX ganará por lo menos un Grand Slam durante el año aaaa.
- XXXXXX GANARÁ EL TORNEO: Es un pronóstico sobre si XXXXXX ganará un torneo determinado.
- RESULTADO EN SETS: Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un partido en cuanto a sets.
- RESULTADO EXACTO SET (X): Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un determinado set en el partido.
- RESULTADO SET (X): Es un pronóstico sobre que jugador ganará el primer set del partido.
- SET HANDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más sets en el partido, aplicando una ventaja inicial de sets de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- SET Y PARTIDO: Es un pronóstico sobre el resultado final del primer set y del partido.
Ejemplo: Verdasco gana el primer set y pierde el partido.
- TOTAL DE SETS EN EL PARTIDO: Es un pronóstico sobre el número total de sets que habrá en el encuentro.

TENIS DE MESA

- GANADOR PARTIDO: Es un pronóstico sobre que jugador ganará el encuentro.

TRIATLON

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

VELA

- GANADOR COPA AMÉRICA: Es un pronóstico sobre que participante ganará la Copa América.
- GANADOR COPA LOUIS VUITTON: Es un pronóstico sobre que participante ganará la Copa Louis Vuitton.

VOLEIBOL

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

VOLEY PLAYA

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

WATERPOLO

- 1-X-2: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- GANADOR MEDALLA DE ORO: Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la medalla de oro.
- HÁNDICAP: Es un pronóstico sobre el ganador de más goles en el partido, aplicando una ventaja inicial de goles a aquel equipo que no es considerado el favorito.

- MÁS/MENOS GOLES: Es un pronóstico sobre si habrá más o menos goles que un número determinado durante el encuentro.

Mercados en directo

- {Equipo} GANAR ALGÚN PERIODO (En directo): Es un pronóstico sobre si un equipo ganará por lo menos un periodo (parte o tiempo) del partido.
- {Equipo} GANAR LOS 3 PERIODOS (En directo): Es un pronóstico sobre si un equipo ganará los 3 periodos del encuentro.
- {Equipo}: JUGADOR EN METER EL {X} ° GOL (En directo): Es un pronóstico sobre que jugador de un equipo marcará un gol exacto durante el partido.
Ejemplo: MESSI MARCARÁ EL 4º GOL DEL PARTIDO:
- {Equipo}: MÁS/MENOS CORNERS DEL {X} AL {X} (En directo): Es un pronóstico sobre si durante un minuto (X) y otro (X) habrá más o menos córneres que un número determinado por parte de un equipo.
- {X} AL {X}: EQUIPO EN METER {X} ° GOL (En directo): Es un pronóstico sobre si durante un minuto (X) y otro (X) qué equipo marcará un determinado gol.
- {X} AL {X}: EQUIPO EN SACAR EL 1º CORNER (En directo): Es un pronóstico sobre si durante un minuto (X) y otro (X) qué equipo sacará el primer córner.
- {X}º FRAME - MÁS/MENOS PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre si en un frame (ronda) determinado del partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado.
- {X}º PERIODO: HÁNDICAP ({X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado periodo de un partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de puntos/goles establecida y que se le asigna a uno de los dos equipos que disputan un partido. El equipo que tenga más puntos/goles justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- {X}º PERIODO: PRÓXIMO GOL ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo/jugador anotará el próximo gol en un determinado periodo de un partido.
- {X}º CORNER (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo sacará un determinado córner en el partido.
- {X}º FRAME - ¿{Jugador} HARÁ UNA TACADA DE 50 Ó MÁS PUNTOS? (En directo): Es un pronóstico sobre si un jugador determinado logrará de una tacada 50 ó más puntos en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º FRAME - ¿ALGÚN JUGADOR HARÁ UNA TACADA DE 50 Ó MÁS PUNTOS? (En directo): Es un pronóstico sobre si un jugador logrará una tacada de 50 ó más puntos en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º FRAME - ¿HABRÁ UNA FALTA? (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá una falta en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º FRAME - COLOR DE LA PRIMERA BOLA EMBOCADA (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el color de la primera bola embocada en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º FRAME - JUGADOR EN METER LA PRIMERA BOLA (En directo): Es un pronóstico sobre qué jugador meterá la primera bola en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º FRAME - MAYOR TACADA DE PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre qué jugador logrará la mayor tacada de puntos en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º FRAME - TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si en un frame (ronda) determinado del partido el número total de puntos anotados es par o impar.
- {X}º FRAME - ÚLTIMO PUNTO ANOTADO (En directo): Es un pronóstico sobre qué jugador anotará el último punto en un frame (ronda) determinado del partido.
- {X}º PERIODO: {Equipo} PORTERIA A CERO (En directo): Es una apuesta que pronostica si un equipo mantendrá o no su portería a cero durante un determinado periodo del partido.
- {X}º PERIODO: EQUIPO EN METER GOL (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará durante un determinado periodo del partido.
- {X}º PERIODO: GOLES {Equipo} (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán durante un periodo determinado del partido por parte de un equipo.
- {X}º PERIODO: MARCAR AMBOS EQUIPOS (En directo): Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante un periodo determinado del partido.
- {X}º PERIODO: NUMERO DE GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán durante un periodo determinado del partido.
- {X}º TARJETA (En directo): Es un pronóstico sobre a qué jugador (o equipo) se le mostrará la (X)º tarjeta del partido.

- ¿QUÉ EQUIPO METERÁ EL {X} ° GOL? (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará un determinado gol durante el partido.
- ¿QUIÉN REALIZARÁ EL (X) ° TANTO? (En directo): Es un pronóstico sobre qué jugador realizará un determinado tanto del encuentro.
- 1ª PAREJA EN LLEGAR A (X) TANTOS (En directo): Es un pronóstico sobre qué pareja llegará primero a un número determinado de tantos en el encuentro.
- (X)º CUARTO: 1º EN LLEGAR A {X} PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo llegará primero a un número determinado de puntos en un determinado cuarto.
- (X)º CUARTO: MARGEN DE VICTORIA (En directo): Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un determinado cuarto de un partido por un determinado margen de goles.
- (X)º CUARTO: MÁS/MENOS GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre si en un determinado cuarto el partido se marcarán más o menos goles de un número determinado.
- (X)º CUARTO: MÁS/MENOS PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre si en un determinado cuarto del partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado.
- (X)º CUARTO: MÁS/MENOS PUNTOS {Equipo} (En directo): Es un pronóstico sobre si en un determinado cuarto del partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado por parte de un equipo.
- (X)º CUARTO: TOTALES (En directo): Es un pronóstico sobre cuántos puntos se anotarán en un determinado cuarto de un partido.
- 1º EN HACER {X} JUEGOS - SET {X} (En directo): Es un pronóstico sobre que jugador será el primero en hacer un determinado número de juegos en un determinado set.
- 1º EN HACER {X} PUNTOS - {X} ° JUEGO (SET {X}) (En directo): Es un pronóstico sobre que jugador será el primero en hacer Un número determinado de puntos en un determinado set.
- 1º EN LLEGAR A {X} CARRERAS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en llegar a un determinado número de carreras.
- 1º EN LLEGAR A {X} GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en llegar a un determinado número de goles.
- 1º EN LLEGAR A {X} PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre que jugador será el primero en hacer un número determinado de puntos.
- (X)º ENTRADA: MÁS/MENOS CARRERAS {X} (En directo): Es un pronóstico sobre si en una determinada entrada del partido habrá más o menos carreras que un número determinado.
- (X)º PERIODO: GANADOR RESTO ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre quién ganará el resto de un periodo, empezando por el momento en que se realiza la apuesta al final del periodo.
- (X)º SET: 1º EN LLEGAR A (X) PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre quién será el primero en llegar a un número determinado de puntos en un determinado set del partido.
- (X)º TIEMPO PRÓRROGA: GANADOR (En directo): Es un pronóstico sobre quién ganará un determinado tiempo de la prórroga.
- (X)º TIEMPO PRÓRROGA: MÁS/MENOS GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos goles de un número determinado en un determinado tiempo de la prórroga.
- (X)º TIEMPO: {Equipo} RANGO NÚMERO DE GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de goles que marcará un equipo a lo largo de un tiempo determinado de un partido. También se contabilizan los goles en propia puerta.
- (X)º TIEMPO: ¿QUÉ EQUIPO METERÁ EL {X} ° GOL? (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo marcará un determinado gol durante un determinado tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: 1º EN LLEGAR A (X) PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo llegará primero a un número determinado de puntos en un determinado tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: 1-X-2 y MARCAR AMBOS (En directo): Es un pronóstico sobre el resultado al final de un determinado tiempo de un partido (1, X ó 2) y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante este tiempo. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)º TIEMPO: CORNERS {Equipo} (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de córneres que habrá durante un determinado tiempo de un encuentro por parte de un equipo.
- (X)º TIEMPO: CORNERS PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de córneres que habrá durante un determinado tiempo es par o impar.
- (X)º TIEMPO: EQUIPO EN SACAR EL {X} ° CORNER (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo sacará un determinado córner en un determinado tiempo del partido.
- (X)º TIEMPO: MARGEN DE VICTORIA (En directo): Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará un determinado tiempo de un partido por un determinado margen de goles.
- (X)º TIEMPO: MÁS/MENOS CORNERS {Equipo} (En directo)

- Es un pronóstico sobre si en un determinado tiempo de un partido habrá más o menos córneres que un número determinado por parte de un equipo.
- (X)^o TIEMPO: MÁS/MENOS ENSAYOS (En directo): Es un pronóstico sobre si en un determinado tiempo de un partido habrá más o menos ensayos que un número determinado.
- (X)^o TIEMPO: PRIMER EQUIPO EN SACAR {X} CORNERS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo sacará primero un número determinado de córneres en un determinado tiempo del partido.
- (X)^o TIEMPO: PRÓXIMO CORNER (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo sacará el próximo córner en un determinado tiempo del partido.
- (X)^o TIEMPO: PRÓXIMO EQUIPO EN ANOTAR (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo anotará el próximo gol en un determinado tiempo del partido.
- (X)^o TIEMPO: PRÓXIMO GOL ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre qué jugador anotará el próximo gol en un determinado tiempo del partido.
- (X)^o TIEMPO: RANGO NÚMERO DE GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán a lo largo de un determinado tiempo de un partido. También se contabilizan los goles en propia puerta.
- (X)^o TIEMPO: TOTAL CORNERS (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de córneres que se sacarán durante un determinado tiempo de un partido.
- 1-X-2 AL MINUTO 09:59 (En directo): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al minuto 09:59.
- 1-X-2 AL MINUTO 10-20-30-60 (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el resultado (1, X ó 2) al final de unos minutos determinados.
- 1-X-2 AL MINUTO 14:59 (En directo): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al minuto 14:59.
- (X)^o CUARTO: GANADOR (3 OPC.) (En directo): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un determinado cuarto del partido.
- (X)^o CUARTO: GANADOR (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará un determinado cuarto del partido.
- (X)^o CUARTO: HÁNDICAP ({X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado cuarto de un partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de puntos establecida y que se le asigna a uno de los dos equipos que disputan un partido. El equipo que tenga más puntos justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- (X)^o CUARTO: TOTAL PTOS. PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de puntos marcados en un determinado cuarto del partido es par o impar.
- (X)^o GOL (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo meterá un gol determinado en el partido.
- (X)^o PERIODO: APUESTA SIN EMPATE (En directo): Es un pronóstico sobre la victoria en un periodo determinado del partido del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- (X)^o PERIODO: MÁS/MENOS GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre si se marcarán más o menos goles de un número determinado en un periodo determinado de un partido.
- (X)^o PERIODO: RESULTADO EXACTO (En directo): Es un pronóstico sobre qué resultado exacto se dará en un periodo determinado del partido.
- (X)^o SET: 1^o EN LLEGAR A (X) PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre quién será el primero en llegar a un determinado número de puntos en un determinado set del partido.
- (X)^a TIEMPO: MÁS/MENOS GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre si en un tiempo determinado del partido se marcarán más o menos goles de un número determinado.
- (X)^a TIEMPO: 1^o EN LLEGAR A (X) PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo llegará primero a un determinado número de puntos en un tiempo determinado de un partido.
- (X)^a TIEMPO: 1-X-2 y MÁS/MENOS GOLES {X} (En directo): Es un pronóstico sobre el resultado de un tiempo determinado de un partido (1, X ó 2) y sobre si en este tiempo se marcarán más o menos goles de un número determinado. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- (X)^a TIEMPO: APUESTA SIN EMPATE (En directo): Es un pronóstico sobre la victoria en un tiempo determinado del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- (X)^a TIEMPO: DOBLE OPORTUNIDAD (En directo): Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, en un tiempo determinado con un único multiplicador.
- (X)^a TIEMPO: GANADOR (3 OPC.) (En directo): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) en un tiempo determinado del partido.

- (X)^a TIEMPO: GANADOR (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará en un tiempo determinado de un partido. Si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- (X)^a TIEMPO: HÁNDICAP ({X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un tiempo determinado de un partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de goles establecida y que se le asigna a uno de los dos equipos que disputan un partido. El equipo que tenga más goles justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- (X)^a TIEMPO: JUGADOR EN ANOTAR 1º ENSAYO (En directo): Es una apuesta que pronostica que jugador anotará el primer ensayo de un tiempo determinado del partido.
- (X)^a TIEMPO: MARCARÁN AMBOS EQUIPOS (En directo): Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante un tiempo determinado de un partido.
- (X)^a TIEMPO: MÁS/MENOS PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre si en un tiempo determinado de un partido habrá más o menos puntos que un número determinado.
- (X)^a TIEMPO: MÁS/MENOS PUNTOS {Equipo} (En directo): Es un pronóstico sobre si en un tiempo determinado de un partido habrá más o menos puntos que un número determinado por parte de un equipo.
- (X)^a TIEMPO: NÚMERO DE GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán a lo largo de un tiempo determinado de un partido.
- (X)^a TIEMPO: NÚMERO DE GOLES EQUIPO (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán a lo largo de un tiempo determinado del partido por parte de un equipo.
- (X)^a TIEMPO: PUNTOS PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un tiempo determinado de un partido será par o impar.
- (X)^a TIEMPO: RESULTADO EXACTO (En directo): Es un pronóstico sobre qué resultado exacto se dará en un tiempo determinado del partido.
- CUARTO CON MAYOR ANOTACIÓN (En directo): Es un pronóstico sobre en qué cuarto del partido habrá mayor número de anotación.
- EN TODOS LOS PERIODOS SE METEN MÁS DE {X} GOLES (En directo): Es una apuesta que pronostica qué en todos los periodos del partido se meten más de un número determinado de goles.
- EQUIPO EN ANOTAR MÁS ENSAYOS (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo anotará más ensayos en el partido.
- EQUIPO EN HACER LA CARRERA {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo hará una determinada carrera en un partido.
- EQUIPO EN METER EL PUNTO {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo meterá un punto determinado en el partido.
- EQUIPO EN SACAR MÁS CORNERS DEL {X} AL {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo sacará más córners durante unos determinados minutos.
- GANADOR {X} ° JUEGO - SET {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado juego en un determinado set de un partido.
- GANADOR {X} ° PUNTO - {X} ° JUEGO (SET {X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado punto de un determinado juego en un determinado set de un partido.
- GANADOR {X} ° PUNTO - TIE BREAK SET {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado punto en el tie break de un determinado set del partido.
- GANADOR DEL (X) ° JUEGO AL SAQUE {Jugador} (En directo): Es un pronóstico sobre que jugador ganará un juego determinado al saque de un jugador determinado.
- GANADOR DEL (X)° PERIODO (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado juego de un partido.
- GANADOR DEL (X) ° CUARTO (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado cuarto de un partido.
- GANADOR ENTRADA {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de una entrada de un partido.
- GANADOR FRAME {X} (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará un determinado frame (ronda) durante el partido.
- GANADOR JUEGO (X) Y (X) - SET (X) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de dos juegos determinados en un determinado set de un partido.
- GANADOR RESTO DE PARTIDA ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre quién ganará el resto de un partido, empezando por el momento en que se realiza la apuesta al final del partido.

- GANADOR RESTO SET (X) ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre quién ganará el resto de un set, empezando por el momento en que se realiza la apuesta al final del set.
- GANADOR SET {X} y MÁS/MENOS JUEGOS {X} SET {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un set determinado y si habrá más o menos juegos que un número determinado en este set.
- GANADOR TANDA DE PENALTIS (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de una tanda de penaltis.
- GANADOR TIE BREAK SET {X} (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador del tie break de un determinado set.
- GANADOR Y ASALTO (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador del combate y el asalto en el que gana.
- GANAR 1º ó AL FINAL DEL 2º TIEMPO (En directo): Es un pronóstico sobre si un equipo gana al final del primer o segundo tiempo del partido.
- GOL ENTRE EL MINUTO 10:01 Y 20:00 (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá gol entre los minutos 10:01 y 20:00 del partido.
- HÁNDICAP FRAMES ({X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de frames (rondas) establecida y que se le asigna a uno de los dos equipos que disputan un partido. El equipo que tenga más frames (rondas) justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- HÁNDICAP PRÓRROGA ({X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de la prórroga de un partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de goles establecida y que se le asigna a uno de los dos equipos que disputan un partido. El equipo que tenga más goles justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- HÁNDICAP PUNTOS SET (X) ({X}) (En directo): Es una apuesta que pronostica el ganador de un determinado set de un partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de puntos establecida y que se le asigna a uno de los dos equipos que disputan un partido. El jugador que tenga más puntos justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas.
- HEAD TO HEAD (EQUIPO) (En directo): Es un pronóstico de comparación directa entre dos equipos, se apuesta sobre qué equipo quedará en mejor posición.
- JUEGO {X} - SET {X}: GANAR LOS PRIMEROS {X} PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre quién ganará los primeros determinados puntos en un determinado juego de un determinado set de un partido.
- JUEGO {X} - SET {X}: ¿HABRÁ DEUCE? (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá deuce en un determinado juego de un determinado set del partido.
- JUEGO {X} - SET {X}: TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un determinado juego de un determinado set del partido será par o impar.
- JUEGO {X} - SET (X): TOTAL PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de puntos que habrá en un determinado juego de un determinado set de un partido.
- JUEGO {X} - SET (X): TOTAL PUNTOS {Jugador} (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de puntos que conseguirá un jugador en un determinado juego de un determinado set de un partido.
- JUEGO {X} SET {X}: NÚMERO DE PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el número exacto de puntos en un determinado juego del set (X).
- JUGADOR EN OBTENER MÁS 180s (En directo): Es un pronóstico sobre quién obtendrá más 180s durante el partido.
- LIDER DESPUES DE JUGARSE {X} FRAMES (En directo): Es una apuesta que pronostica quien es el líder después de jugarse un número determinado de frames (rondas) de un partido.
- MARCADOR EXACTO JUEGO {X} - SET {X} (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el marcador exacto de un determinado juego del set (X).
- MARGEN DE VICTORIA EN JUEGOS (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el margen de victoria en juegos.
- MARGEN EXACTO DE VICTORIA EN JUEGOS (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el margen exacto de victoria en juegos.
- MÁS PUNTUACIÓN EN UNA ENTRADA (En directo): Es una apuesta que pronostica qué equipo logrará más puntuación en una entrada.
- MÁS/MENOS 180s (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos 180s que un número determinado en el partido.

- MÁS/MENOS CARRERAS {Equipo} (En directo): Es un pronóstico sobre si en el partido habrá más o menos carreras que un número determinado por parte de un equipo.
- MÁS/MENOS FRAMES {X} (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos frames (rondas) de un número determinado durante el partido.
- MÁS/MENOS GOLES DEL {X} AL {X} (En directo): Es un pronóstico sobre si durante unos determinados minutos de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado.
- MÁS/MENOS PUNTOS AL FINAL DEL (X)º CUARTO (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de puntos al final de un determinado cuarto es mayor o menor que un número determinado.
- MINUTO DEL {X} º GOL (En directo): Es un pronóstico sobre el minuto en el que se marcará un determinado gol.
- MINUTO DEL {X} º GOL {Equipo} (En directo): Es un pronóstico sobre el minuto en el que un equipo marcará un determinado gol.
- NÚMERO DE CORNERS PAR O IMPAR DEL {X} AL {X} (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de córneres que habrá durante un minuto determinado a otro es par o impar.
- NÚMERO MÍNIMO DE GOLES EQUIPO (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el número mínimo de goles que marcará un equipo durante el partido.
- PERIODO DE 1º GOL DE CADA EQUIPO (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el periodo en que marque cada equipo durante el partido.
- PRIMER EQUIPO EN SACAR {X} CORNERS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en sacar un número determinado de córneres.
- PRÓRROGA: ¿QUÉ EQUIPO METERÁ EL {X} º GOL? (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo marcará un gol determinado durante la prórroga de un partido.
- PRÓRROGA: 1-X-2 (En directo): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) durante la prórroga de un partido.
- PRÓRROGA: APUESTA SIN EMPATE (En directo): Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local o visitante en la prórroga de un partido; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- PRÓRROGA: DOBLE OPORTUNIDAD (En directo): Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, en la prórroga de un partido.
- PRÓRROGA: GANADOR RESTO DE PARTIDO ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo ganará lo que queda de partido desde el momento en el que se completa la apuesta.
- PRÓRROGA: MÁS/MENOS GOLES {X} (En directo): Es un pronóstico sobre si en la prórroga de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado.
- PRÓRROGA: TOTAL CORNERS (En directo): Es un pronóstico sobre el número total de córneres que se sacarán durante la prórroga de un partido.
- PRÓXIMA ANOTACIÓN ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo (o jugador) será el próximo en anotar.
- RESULTADO EXACTO CUARTOS GANADOS (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto de un partido teniendo en cuenta los cuartos a jugar.
- RESULTADO EXACTO MITADES GANADAS (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto de un partido teniendo en cuenta las mitades a jugar.
- RESULTADO EXACTO PRÓRROGA (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto en la prórroga.
- RESULTADO EXACTO SET {X} (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto de un determinado set del partido.
- RESULTADO TIE BREAK SET {X} (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el resultado exacto en el tie break de un determinado set del partido.
- SET {X} - 1º EN LLEGAR A {X} PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre quién será el primero en llegar a un número determinado de puntos en un determinado set del partido.
- SET {X} END {X} - GANADOR (En directo): Es un pronóstico sobre quien será el ganador de un tramo determinado de un partido.
- SET {X} END {X} - Nº PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre el número de puntos en un tramo determinado de un partido.
- SET {X} END {X} - PAR/IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un tramo determinado de un partido es par o impar.
- SET {X} END {X} - MÁS/MENOS PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado durante un tramo determinado del partido.
- SET {X} - APUESTA SIN EMPATE (En directo): Es un pronóstico sobre la victoria en un determinado set del partido del jugador local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.

- SET (X) - RONDA {X}: Es un pronóstico sobre quién ganará una determinada ronda de un determinado set del encuentro.
- ALGUN JUGADOR OBTIENE UN 180 (En directo): Es un pronóstico sobre si un jugador obtendrá un 180 en una determinada ronda del set (X).
- SET (X) - RONDA {X}: TOTAL DARDOS LANZADOS (En directo): Es un pronóstico sobre cuál será el número total de dardos lanzados en una determinada ronda del set (X).
- SET (X): 1º EN LLEGAR A {X} PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre quién llegará primero a un número determinado de puntos en un determinado set del partido.
- SET (X): HÁNDICAP RONDAS ({X}) (En directo): Es un pronóstico sobre el ganador de más rondas en un determinado set del partido, aplicando una ventaja o desventaja inicial de rondas a uno de los dos jugadores que disputan el encuentro.
- SET (X): JUGADOR EN OBTENER MÁS 180s (En directo): Es un pronóstico sobre quién obtendrá más 180s durante un determinado set del partido.
- SET (X): LÍDER DESPUÉS DE X PUNTOS (En directo): Es un pronóstico sobre quién será líder después de un número determinado de puntos durante un determinado set del partido.
- SET (X): MÁS/MENOS 180s (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos 180s que un número determinado en un determinado set del encuentro.
- SET (X): MÁS/MENOS PUNTOS {X} (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos puntos que un número determinado en un determinado set del encuentro.
- SET (X): MÁS/MENOS RONDAS (En directo): Es un pronóstico sobre si habrá más o menos rondas que un número determinado en un determinado set del encuentro.
- SET (X): PUNTOS EXTRA (En directo): Es una apuesta que pronostica si habrá puntos extra en un determinado set del partido.
- SET (X): QUÉ EQUIPO HARÁ EL TANTO {X} (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo hará un determinado punto en un determinado set del partido.
- SET (X): QUIEN HARÁ EL PUNTO {X} (En directo): Es un pronóstico sobre que jugador hará un determinado punto en un determinado set del partido.
- SET (X): TOTAL PUNTOS PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de puntos en un determinado set del partido será par o impar.
- SET (X): {Jugador} MÁS/MENOS 180s (En directo): Es un pronóstico sobre si en un determinado set del partido habrá más o menos 180s que un número determinado por parte de un jugador.
- TANDA DE PENALTIES: {Equipo} MÁS/MENOS GOLES (En directo): Es un pronóstico sobre si en la tanda de penaltis un equipo marcará más o menos goles de un número determinado.
- TANDA PENALTIES {Equipo}: PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de goles, por parte de un equipo, en la tanda de penaltis es par o impar.
- TANDA PENALTIES: {X} ° PENALTY (En directo): Es un pronóstico sobre qué pasará en un determinado penalti de la tanda. Se apuesta al gol o al fallo del lanzador.
- TANDA PENALTIES: GANADOR Y MÁS/MENOS (En directo): Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador de la tanda de penaltis y si habrá más o menos goles que un número determinado durante esta tanda.
- TANDA PENALTIES: MARGEN DE VICTORIA (En directo): Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en la tanda de penaltis por un determinado margen de goles.
- TANDA PENALTIES: PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de goles en la tanda de penaltis es par o impar.
- TANDA PENALTIES: RESULTADO EXACTO (En directo): Es un pronóstico sobre qué resultado concreto se dará en la tanda de penaltis.
- TOTAL CARRERAS PAR O IMPAR (En directo): Es un pronóstico sobre si el número total de carreras en el partido es par o impar.