Reglas particulares de apuestas deportivas

Índice de contenidos

Seleccione un apartado para consultar sus reglas.

1. Identificación, contratación y derechos del participante....3
1.1. Identificación de ESISA....3
1.2. Objeto, marco normativo y alcance....3
1.3. Participación, cuenta de juego e información previa....4
1.4. Formalización, resguardo y cuota aceptada....4
1.5. Tipos de apuesta y cálculo del premio....4
1.6. Resultados, fuentes y revisión de liquidaciones....5
1.7. Anulaciones, errores e integridad....6
1.8. Comunicación de resultados, premios y saldos....6
1.9. Consultas y reclamaciones....6
1.10. Versión aplicable, modificaciones y juego seguro....7
2. Reglas generales y funcionalidades de apuestas....8
2.1. Liquidación de mercados y condiciones generales....8
2.2. Goleadores: primero, último y en cualquier momento....13
2.3. Liquidación de líneas asiáticas....14
2.4. Función Cash Out....16
2.5. Apuestas Teaser....16
2.6. Empates ex aequo (Dead Heat)....16
2.7. Mercados de clasificación....17
2.8. Crear Apuesta (Bet Builder): anulación íntegra....17
2.9. Pago Anticipado....18
2.10. Mercados con margen del 0 %....21
2.11. Devolución en empates 0-0 de fútbol (Bore Draw)....23

3. Reglas por deporte y explicación de mercados

Seleccione un deporte. Los apartados interiores mantienen la misma numeración.

3.1. Fútbol....24
3.2. Tenis....89
3.3. Baloncesto....105
3.4. Hockey sobre hielo / hockey sobre hierba....127
3.5. Balonmano....143
3.6. Fútbol americano....149
3.7. Béisbol....193
3.8. Rugby / rugby league....214
3.9. Automovilismo....234
3.10. Motociclismo....240
3.11. Ciclismo....241
3.12. Curling....243
3.13. Deportes de invierno....244
3.14. Boxeo/MMA....245
3.15. Voleibol....252
3.16. Vóley playa....255
3.17. Dardos....257
3.18. Fútbol sala....261
3.19. Snooker....264
3.20. Golf....266
3.21. Cricket....272
3.22. E-sports....281
3.23. Fútbol de playa....315
3.24. Bádminton....316
3.25. Biatlón / atletismo....317
3.26. Pesapallo....318
3.27. Squash....319
3.28. Salto de esquí....320
3.29. Hurling....321
3.30. Fútbol australiano....322
3.31. Tenis de mesa....327
3.32. Baloncesto 3x3....330
3.33. Bandy....331
3.34. Unihockey....333
3.35. Waterpolo....335
3.36. Kabaddi....336
3.37. Bolos....338
3.38. Pádel....339
3.39. Fútbol de formato reducido (Short Football)....344
3.40. Billar....345

1. Identificación, contratación y derechos del participante

1.1. Identificación de ESISA

Estrella Sol Interactive, S.A. (en adelante, «ESISA»), sociedad española con NIF A56296510, con domicilio social en calle Teniente Morán, n.º 14 (edificio Pinsapo), local A-B, código postal 52006, Melilla, España, e inscrita en el Registro Mercantil de Melilla, es la entidad titular y responsable del sitio web www.solcasino.es y de sus versiones adaptadas a los diferentes dispositivos de acceso (el «Sitio»). ESISA actúa como operador de juego en la relación contractual con el participante.

ESISA es titular de la licencia general de Apuestas y de las licencias singulares de Apuestas deportivas de contrapartida (ADC/2023/041) y Otras apuestas de contrapartida (AOC/2024/032), otorgadas por la Dirección General de Ordenación del Juego («DGOJ»). La información pública sobre los títulos habilitantes de ESISA puede consultarse en el registro de operadores de la DGOJ:

https://www.ordenacionjuego.es/operadores-juego/operadores-licencia/operadores/estrella-sol-interactive-sa

Altenar es el proveedor tecnológico de la plataforma de apuestas deportivas empleada por Solcasino. La intervención del proveedor no sustituye a ESISA en la relación contractual con el participante ni traslada al participante la responsabilidad de reclamar frente al proveedor. ESISA mantiene la responsabilidad que le corresponde por la oferta, la información al participante, la liquidación, el pago de premios y la atención de reclamaciones. Información corporativa del proveedor: https://altenar.com/es/

Contacto: clientes@solcasino.es. Teléfono gratuito: 900 759 439. Acceso electrónico de atención al cliente: https://solcasino.es/help/contactanos. Dirección postal: el domicilio social indicado anteriormente, a la atención del Servicio de Atención al Cliente.

1.2. Objeto, marco normativo y alcance

Estas reglas particulares regulan las apuestas deportivas de contrapartida ofrecidas por ESISA en el Sitio. Se interpretan de acuerdo con la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego; la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida; el Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre; las restantes disposiciones aplicables y los títulos habilitantes de ESISA.

Este documento integra las reglas técnicas de Altenar Betting Rules v1.33, adaptadas al español de España, con las condiciones de ESISA y las reglas de Crear Apuesta / Bet Builder incluidas en el apartado 2.8. La denominación «ESISA» se utiliza de forma uniforme para identificar a la entidad responsable frente al participante.

El catálogo de deportes y mercados describe las reglas de los productos que pueden estar disponibles. Su inclusión en este documento no supone que se ofrezcan todos de forma permanente: solo podrá apostarse sobre los eventos y mercados publicados en el programa de ESISA y amparados por los títulos habilitantes correspondientes. Las referencias técnicas a otras modalidades o productos no amplían por sí mismas el alcance de una licencia.

Las normas imperativas prevalecen sobre cualquier estipulación contractual. Dentro del contenido técnico, la regla específica del deporte, mercado, periodo o funcionalidad determina su liquidación, sin

menoscabar los derechos del participante establecidos en este capítulo y en la normativa. Las condiciones promocionales se aplicarán únicamente a las ofertas expresamente identificadas como tales.

No se incorporan automáticamente al contrato futuras versiones de las reglas del proveedor. Toda modificación que afecte a las reglas aplicables al participante se gestionará conforme al apartado de versiones y cambios de este capítulo.

1.3. Participación, cuenta de juego e información previa

Solo podrán participar personas mayores de edad, debidamente identificadas y verificadas, que dispongan de una cuenta habilitada y no se encuentren incursas en una prohibición legal de participación, autoexclusión o restricción que resulte aplicable. No se permite la participación de menores. La cuenta y los medios de pago se utilizarán conforme al contrato de juego y a las verificaciones legalmente exigibles.

Antes de confirmar una apuesta, el participante dispondrá de información sobre el evento, el mercado, el pronóstico, el periodo de juego al que se refiere, la cuota, el importe y el premio potencial. Los límites que afecten a la aceptación de una apuesta o a su premio deberán estar identificados antes de su formalización; no se introducirán nuevos límites retroactivos sobre apuestas ya aceptadas.

La información de marcadores, cronómetros y estadísticas en directo puede sufrir retrasos. No sustituye a las fuentes de liquidación expresamente indicadas en estas reglas, ni exonera a ESISA de sus obligaciones de información y diligencia.

1.4. Formalización, resguardo y cuota aceptada

Una apuesta queda formalizada cuando ha sido aceptada por el sistema y se ha emitido su resguardo identificativo. Una solicitud pendiente o rechazada no equivale a una apuesta confirmada. Si se produce una desconexión, el participante puede comprobar la aceptación en «Mis apuestas»; cualquier importe cargado sin una apuesta aceptada se devolverá sin coste.

El resguardo identifica la apuesta, el importe, el evento o eventos, el tipo de apuesta, los pronósticos, la cuota asignada en el momento de formalizarla y el identificador único. Los cambios posteriores de las cuotas de mercado no alteran la cuota pactada. La anulación de apuestas o selecciones se regirá por las reglas específicas de cada producto; en Crear Apuesta / Bet Builder se aplica la anulación íntegra descrita en el capítulo 2.

Las apuestas convencionales se aceptarán antes del inicio del evento correspondiente; en combinadas convencionales, antes del primero de los eventos incluidos por orden cronológico. Las apuestas en directo se identificarán como tales y estarán sujetas al cierre del mercado o del hecho objeto del pronóstico. No se admitirán apuestas sobre resultados ya conocidos.

1.5. Tipos de apuesta y cálculo del premio

Apuesta simple: pronóstico sobre un único resultado de un único evento deportivo. Si es ganador, el retorno bruto es el importe apostado multiplicado por la cuota aceptada. El retorno bruto incluye la devolución del importe apostado; el beneficio neto es la diferencia entre retorno bruto e importe apostado. Una apuesta perdedora no genera retorno y una apuesta anulada devuelve su importe, sin perjuicio del tratamiento del saldo promocional que corresponda.

Apuesta múltiple: pronóstico que se realiza simultáneamente sobre dos o más resultados de un mismo acontecimiento deportivo. Estas definiciones siguen el artículo 2 de la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida. El tratamiento de las anulaciones depende, además, de la regla específica del producto contratado, en particular la de Crear Apuesta / Bet Builder.

Apuesta combinada: pronóstico simultáneo sobre los resultados de dos o más eventos deportivos. Para obtener el premio deben cumplirse los pronósticos válidos. En las combinadas ordinarias de selecciones independientes, una selección anulada se computa a cuota 1,00 y se mantienen las restantes; una selección válida perdedora determina la pérdida de esa combinación. Esta regla no se aplica por separado a los mercados internos de un Bet Builder, que tiene la regla específica del capítulo 2.

Apuesta de sistema: distribuye el importe entre varias combinaciones. El resguardo debe permitir identificar las combinaciones y el importe total. Cada combinación se liquida de forma individual y el retorno total es la suma de los retornos de las combinaciones premiadas. La anulación de una selección afecta a las combinaciones en las que esté incluida conforme a las reglas de cada producto.

Las líneas asiáticas, los empates ex aequo (Dead Heat), las apuestas Teaser, el Bet Builder, el Boosted Bet Builder y las funcionalidades promocionales tienen reglas propias que se detallan a continuación. No se trasladará automáticamente la regla de una combinada ordinaria a estos productos.

Crear Apuesta / Bet Builder permite reunir varios pronósticos del mismo evento en una apuesta con una cuota conjunta que tiene en cuenta su relación. La denominación comercial del producto o su clasificación técnica en el sistema no sustituyen las definiciones normativas ni sus reglas de liquidación expresas. Las combinaciones de mercados relacionadas que se ofrezcan expresamente mediante Bet Builder están permitidas; no se consideran por ese solo motivo combinaciones interdependientes prohibidas. Su cuota no debe reconstruirse multiplicando o dividiendo las cuotas visibles de las selecciones.

1.6. Resultados, fuentes y revisión de liquidaciones

Los resultados válidos y los premios se determinarán conforme a las reglas del mercado contratado. En eventos deportivos de carácter oficial se considerará el resultado determinado por la entidad organizadora. En mercados estadísticos se utilizarán las fuentes y prioridades específicas descritas para cada deporte y mercado, sin confundir el marcador oficial del evento con una estadística particular.

Cualquier revisión por error de liquidación se basará en la regla y en las condiciones aplicables al formalizar la apuesta, con registro del motivo, la fuente y el ajuste realizado. El plazo operativo de reliquidación del proveedor no reduce los plazos de reclamación del participante, ni limita el cumplimiento de resoluciones de las autoridades o de los tribunales.

Las reglas relativas a suspensiones, anulaciones o aplazamientos respetarán el derecho al cobro de premios por hechos o circunstancias ya sustanciados antes de la suspensión o anulación. La indisponibilidad temporal de una fuente no autoriza una modificación arbitraria del pronóstico o de la cuota pactada.

1.7. Anulaciones, errores e integridad

Una apuesta confirmada vincula a ESISA y al participante. Su anulación requiere una causa concreta prevista en estas reglas o en la normativa, acreditada para la apuesta afectada. No se cancelará una apuesta simplemente porque resulte ganadora, porque el participante obtenga beneficios o porque una decisión comercial posterior resulte más favorable a ESISA.

Las causas de error o integridad previstas en las reglas técnicas se interpretarán de forma restrictiva, motivada y proporcionada. ESISA comunicará al participante la causa y el efecto de la decisión, salvo los límites de información impuestos por la ley, y facilitará el acceso al procedimiento de reclamación. La mera existencia de apuestas similares o la participación en una promoción no constituyen por sí solas prueba de fraude.

Cuando una apuesta sea anulada, el importe correspondiente se devolverá o pondrá a disposición del participante sin coste ni obligación adicional. Los controles de identidad, prevención del fraude, integridad y prevención del blanqueo se aplicarán con el alcance permitido por la normativa y sin privar al participante de los derechos que le corresponden.

1.8. Comunicación de resultados, premios y saldos

Los resultados se publicarán en el Sitio dentro de las veinticuatro horas siguientes a la celebración del evento, conforme a la reglamentación aplicable, y permanecerán accesibles al menos hasta el final del plazo de reclamación. Los resultados y el estado de cada apuesta podrán consultarse en «Mis apuestas».

Conocido el resultado y realizada la liquidación, ESISA asignará y abonará los premios en la cuenta de juego sin coste ni obligación adicional. Las solicitudes de retirada de saldo se gestionarán conforme al contrato de juego y la normativa aplicable. La liquidación de una apuesta, el abono en la cuenta y una retirada bancaria son operaciones diferentes.

El derecho al cobro de un premio no abonado podrá ejercitarse durante seis meses desde el día siguiente a la finalización del evento deportivo que cierre el programa correspondiente, sin perjuicio de un plazo superior que resulte aplicable. Este plazo no implica la caducidad del saldo que ya se haya abonado en la cuenta. Su cómputo quedará interrumpido desde la recepción de una reclamación hasta la comunicación de su resolución por ESISA o, en su caso, la notificación de la resolución de la DGOJ.

1.9. Consultas y reclamaciones

El participante podrá presentar gratuitamente consultas y reclamaciones, al menos en castellano, a través de clientes@solcasino.es, del acceso electrónico https://solcasino.es/help/contactanos o por escrito a la dirección postal indicada en el apartado 1.1. El canal electrónico dejará constancia de la fecha y hora de recepción.

El plazo de presentación será de seis meses desde el hecho que motive la reclamación, sin que resulte inferior al mínimo legal de tres meses desde la celebración del evento deportivo sobre el que recaiga la apuesta. Es conveniente indicar el identificador de la apuesta, el evento, el mercado, el motivo y las evidencias disponibles. La falta de documentación no esencial no impedirá registrar la reclamación y solicitar las aclaraciones necesarias.

ESISA acusará recibo, indicará su identidad y el plazo de respuesta, identificará al personal con el que interactúe el participante y resolverá y comunicará la decisión en el plazo de un mes desde la recepción de la reclamación.

Una vez resuelta la reclamación por ESISA, o transcurrido un mes sin respuesta, el participante podrá acudir a la DGOJ mediante los canales oficiales de reclamación disponibles en https://www.ordenacionjuego.es/. Lo anterior se entiende sin perjuicio del ejercicio de las acciones que correspondan ante los órganos jurisdiccionales competentes y de los derechos irrenunciables del participante.

1.10. Versión aplicable, modificaciones y juego seguro

Versión de estas reglas: SC-APD-3.1. Edición documental: 11 de noviembre de 2026. La fecha y hora efectivas de publicación se identificarán en la página de estas reglas del Sitio y en la comunicación de la actualización. Esta versión se aplicará exclusivamente a las apuestas formalizadas después de su publicación y de la aceptación expresa por el participante cuando resulte exigible. La fecha de edición no equivale por sí sola a la entrada en vigor.

Las apuestas ya aceptadas se regirán por las reglas publicadas y aceptadas que les fueran aplicables al formalizarse. No se utilizará una actualización posterior para alterar retroactivamente sus condiciones, sin perjuicio de las normas imperativas o resoluciones vinculantes que resulten aplicables.

ESISA publicará las nuevas versiones antes de su aplicación, las mantendrá accesibles de forma permanente, fácil y gratuita y notificará a la DGOJ la fecha de publicación y las modificaciones. Cuando una modificación afecte al contrato de juego, se comunicará al participante y se recabará su aceptación expresa, conservando la prueba y poniendo a su disposición la versión aceptada. El silencio, la inactividad o el simple uso del Sitio no se considerarán por sí mismos aceptación de una modificación contractual.

La información sobre juego más seguro, límites y medidas de protección está disponible en https://solcasino.es/juego-mas-seguro. Ninguna promoción o funcionalidad descrita en estas reglas dispensa del cumplimiento de las restricciones legales de participación y de protección del participante.

2. Reglas generales y funcionalidades de apuestas

2.1. Liquidación de mercados y condiciones generales

En caso de que se decida un mercado absoluto a corto o largo plazo mediante un anuncio oficial, ESISA se reserva el derecho de anular cualquier apuesta realizada después de la publicación del resultado. Para efectos de liquidación, se aplicará la clasificación oficial publicada inmediatamente después de la finalización del último partido de la competición, incluyendo cualquier penalización de puntos impuesta hasta ese momento. Cualquier sanción, deducción de puntos o decisión disciplinaria impuesta o anunciada después de la finalización de la competición no será tomada en consideración. Una vez realizada la liquidación final de los eventos completados, no se tendrán en cuenta decisiones posteriores de la federación.

En caso de que un partido no se complete (debido a condiciones climáticas, número insuficiente de jugadores, etc.) y finalmente lo decida el árbitro y/o un anuncio oficial, ESISA se reserva el derecho de liquidar en consecuencia las apuestas realizadas después del anuncio oficial

Si el anuncio se produce más de 48 horas después del final del partido y las apuestas cuyo resultado no estaba determinado ya se han anulado, se mantendrá dicha anulación.

Cualquier mercado de jugadores especiales está excluido de la regla anterior.

Si el resultado de un mercado no se determina durante el evento, ESISA lo liquidará una vez finalizado el tiempo reglamentario, salvo que se indique lo contrario en el sitio oficial.

Ejemplo 1: el mercado Ganador del partido 1X2 se determina al finalizar el tiempo reglamentario. En fútbol, el mercado 1X2 se determina al finalizar los 90 minutos, incluido el tiempo de descuento.

Si un evento se prolonga mediante una prórroga, los mercados que indiquen expresamente que la incluyen se determinarán y liquidarán al finalizar dicha prórroga. No se tendrán en cuenta las tandas de penaltis ni otros procedimientos de desempate posteriores, salvo que se indique lo contrario. Los sitios web oficiales de las competiciones serán la fuente principal para verificar y liquidar los mercados, salvo que se indique lo contrario en las reglas del deporte correspondiente o exista evidencia clara y concluyente en vídeo.

Cuando un partido se dispute en terreno neutral, el equipo mencionado en primer lugar será considerado el equipo local nominal. Este orden será determinado por el organismo deportivo rector o el organizador oficial del evento. Si no existe una designación oficial, se utilizará el orden empleado por la mayoría de las fuentes secundarias, como los principales medios de comunicación y las plataformas de apuestas. Si existe alguna discrepancia o inconsistencia entre las fuentes respecto a qué equipo aparece en primer lugar en un partido disputado en terreno neutral, todas las apuestas seguirán siendo válidas, siempre que las cuotas no se vean afectadas por el orden en que aparecen los equipos.

Los eventos aplazados que no comiencen a la hora prevista mantendrán las apuestas si comienzan dentro de las 48 horas siguientes a la hora de inicio oficial, salvo las excepciones por deporte indicadas a continuación. La anulación por una causa distinta solo procederá en los supuestos concretos previstos en estas reglas y deberá motivarse; no existe una facultad de anulación puramente discrecional.

Las apuestas de eventos suspendidos o abandonados después del inicio que se reanuden dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio prevista se mantendrán y se liquidarán de acuerdo con su

resultado, salvo las excepciones por deporte, el supuesto de reinicio desde el minuto cero y las causas de anulación expresamente previstas en estas reglas.

Si un evento se suspende después de su inicio y no se reanuda dentro de las 48 horas, ESISA liquidará los mercados cuyo resultado ya estuviera determinado en el terreno de juego y anulará los restantes, devolviendo los importes apostados. Además, si el partido se reanuda dentro de las 48 horas, pero vuelve a comenzar desde el minuto 0 en lugar de continuar desde el momento de la interrupción, se anularán los mercados cuyo resultado no se hubiera determinado antes de la interrupción original y se devolverán los importes apostados, con independencia del resultado final.

Los mercados relacionados con la clasificación de un equipo en un torneo concreto (por ejemplo, Clasificación o Método de victoria en partidos de copa o eliminatorias) se anularán si el encuentro se aplaza o suspende y no se reprograma para disputarse dentro de las 48 horas. Si la eliminatoria consta de 2 partidos, solo se anularán los mercados del encuentro aplazado.

Cualquier apuesta relacionada con las clasificaciones realizadas a corto o largo plazo se mantendrá hasta que se decida, sin importar el aplazamiento o abandono de los eventos.

La regla general anterior tiene las siguientes excepciones:

Los partidos de tenis se mantendrán abiertos con todas las apuestas válidas hasta que los funcionarios o el organismo organizador declaren un ganador. En tales casos, la regla de las 48 horas no es válida. Sin embargo, y en caso de retirada de un jugador o incumplimiento de un jugador, lesión (lesión, enfermedad o circunstancia personal), decisión de un adulto (adult decision), walkover, descalificación o abandono, todos los mercados determinados en el terreno de juego se liquidarán en consecuencia y todos los demás indecisos se declararán desiertos y nulos. Para evitar dudas, si un jugador de tenis se retira antes de que concluya el último punto, el mercado de ganador del partido se anula, pero todos los mercados relacionados con sets o juegos específicos que se determinen se liquidan en consecuencia.

En los partidos de MLB, NHL y NBA (la NFL y la MLS no están incluidas en esta excepción), si el encuentro no comienza o se interrumpe después de comenzar y no se reanuda el mismo día previsto para su inicio, según la hora local, se anularán todas las apuestas cuyo resultado no esté determinado.

Ejemplo: si un partido de fútbol americano se interrumpe en la segunda mitad, los mercados de la primera mitad ya determinados se liquidarán con normalidad.

En ese mismo supuesto, los mercados de la segunda mitad cuyo resultado no esté determinado se anularán y se devolverán los importes apostados.

En los eventos de NFL u otras competiciones de fútbol americano aplazados o suspendidos, todos los mercados se anularán, salvo que el partido continúe dentro del mismo ciclo semanal de la competición (de jueves a miércoles, según la hora local del estadio).

En la MLB y en otras ligas de béisbol, el mercado Ganador del encuentro (Moneyline) se considera determinado si la organización de la liga da el partido por finalizado y se cumple alguna de estas condiciones:

A) Se han completado al menos 5 entradas; o

B) Se han completado 4,5 entradas y el equipo local, o el equipo que batea en segundo lugar, va por delante. En los demás casos, se anularán las apuestas.

Para los demás mercados (totales, hándicap, etc.), y salvo que su resultado ya esté determinado, las apuestas se mantendrán si se cumple alguna de estas condiciones:

A) Se han completado al menos 9 entradas; o

B) Se han completado 8,5 entradas y el equipo local, o el equipo que batea en segundo lugar, va por delante.

En los demás casos, las apuestas se anularán. Si se aplica la regla de finalización anticipada por diferencia de carreras (Mercy Rule), las apuestas se mantendrán y se liquidarán según el resultado de ese momento.

En la MLB y en otras ligas de béisbol, las apuestas en líneas de lanzador (mercados PL de Moneyline, hándicap y totales) se anularán si cambia el lanzador inicial indicado. Estas apuestas incluyen la indicación PL en el resguardo y en el historial de apuestas. Si no aparece la indicación PL, se trata de una línea de acción, que se liquidará según el resultado del evento aunque cambie el lanzador. Las líneas de lanzador ofrecidas después de un cambio se regirán por las mismas reglas. Las líneas de acción siguen las reglas generales y las excepciones de béisbol indicadas anteriormente.

En los partidos de béisbol de 7 entradas, todos los mercados se consideran determinados si se cumple alguna de estas condiciones:

A) Se han completado al menos 7 entradas; o

B) Se han completado 6,5 entradas y el equipo local, o el equipo que batea en segundo lugar, va por delante.

El mercado Ganador del encuentro (Moneyline) constituye una excepción y se considera determinado si:

A) Se han completado al menos 5 entradas; o

B) Se han completado 4,5 entradas y el equipo local, o el equipo que batea en segundo lugar, va por delante.

En todos los demás casos, las apuestas serán canceladas.

Los partidos de copa o eliminatorias de baloncesto resueltos mediante la suma de puntos de 2 encuentros tienen reglas específicas. Si el primer partido termina en empate y no se disputa prórroga, el mercado Ganador (prórroga incluida) se anulará y los demás mercados se liquidarán según el resultado. Se aplicará el mismo criterio si el segundo partido termina en empate y hubo un ganador en el primero.

Si la suma de puntos de los 2 encuentros queda empatada (por ejemplo, el equipo A gana el primero por 75-70 y el equipo B gana el segundo por 85-80), todos los mercados se liquidarán según el resultado del tiempo reglamentario, sin tener en cuenta la prórroga.

2.1.1. Aceptación de apuestas

Antes de confirmar una apuesta, ESISA podrá rechazar una solicitud o proponer un importe distinto por las condiciones de disponibilidad del mercado, límites previamente informados, saldo, verificaciones o causas legalmente aplicables. Cualquier propuesta distinta requerirá confirmación del participante. Si no se acepta la apuesta, el importe retenido se liberará o devolverá. Una vez confirmada, no se modificarán unilateralmente sus condiciones esenciales.

2.1.2. Anulación de apuestas confirmadas

Solo podrá anularse la apuesta afectada, total o parcialmente cuando su estructura lo permita, por una causa concreta prevista en estas reglas o impuesta por la normativa. La decisión será motivada, trazable y comunicada al participante, con respeto de los derechos de reclamación y sin facultad de anulación arbitraria antes o después del inicio del evento.

- Error manifiesto y acreditado en la identificación del evento, mercado, selección, horario o cuota, que altere materialmente la apuesta ofrecida. Un movimiento de mercado, una cuota promocional intencionada o una estimación comercial desfavorable a ESISA no constituyen por sí solos un error manifiesto.
- Aceptación después del cierre temporal del mercado o cuando el resultado objeto del pronóstico ya se encontraba determinado, con identificación del momento y de las apuestas afectadas.
- Combinaciones interdependientes expresamente no permitidas y aceptadas por un error acreditado del sistema. Esta causa no se aplica a selecciones admitidas expresamente por la funcionalidad Bet Builder.
- Incumplimiento acreditado de una prohibición legal de participación o fraude relacionado con la apuesta, incluida la manipulación del evento, el uso indebido de cuentas o la elusión fraudulenta de controles previamente establecidos. No se presume el fraude por el resultado favorable al participante.
- Suspensión, aplazamiento, anulación, sustitución de participantes o alteración sustancial del evento en los términos específicos del deporte o mercado y con salvaguarda de los hechos ya sustanciados.

La anulación implica la devolución correspondiente sin coste. Las correcciones de errores de liquidación aplican las condiciones originalmente pactadas; no autorizan a elegir una cuota nueva a posteriori. La comunicación se realizará sin demoras indebidas y, cuando sea posible, antes del final del evento, salvo las restricciones de información establecidas por ley.

2.1.3. Límites de participación y de premio

Los importes mínimos o máximos aplicables y cualquier límite de premio se informarán antes de confirmar la apuesta y quedarán reflejados en las condiciones y en el resguardo cuando afecten al retorno. No podrá imponerse después un límite no informado para reducir el premio de una apuesta aceptada.

2.1.4. Cambios de sede

En deportes de equipo, un cambio de terreno de juego podrá causar la anulación cuando modifique materialmente las condiciones del evento sobre las que se aceptó la apuesta y así resulte de la regla específica aplicable. La decisión deberá motivarse. Los deportes que no sean de equipo no están incluidos en esta regla general; se aplicarán sus reglas propias. Se mantiene lo previsto para el local nominal en terreno neutral.

2.1.5. Cambios de formato

Si se modifica de forma sustancial la duración, la distancia, el número de periodos, mapas u otra característica esencial del evento, se aplicará la regla específica del deporte y mercado. Una eventual anulación deberá identificar la alteración y los mercados afectados, respetando los premios correspondientes a hechos ya sustanciados.

2.1.6. Integridad de eventos

Ante indicios objetivos de manipulación o fraude, ESISA podrá someter las apuestas concretamente afectadas a revisión, recabar información del proveedor, de la entidad organizadora o de los organismos competentes y efectuar las comunicaciones legalmente exigibles.

La investigación no confiere una facultad ilimitada de retención. Cualquier demora o medida sobre una apuesta deberá contar con fundamento, alcance y duración proporcionados y comunicarse en la medida permitida por la ley. La liquidación o anulación se resolverá conforme a las reglas aceptadas, las evidencias y las decisiones vinculantes, preservando el procedimiento de reclamación.

2.1.7. Interrupciones técnicas

Si se produce una interrupción técnica durante la formalización de una apuesta, ESISA efectuará las comprobaciones habituales de saldo, cuotas y disponibilidad antes de aceptarla o rechazarla. Cuando el sistema vuelva a funcionar, el participante deberá consultar su historial para comprobar si la apuesta fue aceptada.

2.1.8. Revisiones del VAR

Cualquier decisión tomada por el VAR (Video Assistant Referee) que intervenga con alguna decisión sancionada por los oficiales en el terreno de juego (incluyendo decisiones pasivas como permitir que se siga jugando antes de revisar el VAR), por tanto, alterando la situación del partido al momento en que la apuesta se realizó, resultará en la cancelación de todas las apuestas realizadas en el intervalo de tiempo desde el momento en que ocurrió el incidente hasta cuando el árbitro tome una decisión final después de revisar el VAR, a menos que las probabilidades ofrecidas en la apuesta no sean afectadas por el uso del VAR o ya hayan sido ajustadas por el uso del VAR cuando se aceptó la apuesta. La Liquidación de todas las más apuestas que no tengan relación con el uso del VAR, incluyendo aquellas que hayan sido decididas por alguna jugada durante el incidente original y la decisión final del árbitro, que no están influenciadas/alteradas por el uso del VAR se mantendrán como apuestas válidas.

En función de resultados, las revisiones del VAR se consideran como sucedidas desde el momento del incidente original ya que el VAR sería utilizado eventualmente si la jugada no hubiera sido detenida inmediatamente. ESISA se reserva el derecho de cambiar apuestas liquidadas previamente en el caso de que la liquidación anterior no sea precisa después de la decisión final del árbitro, teniendo en cuenta que esta decisión haya sido realizada y comunicada antes del final del encuentro y/o intervalo de tiempo listado.

2.1.9. Cuotas y tratamiento de decimales

Las cuotas mostradas en pantalla se truncan a dos decimales. La cuota total se calcula con redondeo a seis decimales y el importe del premio se trunca a dos decimales. Las diferencias derivadas de este procedimiento responden al tratamiento de decimales descrito.

2.1.10. Revisión de liquidaciones

El plazo operativo ordinario del proveedor entre la liquidación de un resguardo y una posible reliquidación es de 30 días. Este plazo no limita la presentación o resolución de reclamaciones, el derecho al cobro de premios ni el cumplimiento de las resoluciones que resulten vinculantes. Todo ajuste deberá estar fundamentado y respetar las condiciones de la apuesta.

2.1.11. Interrupciones por otras causas

En los partidos suspendidos o interrumpidos por otras causas (disturbios del público, peleas entre jugadores, lesiones graves, mal tiempo, fallos de iluminación, etc.), se anularán los mercados cuyo resultado no esté determinado.

2.1.12. Formatos de partido admitidos

Partidos ofrecidos antes de su inicio con una duración de entre 45 y 120 minutos.

Partidos en directo con una duración de hasta 90 minutos. Los posibles formatos admitidos tanto para apuestas previas al partido como en directo son 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45.

Los cambios inesperados de formato se tratarán conforme a las reglas específicas aplicables y al apartado 2.1.5. La aceptación del contrato no supone una renuncia del participante a los derechos que le reconoce la normativa.

2.1.13. Ganador de competición (Outright), a corto y largo plazo

En los mercados de este tipo que incluyan una lista dinámica de posibles resultados, se aplicarán las siguientes reglas:

No participante / No inicia el evento: La selección será anulada y el importe apostado será reembolsado.

Retirada o descalificación durante el evento: La apuesta seguirá siendo válida y se liquidará como perdedora.

2.1.14. Enfrentamientos directos (H2H)

Ambos participantes deben iniciar el evento y al menos uno de ellos debe finalizarlo para que las apuestas sean válidas. Si ambos participantes obtienen exactamente el mismo resultado (empate), todas las apuestas serán anuladas, salvo que se indique lo contrario en las reglas del deporte correspondiente.

Si un participante se retira de un evento después de que este haya comenzado, por cualquier motivo, se considerará que ha finalizado en último lugar a efectos de las apuestas.

2.2. Goleadores: primero, último y en cualquier momento

Anotadores: Primero, Último, Anotador en cualquier momento

Las apuestas se aplican solo al tiempo reglamentario. Los goles en propia puerta (según la autoridad oficial) se omiten o cuentan como "sin goleador" si el juego solo tiene "goles en propia puerta".

Apostar al primer goleador será ANULADO si el jugador no participa o entra al terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol del partido, excepto en el caso de un gol en propia puerta, que se ignora.

Las apuestas al último goleador se anularán si el jugador no participa. Si participa, se tendrá en cuenta su actuación, con independencia del momento en que entre al terreno de juego.

Apostar al goleador en cualquier momento se aplica a cualquier jugador involucrado en el juego, independientemente de el momento en que entre en juego. Las apuestas sobre el goleador en cualquier momento serán ANULADAS si el jugador no participa.

En caso de que se suspenda un partido pero haya al menos un Goleador, se aplican las apuestas al primer Goleador y las apuestas al último Goleador se anulan. Siempre que el mercado de goleadores de este jugador se establezca como ganador y las apuestas a otros jugadores se anularán.

Las reglas anteriores se refieren a los mercados "Primer goleador / goleador en cualquier momento y 1X2" y "Primer goleador / goleador en cualquier momento y marcador correcto".

2.3. Liquidación de líneas asiáticas

*Se aplica a todos los mercados que pueden tener líneas asiáticas como selecciones disponibles en todos los deportes (se pueden aplicar puntos/sets/juegos/rondas/etc. en lugar de goles).

2.3.1. Tabla de goles totales

Línea	Goles	Más de	Menos de
0,5	0	Perdida	Ganada
0,5	1 o más	Ganada	Perdida
0,75	0	Perdida	Ganada
0,75	1	Mitad ganada	Mitad perdida
0,75	2 o más	Ganada	Perdida
1	0	Perdida	Ganada
1	1	Anulada	Anulada
1	2 o más	Ganada	Perdida
1,25	0	Perdida	Ganada
1,25	1	Mitad perdida	Mitad ganada
1,25	2 o más	Ganada	Perdida
1,5	1 o menos	Perdida	Ganada
1,5	2 o más	Ganada	Perdida
1,75	1 o menos	Perdida	Ganada
1,75	2	Mitad ganada	Mitad perdida
1,75	3 o más	Ganada	Perdida
2	1 o menos	Perdida	Ganada
2	2	Anulada	Anulada
2	3 o más	Ganada	Perdida

Explicación de los resultados de Mitad ganada / Mitad perdida: En una selección mitad ganada, la mitad de la apuesta se considera ganada y la otra mitad se considera nula. En una selección medio perdida, la mitad de la apuesta se considera perdida y la otra mitad se considera nula.

2.3.2. Tabla de hándicap de dos opciones

Hándicap A	Resultado del equipo A	Liquidación
0	Gana	Ganada
0	Empata	Anulada
0	Pierde	Perdida
-0,25	Gana	Ganada
-0,25	Empata	Mitad perdida
-0,25	Pierde	Perdida
-0,5	Gana	Ganada
-0,5	Empata o pierde	Perdida
-0,75	Gana por 1	Mitad ganada
-0,75	Gana por 2 o más	Ganada
-0,75	Empata o pierde	Perdida
-1	Gana por 1	Anulada
-1	Gana por 2 o más	Ganada
-1	Empata o pierde	Perdida
-1,25	Gana por 1	Mitad perdida
-1,25	Gana por 2 o más	Ganada
-1,25	Empata o pierde	Perdida
-1,5	Gana por 2 o más	Ganada
-1,5	Gana por 1, empata o pierde	Perdida
0	Gana	Ganada
0	Empata	Anulada
0	Pierde	Perdida
+0,25	Gana	Ganada
+0,25	Empata	Mitad ganada
+0,25	Pierde	Perdida
+0,5	Gana o empata	Ganada
+0,5	Pierde	Perdida
+0,75	Gana o empata	Ganada
+0,75	Pierde por 1	Mitad perdida
+0,75	Pierde por 2 o más	Perdida

Hándicap A	Resultado del equipo A	Liquidación
+1	Gana o empata	Ganada
+1	Pierde por 1	Anulada
+1	Pierde por 2 o más	Perdida
+1,25	Gana o empata	Ganada
+1,25	Pierde por 1	Mitad ganada
+1,25	Pierde por 2 o más	Perdida
+1,5	Gana, empata o pierde por 1	Ganada
+1,5	Pierde por 2 o más	Perdida

Explicación de los resultados de Mitad ganada / Mitad perdida: En una selección mitad ganada, la mitad de la apuesta se considera ganada y la otra mitad se considera nula. En una selección medio perdida, la mitad de la apuesta se considera perdida y la otra mitad se considera nula.

2.4. Función Cash Out

La disponibilidad del Cash Out no está garantizada para todos los eventos, mercados o momentos. Una oferta de Cash Out solo es efectiva cuando ha sido solicitada por el participante y confirmada por el sistema. La retirada o indisponibilidad de una oferta aún no aceptada mantiene la apuesta en sus condiciones originales; no altera un Cash Out ya confirmado, salvo una causa específica de revisión prevista en estas reglas y legalmente aplicable. Esta previsión no excluye las responsabilidades imperativas de ESISA.

2.5. Apuestas Teaser

En las apuestas deportivas, una apuesta “teaser” es un tipo de apuesta combinada. En una apuesta “teaser”, el participante puede cambiar el margen de puntos de un evento, lo que hace que la apuesta sea más fácil de ganar. A cambio, el participante obtiene un menor rendimiento de las apuestas en caso de ganar. Si una selección pierde, el “teaser” se considera perdido. Si se anula una selección y se gana el resto, el “teaser” se considera anulado.

2.6. Empates ex aequo (Dead Heat)

Cuando no hay un ganador individual o hay un empate entre dos, tres o más competidores, la regla “Dead Heat” aplicará. Esto quiere decir que las cuotas se dividirán entre el número de participantes que hayan quedado en empate en esa posición.

Por ejemplo: Empate en Carreras de Caballos, o empate en el mercado “Jugador con más anotaciones” en un campeonato.

Dos jugadores empatan en el número de goles de una competición. La cuota del jugador 1 es 3,00 y la del jugador 2 es 1,50.

Las cuotas se dividirán entre 2 y la apuesta se liquidará con la cuota resultante.

La cuota de liquidación del jugador 1 será 3,00 / 2 = 1,50.

La cuota de liquidación del jugador 2 será 1,50 / 2 = 0,75.

2.7. Mercados de clasificación

Se clasificará: este mercado consiste en pronosticar cuál de los equipos pasará a la siguiente ronda del torneo. Para esta opción, se tendrán en cuenta los resultados tanto de la primera etapa como de la segunda etapa, incluyendo la prórroga y los lanzamientos de penalti, en caso de que estos ocurran.

2.7.1. Método de victoria

En este mercado se debe pronosticar cuál será la manera en la que se clasificará el equipo a la siguiente fase del torneo.

Por ejemplo, si la selección fue:

Equipo local en la prórroga OT (Juventus Turin prórroga (OT)): Se estará indicando que la definición del mercado ocurrirá durante la prórroga.

Equipo local en tiempo reglamentario (Juventus Turin tiempo reglamentario): Se estará indicando que la definición del mercado ocurrirá durante el tiempo reglamentario + el tiempo de descuento.

Equipo visitante en penaltis (Ajax Penaltis): Se estará indicando que la definición del mercado ocurrirá durante los lanzamientos de penalti.

2.8. Crear Apuesta (Bet Builder): anulación íntegra

2.8.1. Definición. La función Crear Apuesta, también denominada Crea tu Apuesta o Bet Builder, permite combinar selecciones del mismo evento en un solo resguardo con una cuota conjunta.

2.8.2. Anulación de una selección. Si una o más selecciones internas de un Bet Builder se liquidan como anuladas o nulas (void/push), el Bet Builder completo se liquidará como anulado, independientemente del resultado de las selecciones restantes. Esto se aplica también cuando las demás selecciones hayan resultado ganadoras o perdedoras.

2.8.3. Sin recálculo. La anulación de una selección interna no da lugar a eliminarla y recalcular la cuota del resto. Tampoco se conserva una selección ganadora interna como una apuesta separada ni se aplica a esa selección anulada la cuota 1,00 para liquidar las demás selecciones del Bet Builder.

2.8.4. Bet Builder con cuota mejorada. La misma regla de anulación íntegra se aplica a las apuestas Boosted Bet Builder. Una selección anulada determina la anulación del Bet Builder completo, con independencia del resultado de las restantes.

2.8.5. Devolución. Cuando el Bet Builder se haya realizado como una apuesta independiente y se anule, se devolverá el importe apostado en ese Bet Builder. Si se utilizó saldo promocional o una apuesta gratuita, la restitución se efectuará con arreglo a las condiciones de ese saldo o promoción; la anulación no lo convierte por sí sola en dinero real.

2.8.6. Ejemplo. Se realizan con dinero real 15 euros en un Bet Builder formado por «Más de 3,5 goles» y «Jugador X marca en cualquier momento». Si el jugador X no participa y su selección se anula conforme a las reglas del mercado de goleador, se anulará el Bet Builder completo y se devolverán los 15 euros, aunque el partido termine con cuatro o más goles.

2.8.7. Alcance. Esta es una regla específica de liquidación del producto Bet Builder. La regla de cuota 1,00 de las combinadas ordinarias se refiere a sus selecciones independientes, no a cada mercado

interno de un Bet Builder. La presente redacción se aplica con el alcance temporal del apartado 1.10 y no modifica las condiciones aplicables a apuestas anteriores.

2.9. Pago Anticipado

2.9.1. Pago Anticipado de fútbol

Con la oferta Pago Anticipado de fútbol, el participante puede apostar antes del inicio del partido en el mercado 1X2 (victoria local o visitante). Si el equipo seleccionado alcanza una ventaja de 2 goles en cualquier momento del partido, la apuesta se liquidará como ganadora sin esperar a su finalización.

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de creación de apuestas realizadas en el mercado 1X2 (ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del inicio del partido y no durante el partido. La oferta no se aplica a las apuestas realizadas en la selección de empate en cada juego.

La apuesta se paga en su totalidad si el equipo seleccionado tiene dos goles de ventaja en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En múltiples, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el participante cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el equipo esté dos goles por delante. Esta oferta no se aplicará cuando una apuesta se haya cobrado por completo. Cuando una apuesta se haya cobrado parcialmente y su equipo tenga dos goles de ventaja, la apuesta se liquidará según la apuesta activa restante.

Si la apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si la selección gana el partido.

2.9.2. Súper Pago Anticipado de fútbol

Con la promoción Súper Pago Anticipado de fútbol, el participante puede apostar antes del inicio del partido en el mercado 1X2 Súper Pago Anticipado al equipo incluido en la promoción. Si ese equipo alcanza una ventaja de 1 gol en cualquier momento del partido, la apuesta se liquidará como ganadora sin esperar al resultado final.

La promoción es válida únicamente para apuestas simples, combinadas y de sistema realizadas antes del inicio del partido en el mercado 1X2 Súper Pago Anticipado (Victoria Local o Victoria Visitante). No se aplica para apuestas realizadas durante el partido.

La promoción No se aplica a apuestas realizadas sobre la selección Empate en ningún partido. Tampoco es válida para apuestas de Bet Builder.

La apuesta será pagada en su totalidad si el equipo seleccionado se pone un gol por delante en cualquier momento del encuentro, independientemente del resultado final del partido.

Esta promoción no se aplicará a apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En apuestas combinadas, si una selección obtiene el beneficio de la promoción, este no se verá afectado retroactivamente si posteriormente el participante realiza Cash Out sobre las selecciones restantes.

Las ganancias serán abonadas tan pronto como sea posible una vez que el equipo se coloque un gol por delante. La promoción no se aplicará a apuestas que hayan sido completamente cobradas

mediante Cash Out. En caso de un Cash Out parcial, si el equipo se adelantó por un gol, la apuesta será liquidada únicamente sobre la parte de la apuesta que permanezca activa.

Si una apuesta es pagada anticipadamente de acuerdo con esta promoción, no volverá a ser pagada si posteriormente la selección resulta ganadora del partido.

La promoción Súper Pago Anticipado no está incluida dentro de la plantilla de bonos para apuestas combinadas. Las apuestas realizadas en el mercado 1X2 Súper Pago Anticipado están excluidas de los requisitos de rollover de campañas de bonificación.

2.9.3. Pago Anticipado de béisbol

Con la oferta Pago Anticipado de béisbol, el participante puede apostar antes del inicio del partido en el mercado Ganador (victoria local o visitante). Si el equipo seleccionado alcanza una ventaja de 5 carreras en cualquier momento del partido, la apuesta se liquidará como ganadora sin esperar a su finalización.

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de Crear Apuesta realizadas en el mercado Ganador (Ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el partido.

La apuesta se paga en su totalidad si el equipo seleccionado tiene cinco carreras en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En múltiples, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el participante cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el equipo esté cinco carreras por delante. Esta oferta no se aplicará cuando una apuesta se haya cobrado por completo. Cuando una apuesta se haya cobrado parcialmente y su equipo tenga cinco carreras de ventaja, la apuesta se liquidará según la apuesta activa restante.

Si la apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si la selección gana el partido.

La oferta no es válida para las líneas de lanzador relevantes (Money Line PL).

2.9.4. Pago Anticipado de fútbol americano

Con la oferta Pago Anticipado de fútbol americano, el participante puede apostar antes del inicio del partido en el mercado Moneyline (victoria local o visitante). Si el equipo seleccionado alcanza una ventaja de 17 puntos en cualquier momento del partido, la apuesta se liquidará como ganadora sin esperar a su finalización.

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de creación de apuestas realizadas en el mercado Money Line (ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del inicio del partido y no durante el partido.

La apuesta se paga en su totalidad si el equipo seleccionado está diecisiete puntos arriba en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En apuestas múltiples, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el participante cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el equipo tenga diecisiete puntos de ventaja. Esta oferta no se aplicará cuando una apuesta se haya cobrado por completo. Cuando una apuesta se haya hecho parcialmente Cash Out y su equipo tenga una ventaja de diecisiete puntos, la apuesta se liquidará según la apuesta activa restante.

Si la apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si la selección gana el partido.

2.9.5. Pago Anticipado de baloncesto

Con la oferta Pago Anticipado de baloncesto, el participante puede apostar antes del inicio del partido en el mercado Moneyline (victoria local o visitante). Si el equipo seleccionado alcanza una ventaja de 18 puntos en cualquier momento del partido, la apuesta se liquidará como ganadora sin esperar a su finalización.

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de creación de apuestas realizadas en el mercado Money Line (ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del inicio del partido y no durante el partido.

La apuesta se paga en su totalidad si el equipo seleccionado tiene dieciocho puntos de ventaja en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En apuestas múltiples, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el participante cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Las ganancias se acreditarán lo antes posible al alcanzarse el umbral de ventaja identificado en la oferta. Un Cash Out completo excluye la apuesta; en caso de Cash Out parcial se tomará únicamente la parte que permanezca activa. El umbral y los eventos elegibles deberán estar informados antes de la participación.

Si la apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si la selección gana el partido.

2.9.6. Pago Anticipado de tenis

Con la oferta Pago Anticipado de tenis, el participante puede apostar antes del inicio del partido en el mercado Ganador del partido. Si el jugador seleccionado alcanza una ventaja de 2 sets en cualquier momento del partido, la apuesta se liquidará como ganadora sin esperar a su finalización.

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de creación de apuestas realizadas en el mercado Money Line (ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del inicio del partido y no durante el partido.

La apuesta se paga en su totalidad si su jugador gana con dos sets en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En apuestas múltiples, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el participante cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el jugador tenga dos sets de ventaja. Esta oferta no se aplicará cuando una apuesta se haya cobrado por completo. Cuando una apuesta se

ha hecho parcialmente Cash Out y su jugador gana dos sets, la apuesta se liquidará en la apuesta activa restante.

Si la apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si la selección gana el partido.

2.9.7. Pago Anticipado de hockey sobre hielo

Con la oferta Pago Anticipado de hockey sobre hielo, el participante puede apostar antes del inicio del partido en el mercado Moneyline (victoria local o visitante). Si el equipo seleccionado alcanza una ventaja de 3 goles en cualquier momento del partido, la apuesta se liquidará como ganadora sin esperar a su finalización.

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de creación de apuestas realizadas en el mercado Money Line (ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del inicio del partido y no durante el partido.

La apuesta se paga en su totalidad si el equipo seleccionado tiene tres goles de ventaja en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En apuestas múltiples, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el participante cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el equipo tenga tres goles de ventaja. Esta oferta no se aplicará cuando una apuesta se haya cobrado por completo. Cuando una apuesta se ha hecho parcialmente Cash Out y su equipo va tres goles por delante, la apuesta se liquidará en la apuesta activa restante.

Si la apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si la selección gana el partido.

2.10. Mercados con margen del 0 %

2.10.1. Fútbol: 1X2

Esta función permite realizar una apuesta en el mercado 1X2 con un margen del 0 % (esto significa que ESISA recibe una comisión del 0 %, lo que hace que las cuotas ofrecidas sean lo más competitivas posible).

La función de margen del 0 % es válida para apuestas simples, múltiples y de sistema realizadas en el mercado 1X2 con la indicación del 0 %, ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el partido.

Los mercados del margen del 0 % no están incluidos en la plantilla de bonificación acumulada ni en la oferta de pago anticipado.

2.10.2. Baloncesto: Moneyline

Esta función permite realizar una apuesta en el mercado Money Line con un margen del 0 % (esto significa que ESISA recibe una comisión del 0 %, lo que hace que las cuotas ofrecidas sean lo más competitivas posible). La función de margen del 0 % es válida para apuestas simples, múltiples y de sistema realizadas en el mercado Money Line con la indicación del 0 %, ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el partido.

Los mercados del margen del 0 % no están incluidos en la plantilla de bonificación acumulada ni en la oferta de pago anticipado.

2.10.3. Fútbol americano: Moneyline

Esta función permite realizar una apuesta en el mercado Money Line con un margen del 0 % (esto significa que ESISA recibe una comisión del 0 %, lo que hace que las cuotas ofrecidas sean lo más competitivas posible).

La función de margen del 0 % es válida para apuestas simples, múltiples y de sistema realizadas en el mercado Money Line con la indicación del 0 %, ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el partido.

Los mercados del margen del 0 % no están incluidos en la plantilla de bonificación acumulada ni en la oferta de pago anticipado.

2.10.4. Tenis: ganador del partido

Esta función permite realizar una apuesta en el mercado Ganador del partido con un margen del 0 % (esto significa que ESISA recibe una comisión del 0 %, lo que hace que las cuotas ofrecidas sean lo más competitivas posible).

La función de margen del 0 % es válida para apuestas simples, múltiples y de sistema realizadas en el mercado Ganador del partido con la indicación 0 %, ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el mismo.

Los mercados del margen del 0 % no están incluidos en la plantilla de bonificación acumulada ni en la oferta de pago anticipado.

2.10.5. Béisbol: Moneyline

Esta función permite realizar una apuesta en el mercado Money Line con un margen del 0 % (esto significa que ESISA recibe una comisión del 0 %, lo que hace que las cuotas ofrecidas sean lo más competitivas posible).

La función de margen del 0 % es válida para apuestas simples, múltiples y de sistema realizadas en el mercado Money Line con la indicación del 0 %, ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el partido.

Los mercados del margen del 0 % no están incluidos en la plantilla de bonificación acumulada ni en la oferta de pago anticipado.

La oferta no es válida para las líneas de lanzador relevantes (Money Line PL).

2.10.6. Hockey sobre hielo: ganador del partido

Esta función permite realizar una apuesta en el mercado Ganador del partido con un margen del 0 % (esto significa que ESISA recibe una comisión del 0 %, lo que hace que las cuotas ofrecidas sean lo más competitivas posible).

La función de margen del 0 % es válida para apuestas simples, múltiples y de sistema realizadas en el mercado Money Line con la indicación del 0 %, ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el partido.

Los mercados del margen del 0 % no están incluidos en la plantilla de bonificación acumulada ni en la oferta de pago anticipado.

2.11. Devolución en empates 0-0 de fútbol (Bore Draw)

Realice una apuesta antes del comienzo del partido, en los mercados ofrecidos para esta oferta y, si el partido termina en empate 0-0, su apuesta será reembolsada en su totalidad.

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de Bet Builder realizadas en los mercados ofrecidos para esta oferta, solo antes del inicio del partido y no durante el partido.

Los reembolsos se abonarán lo antes posible una vez finalizado el partido. Si, mientras tanto, el jugador interfiere en la apuesta de alguna manera (por ejemplo, Retirada/reintegro parcial), la apuesta ya no se aplicará a la oferta de devolución en empates 0-0.

3. Reglas por deporte y explicación de mercados

3.1. Fútbol

Consulta rápida

3.1.1. Prioridad de fuentes para la liquidación·3.1.2. Mercados principales·3.1.3. Mercados de primera mitad·3.1.4. Mercados de segunda mitad·3.1.5. Mercados combinados·3.1.6. Mercados de saque de esquina·3.1.7. Mercados de tarjetas·3.1.8. Mercados de tarjetas·3.1.9. Mercados de tarjetas con puntos·3.1.10. Mercados de anotación / mercados especiales de jugadores·3.1.11. Otros mercados especiales de jugadores·3.1.12. Otros mercados·3.1.13. Mercados rápidos/ mercados por intervalo·3.1.14. Fútbol: apuestas de competición (Outrights)·3.1.15. Liquidación de estadísticas

Todas las apuestas de fútbol se basan en el tiempo reglamentario a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

3.1.1. Prioridad de fuentes para la liquidación

Para la liquidación de los mercados de apuestas deportivas, los resultados se determinarán utilizando el siguiente orden de prioridad de fuentes. La primera fuente disponible y aplicable dentro de la jerarquía será considerada definitiva.

Mercados de Córners, tarjetas y Goleadores

1. Fuentes oficiales de la competición o del club
2. Proveedor de datos

Mercados de Especiales de Jugador (PS) y Entradas (Tackles)

1. OPTA
2. Fuentes oficiales de la competición o del club
3. Proveedores de datos

*En caso de discrepancias entre las fuentes, se aplicará el orden de prioridad indicado anteriormente, salvo que exista evidencia clara en vídeo del evento correspondiente.

3.1.2. Mercados principales

*Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en E-Soccer (se aplican las mismas reglas)

1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X(los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana)

Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido gana equipo local o el equipo visitante)

Total (Más /Menos)

Se debe pronosticar si el número de goles marcados durante el partido estará por encima o por debajo de la línea estipulada

¿Se clasifica?

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado se clasificará para la siguiente fase del torneo.

Ambos equipos marcan (GG/NG)

Hay dos posibles resultados: GG(ambos equipos marcan al menos un gol cada uno durante todo el partido), NG (uno o ambos no marcan ningún gol durante todo el partido)

Apuesta sin empate (DNB)

Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, tiene que haber un equipo ganador. Lo que significa que, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Próximo gol

Se debe pronosticar qué equipo marcará el próximo gol, hay 3 posibles resultados: 1 (el equipo local marcará el próximo gol), ninguno marcará el siguiente gol, 2(el equipo visitante marcará el próximo gol)

Qué equipo ganará el resto del partido

Independientemente del marcador real del evento, en el momento de realizar la apuesta, el marcador del evento se considerará 0-0

Marcador exacto

Se debe pronosticar el resultado exacto de un partido, es decir, el marcador exacto al final del partido, por ejemplo: (1-0,3-0,2-3…)

Hándicap (2 opciones)

Se debe pronosticar el ganador del juego con un margen de gol respectivo. A los goles propuestos en el hándicap se le suma o resta la puntuación correcta, y después de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante

Hándicap (3 opciones)

Se debe pronosticar el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

> Por ejemplo, (0:1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1:0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Tipos de apuestas disponibles en este mercado:

- 1H (0:1): El equipo local gana el partido con 2 o más goles de diferencia
- XH (0:1): El equipo local gana el partido con 1 gol de diferencia
- 2H (0:1): El equipo visitante gana el partido o empata
- 1H (0:2): el equipo local gana el partido con 3 o más goles de diferencia
- XH (0:2): el equipo local gana el partido con 2 goles de diferencia

2H (0:2): el equipo de visitante gana, empata o pierde el partido con un gol de diferencia
1H (0:3): el equipo local gana el partido con 4 o más goles de diferencia
XH (0:3): El equipo local gana el partido con 3 goles de diferencia
2H (0:3): el equipo de visitante gana el partido, empata o pierde con 1 o 2 goles de diferencia
1H (1:0): el equipo local gana o empata el partido
XH (1:0): el equipo visitante gana el partido con un gol de diferencia
2H (1:0): el equipo visitante gana el partido con 2 o más goles de diferencia
1H (2:0): el equipo local gana, empata o pierde el partido con 1 gol de diferencia
XH (2:0): el equipo visitante gana el partido con 2 goles de diferencia
2H (2:0): el equipo visitante gana el partido con 3 o más goles de diferencia
1H (3:0): el equipo local gana, empate o pierde con 1, o 2 goles de diferencia
XH (3:0): el equipo visitante gana el partido con 3 goles de diferencia
2H (3:0): el equipo visitante gana el partido con 4 o más goles de diferencia

Descanso / Tiempo completo

Se debe pronosticar el resultado del primer tiempo del partido junto al resultado del tiempo reglamentario del partido. Los posibles resultados son: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X y 2/2).

Último gol

En este mercado se debe pronosticar cuál de los dos equipos anotará el último gol del partido.

Si el participante selecciona “ninguna opción”, estará indicando que no anotarán más goles.

Margen de victoria

En este tipo de apuestas, Se debe pronosticar qué equipo ganará y su margen de victoria

Local Total

Se debe pronosticar si el total de goles marcados por el equipo local durante el partido serán por encima o por debajo de la línea indicada.

Visitante Total

Se debe pronosticar si el total de goles marcados por el equipo visitante durante el partido serán por encima o por debajo de la línea indicada.

Goles exactos

Se debe pronosticar los goles exactos anotados durante el partido, los posibles resultados son 0 goles,1,2,3,4,+5

Qué equipo marcará

Se debe pronosticar si solo el equipo local, el equipo visitante, ambos equipos o ninguno marcará en el partido. Consisten en seleccionar SI o NO, en algunas de las diferentes opciones que aparecen en el mercado.

Apuesta sin local (1 sin apuesta)

Se debe pronosticar si el equipo visitante ganará el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo local gana el partido, la apuesta será considerada como cancelada.

Apuesta sin visitante (2 sin apuesta)

Se debe pronosticar si el equipo local ganará el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo visitante gana el partido, la apuesta será considerada como cancelada

Goles exacto local

Se debe pronosticar el número exacto de goles marcados por el equipo local durante el partido. Los posibles resultados son: 0 goles, 1,2,3+.

Goles exacto visitante

Se debe pronosticar el número exacto de goles marcados por el equipo visitante durante el partido. Los posibles resultados son: 0 goles, 1,2,3+

Par/Impar

Se debe pronosticar si el resultado del partido es par o impar, si el partido termina 0-0, el mercado ganador será el par.

Par/Impar Local

Se debe pronosticar si el número de goles anotados por el equipo local durante el partido será par o impar. Si el equipo local no anotó ningún gol la selección ganadora será par.

Par/Impar Visitante

Se debe pronosticar si el número de goles anotados por el equipo visitante durante el partido será par o impar. Si el equipo visitante no anotó ningún gol la selección ganadora será par.

Local anota

Se debe pronosticar si el equipo local anotará al menos un gol durante el partido.

El visitante anota

Se debe pronosticar si el equipo visitante anotará al menos un gol durante el partido.

Multigoles

Se debe pronosticar el número de goles marcados durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos.

Local Multigoles

Se debe pronosticar el número de goles anotados por el equipo local durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos.

Visitante Multigoles

Se debe pronosticar el número de goles anotados por el equipo visitante durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos

Siguiente forma de anotar

Se debe pronosticar el tipo de anotación entre los siguientes resultados.

Tiro libre

El gol debe ser marcado directamente desde el tiro libre o desde un saque de esquina para calificar como gol de tiro libre. Los tiros desviados cuentan siempre que se conceda el gol a quien ejecutó el tiro libre o el saque de esquina

Penalti: El gol debe ser marcado directamente de un penalti. Goles después de un rebote de un penalti fallido no se tendrán en cuenta.

Gol en propia puerta

Si el gol es considerado como un gol en propia puerta

Cabezazo: El último toque del goleador debe ser con la cabeza.;

Disparo: el gol debe ser anotado por cualquier parte del cuerpo que no sea la cabeza y los otros tipos no se aplican.

Sin gol.

¿Habrá tanda de penaltis?

Se debe pronosticar si en el partido habrá una tanda de penaltis

Prórroga Si/No

Se debe pronosticar si el partido pasará para periodo de prórroga

Método de victoria

Se debe pronosticar cómo el equipo local o el equipo visitante se clasificará para la siguiente ronda (o ganará, en caso de una final de campeonato). se ofrecen seis (6) resultados posibles:

– Equipo local gana tras los tiros desde el punto – Equipo local gana en el tiempo reglamentario penalti – Equipo visitante gana en el tiempo – Equipo visitante gana tras los tiros desde el reglamentario punto penalti – Equipo local gana en la prórroga

– Equipo visitante gana en la prórroga

Prórroga y gol

Se debe pronosticar si el partido pasará a la prórroga y si habrá gol o no en el tiempo de prórroga

Prórroga - 1X2

Se debe pronosticar el resultado 1X2 de la prórroga.

Prórroga - Qué equipo ganará el resto del partido

Independientemente del marcador real del evento, en el momento de realizar la apuesta, el marcador del evento se considerará 0-0. El mercado considerará solo el tiempo de prórroga.

Prórroga - próximo en anotar

Se debe pronosticar qué equipo anotará durante el tiempo de prórroga, Hay 3 posibles resultados: 1(equipo local anotará), X(los equipos empatan), 2(equipo visitante anotará)

Prórroga - total

Se debe pronosticar si el total de goles anotados durante la prórroga estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Prórroga – hándicap

Se debe pronosticar el resultado final de la prórroga, teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis. Por ejemplo,(0:1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1:0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Prórroga - marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto de la prórroga.

Tanda de penaltis- ganador

Se debe pronosticar qué equipo ganará la tanda de penaltis (1-2).

Tanda de penaltis - X penalti anotado

Se debe pronosticar si el penalti “X” se anotará o no durante la tanda de penaltis

Tanda de penaltis - X Gol

Se debe pronosticar qué equipo anotará el gol X durante la tanda de penaltis. 3 posibles resultados: 1, X, 2.

Tanda de penaltis - margen de victoria

Se debe pronosticar el margen de victoria para la tanda de penaltis para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Tanda de penaltis – total

Se debe pronosticar si el total de goles anotados durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tanda de penaltis- total del equipo local

Se debe pronosticar si el total de goles anotados por el equipo local durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tanda de penaltis- total del equipo visitante

Se debe pronosticar si el total de goles anotados por el equipo visitante durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tanda de penaltis - goles exactos

Se debe pronosticar el número exacto de goles anotados durante la tanda de penaltis. Hay 7 posibles resultados: 0-4,5,6,7,8,9,10+.

Tanda de penaltis - Par/Impar

Se debe pronosticar si el número de goles anotados durante la tanda de penaltis es par o impar.

Tanda de penaltis - Local Par/Impar

Se debe pronosticar si el número de goles anotados por el equipo local durante la tanda de penaltis es par o impar

Tanda de penaltis - Visitante Par/Impar

Se debe pronosticar si el número de goles anotados por el equipo visitante durante la tanda de penaltis es par o impar.

Tanda de penaltis - marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto durante la tanda de penaltis.

Tanda de penaltis - Ganador y total

Se debe pronosticar el ganador de la tanda de penaltis y a su vez con el número de goles anotados teniendo en cuenta el margen ofrecido.

Resultado en la mitad de la prórroga (incluidos los goles del tiempo reglamentario)

Se debe pronosticar el resultado de la 1ª mitad de la prórroga.

X equipo en la prórroga en marcar (incluidos los goles en el tiempo reglamentario)

Se debe pronosticar qué equipo marcará el X gol en la prórroga.

Marcador exacto en la prórroga del descanso (incluidos los goles en el tiempo reglamentario)

Se debe pronosticar el marcador exacto al final de la primera mitad de la prórroga.

Total de goles de la primera mitad en la prórroga (incluidos los goles en tiempo reglamentario)

Se debe pronosticar el número de goles (más/menos) en la primera mitad de la prórroga.

Hándicap asiático en la prórroga del descanso (incluidos los goles en el tiempo reglamentario)

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad de la prórroga, teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Resultado después de X minutos

Se debe pronosticar el resultado del partido después de X minutos.

Total de goles Más/Menos después de X minutos

Se debe pronosticar el número de goles (más/menos) después de X minutos.

Hándicap asiático después de X minutos

Se debe pronosticar el resultado después de X minutos, teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Hándicap en prórroga

Se debe pronosticar el resultado después de aplicar el hándicap especificado en la prórroga.

Equipo local ganador

Se debe pronosticar si el equipo local ganará el partido.

Equipo visitante ganador

Se debe pronosticar si el equipo visitante ganará el partido.

3.1.3. Mercados de primera mitad

Primera mitad - 1X2

Se debe pronosticar cuál será el resultado únicamente de la primera mitad. Los goles marcados en la segunda mitad no se tendrán en cuenta.

Primera mitad - Totales

Se debe pronosticar si el número total de goles marcados únicamente durante la primera mitad, estarán por encima o por debajo del margen indicado.

Primera mitad - Qué equipo ganará el resto

Sin importar cuál sea el resultado actual del evento, en el momento de realizar la apuesta el resultado del evento será considerado como 0-0. El mercado solo considera la primera mitad.

Primera mitad - Próximo en anotar

Se debe pronosticar qué equipo durante la primera mitad anotará el siguiente gol. Existen 3 posibles resultados: 1 (anota el equipo local), X (ambos equipos empatan), 2 (anota el equipo visitante).

Primera mitad - Doble oportunidad

Se debe pronosticar cuál será el resultado de la primera mitad. Existen 3 posibles resultados: 1X (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o empata), X2 (al finalizar la primera mitad, el equipo visitante gana o empata), 12 (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o el visitante gana).

Primera mitad - Apuesta sin empate

Se debe pronosticar qué equipo ganará únicamente la primera mitad. Si la primera mitad termina en empate para ambos equipos, la apuesta será devuelta.

Primera mitad hándicap (2 opciones)

Se debe pronosticar cuál será el resultado final de la primera mitad, tomando en cuenta el hándicap especificado en los paréntesis.

Primera mitad hándicap (3 opciones)

Se debe pronosticar cuál será el resultado final de la primera mitad, tomando en cuenta el hándicap especificado en los paréntesis. Por ejemplo, (0:1) quiere decir que el equipo Visitante tiene un gol de ventaja, así como (1:0) quiere decir que el equipo Local tiene un gol de ventaja.

Primera mitad - Local goles exactos

Se debe pronosticar cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Local durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Visitante goles exactos

Se debe pronosticar cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Visitante durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - par/impar

Se debe pronosticar si el número de goles marcados únicamente durante la primera mitad, serán pares o impares. El resultado 0-0 es considerado como par.

Primera mitad - ambos equipos marcan

Se debe pronosticar que ambos equipos anotarán por lo menos un gol cada uno durante la primera mitad del evento, O que un solo equipo o ambos equipos NO anotarán ningún gol durante la primera mitad.

Primera mitad - Local portería a cero

Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no le ha anotado ningún gol. Se debe pronosticar si el equipo Local mantendrá la portería a cero goles anotados durante la primera mitad del evento.

Primera mitad- Visitante portería a cero

Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no se le ha anotado ningún gol. Se debe pronosticar si el equipo Visitante mantendrá la portería a cero goles anotados durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - 1X2 & ambos equipos marcan

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad del evento y además que ambos equipos anotarán o no únicamente durante la primera mitad.

Primera mitad - 1X2 total

Se debe pronosticar la combinación del resultado de la primera mitad del evento más si los goles durante la primera mitad estarán por encima o por debajo del margen seleccionado. Existen 6 posibles resultados:

- Local & más de: El equipo Local gana la primera mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.
- Local & Menos de: El equipo Local gana la primera mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado
- Empate & Más de: La primera mitad termina en empate y el total de goles es más del margen seleccionado.
- Empate & Menos de: La primera mitad termina en empate y el total de goles es menos del margen seleccionado.
- Visitante & Más de: El equipo visitante gana la primera mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.
- Visitante & Menos de: El equipo visitante gana la primera mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado.

Primera mitad - Marcador exacto

Se debe pronosticar cuál será el marcador exacto de la primera mitad del evento.

Primera mitad - multigoles

Se debe pronosticar el número de goles marcados durante la primera mitad del evento basándose en los diferentes rangos ofrecidos.

Primera mitad - Doble oportunidad & GG/NG

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad del evento con 3 posibles doble resultados (1X, 12, X2), además de si ambos equipos marcarán o no marcarán.

Primera mitad Multigoles

Se debe pronosticar el número de goles marcados durante la primera mitad con base en diferentes rangos.

Primera mitad - 1X2 o GG/NG

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad del partido O si ambos equipos, o ningún equipo anotará durante la primera mitad del evento.

Último gol de la primera mitad

Se debe pronosticar el equipo que marcará el último gol en la primera mitad del partido.

Primera mitad - Total de Saques de Meta

Se debe pronosticar el número total de tiros a puerta ejecutados por ambos equipos combinados durante la primera mitad.

Primera mitad – Rango de goles

Se debe pronosticar el rango del total de goles anotados en la primera mitad.

Prórroga – Total de la primera mitad

Se debe pronosticar el número total de goles anotados en la primera mitad del prórroga.

Primera mitad – Total de faltas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de faltas cometidas por el equipo local en la primera mitad.

Primera mitad – Total de faltas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de faltas cometidas por el equipo visitante en la primera mitad.

Primera mitad – Total de saques de banda del equipo local

Se debe pronosticar el número total de saques de banda realizados por el equipo local en la primera mitad.

Primera mitad – Total de saques de banda del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de saques de banda realizados por el equipo visitante en la primera mitad.

Primera mitad – Total de saques de banda

Se debe pronosticar el número total de saques de banda realizados en la primera mitad.

Primera mitad – Hándicap de saques de banda

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad tras aplicar el hándicap de saques de banda especificado.

Primera mitad – Empate no válido

Se debe pronosticar el ganador de la primera mitad; en caso de que la primera mitad finalice en empate, se devolverá el importe correspondiente.

Primera mitad – Hándicap

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad tras aplicar el hándicap especificado.

Primera mitad – Portería a cero del equipo local

Se debe pronosticar si el equipo local no concederá goles en la primera mitad.

Primera mitad – Portería a cero del equipo visitante

Se debe pronosticar si el equipo visitante no concederá goles en la primera mitad.

Primera mitad - 1X2 Tarjetas Amarillas

Se debe pronosticar qué equipo recibirá más tarjetas amarillas en la primera mitad: Equipo Local, Equipo Visitante o Empate en caso de que ambos equipos reciben la misma cantidad de tarjetas amarillas.

Primera mitad del prórroga - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad del prórroga.

Primera mitad - equipo visitante impar/par

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados por el Equipo Visitante en la primera mitad será impar o par.

Primera mitad - equipo local impar/par

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados por el Equipo Local en la primera mitad será impar o par.

Primera mitad del prórroga - Total

Se debe pronosticar el número total de goles anotados en la primera mitad del prórroga.

Primera mitad del prórroga - Doble oportunidad

Se debe pronosticar dos posibles resultados en la primera mitad del prórroga: victoria del Equipo Local o empate, empate o victoria del Equipo Visitante, victoria del Equipo Local o victoria del Equipo Visitante.

Primera mitad del prórroga - Qué equipo marcará

Se debe pronosticar qué equipo marcará en la primera mitad del prórroga.

Primera mitad del prórroga - Córners impar/par

Se debe pronosticar si el número total de córners en la primera mitad del prórroga será impar o par.

Primera mitad del prórroga - Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto de la primera mitad del prórroga.

Primera mitad del prórroga - Total equipo local

Se debe pronosticar el número total de goles anotados por el Equipo Local en la primera mitad del prórroga.

Primera mitad del prórroga - Total equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de goles anotados por el Equipo Visitante en la primera mitad del prórroga.

Primera mitad del prórroga - Ambos equipos anotarán

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán en la primera mitad del prórroga.

3.1.4. Mercados de segunda mitad

Segunda mitad - 1X2

Se debe pronosticar el resultado únicamente de la segunda mitad del evento. Los goles marcados en la primera mitad no se tendrán en cuenta.

Segunda mitad - Totales

Se debe pronosticar si el total de goles marcados únicamente durante la segunda mitad estarán por encima o por debajo del margen indicado.

Segunda mitad - Qué equipo ganará el resto

Sin importar cuál sea el resultado actual del evento en el momento de realizar la apuesta el resultado del evento será considerado como 0-0. El mercado solo considera la segunda mitad.

Segunda mitad - Próximo en anotar

Se debe pronosticar qué equipo durante la segunda mitad anotará el siguiente gol. Existen 3 posibles resultados: 1 (anota el equipo local), X (ambos equipos empatan), 2 (anota el equipo visitante).

Segunda mitad - Doble oportunidad

Se debe pronosticar cuál será el resultado de la segunda mitad. Existen 3 posibles resultados: 1X (al finalizar la segunda mitad, el equipo local gana o empata), X2 (al finalizar la segunda mitad, el equipo visitante gana o empata), 12 (al finalizar la segunda mitad, el equipo local gana o el visitante gana).

Segunda mitad - Apuesta sin empate

Se debe pronosticar qué equipo ganará únicamente la segunda mitad. Si la segunda mitad termina en empate para ambos equipos, la apuesta será devuelta.

Segunda mitad hándicap (2 opciones)

Se debe pronosticar cuál será el resultado final de la segunda mitad, tomando en cuenta el hándicap especificado en los paréntesis.

Segunda mitad hándicap (3 opciones)

Se debe pronosticar cuál será el resultado final de la segunda mitad, tomando en cuenta el hándicap especificado en los paréntesis. Por ejemplo, (0:1) quiere decir que el equipo Visitante tiene un gol de ventaja, así como (1:0) quiere decir que el equipo Local tiene un gol de ventaja.

Segunda mitad - Local goles exactos

Se debe pronosticar cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Local durante la segunda mitad del evento.

Segunda mitad - Visitante goles exactos

Se debe pronosticar cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Visitante durante la segunda mitad del evento.

Segunda mitad - par/impar

Se debe pronosticar si el número de goles marcados únicamente durante la segunda mitad, serán pares o impares. El resultado 0-0 es considerado como par.

Segunda mitad - ambos equipos marcan

Se debe pronosticar que ambos equipos anotarán por lo menos un gol cada uno durante la segunda mitad del evento, O que un solo equipo o ambos equipos no anotarán ningún gol durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Local portería a cero

Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no le ha anotado ningún gol. Se debe pronosticar si el equipo Local mantendrá la portería a cero goles anotados durante la segunda mitad del evento.

Segunda mitad- Visitante portería a cero

Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no se le ha anotado ningún gol. Se debe pronosticar si el equipo Visitante mantendrá la portería a cero goles anotados durante la segunda mitad del evento.

Segunda mitad - 1X2 & ambos equipos marcan

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad del evento y además que ambos equipos marcarán únicamente durante la segunda mitad.

Segunda mitad - 1X2 total

Se debe pronosticar la combinación del resultado de la segunda mitad del evento más si los goles durante la segunda mitad estarán por encima o por debajo del margen seleccionado. Existen 6 posibles resultados:

1 & más de: El equipo Local gana la segunda mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.

1& Menos de: El equipo Local gana la segunda mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado

X & Más de: La segunda mitad termina en empate y el total de goles es más del margen seleccionado.

X & Menos de: La segunda mitad termina en empate y el total de goles es menos del margen seleccionado.

2 & Más de: El equipo visitante gana la segunda mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.

2 & Menos de: El equipo visitante gana la segunda mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado.

Segunda mitad - Marcador exacto

Se debe pronosticar cuál será el marcador exacto de la segunda mitad del evento.

Primera mitad - multigoles

Se debe pronosticar el número de goles anotados durante la segunda mitad del evento basándose en los diferentes rangos ofrecidos.

Segunda mitad Local anotará

Se debe pronosticar que en algún momento el equipo Local marcará un gol durante la segunda mitad del evento.

Segunda mitad Visitante anotará

Se debe pronosticar que en algún momento el equipo Visitante anotará un gol durante la segunda mitad del evento.

Segunda mitad - Doble oportunidad & GG/NG

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad del evento con 3 posibles doble resultado (1X, 12, X2), además de si ambos equipos marcarán o no marcarán.

Segunda mitad - 1X2 o GG/NG

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad del partido O si ambos equipos, o ningún equipo marcará durante la segunda mitad del evento.

Último gol de la segunda mitad

Se debe pronosticar el equipo que marcará el último gol en la segunda mitad del partido.

Segunda mitad - Total de Saques de Meta

Se debe pronosticar el número total de saques de meta ejecutados por ambos equipos combinados durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Hándicap

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad tras aplicar el hándicap especificado.

Segunda mitad – Goles exactos

Se debe pronosticar el número exacto de goles anotados en la segunda mitad.

Segunda mitad – ambos equipos marcan

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Portería a cero del equipo local

Se debe pronosticar si el equipo local no concederá goles en la segunda mitad.

Segunda mitad – Portería a cero del equipo visitante

Se debe pronosticar si el equipo visitante no concederá goles en la segunda mitad.

Segunda mitad – Total de faltas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de faltas cometidas por el equipo local en la segunda mitad.

Segunda mitad – Total de faltas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de faltas cometidas por el equipo visitante en la segunda mitad.

Segunda mitad – Total de saques de banda

Se debe pronosticar el número total de saques de banda realizados en la segunda mitad.

Segunda mitad - 1X2 Tarjetas Amarillas

Se debe pronosticar qué equipo recibirá más tarjetas amarillas en la segunda mitad: Equipo Local, Equipo Visitante o Empate si ambos equipos reciben la misma cantidad de tarjetas amarillas.

Segunda mitad - equipo visitante impar/par

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados por el Equipo Visitante en la segunda mitad será impar o par.

Segunda mitad - equipo local impar/par

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados por el Equipo Local en la segunda mitad será impar o par.

3.1.5. Mercados combinados

1X2 & GG

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán, junto con el resultado final del evento. 6 posibles resultados son ofrecidos:

- 1 & GG: El equipo local gana y ambos equipos marcan gol.
- X & GG: Ambos equipos empatan y ambos equipos marcan gol.
- 2 & GG: El equipo visitante gana y ambos equipos marcan gol.
- 1 & NG: El equipo local gana y al menos, uno de los dos no marca gol.
- X & NG: Ambos equipos empatan y al menos uno de los dos equipos no marca gol.
- 2 & NG: El equipo visitante gana y al menos, uno de los dos no marca gol.

Total & GG/NG

Se debe pronosticar el mercado Total (Más de / Menos de, goles) junto con predecir el si ambos equipos marcan al menos un gol durante todo el evento (GG) o que uno o ninguno de los dos equipos marca ningún gol durante todo el evento (NG). Son ofrecidos 4 posibles: Más de & GG, Más de NG, Menos de GG, Menos de NG.

1X2 & Más de/Menos de

Se debe pronosticar el resultado del evento junto con el número de goles marcados durante el evento teniendo en cuenta el margen de goles seleccionado. Son posibles 6 resultados: 1 & Más de ‘’X’’, X & Más de ‘’X’’, 2&Más de ‘’X’’, 1&Menos de ‘’X’’, X&Menos de ‘’X’’, 2&Menos de ‘’X’’.

Primer tiempo/Tiempo completo & GG/NG

Se debe pronosticar el resultado del primer tiempo/tiempo completo del evento junto con predecir si ambos equipos marcan o no marcan. Son posibles 4 resultados:

No/no, si/no, si/si, no/si.

Total (más/menos) o GG/NG

Se debe pronosticar si el número total de goles en el evento es Más de o Menos de la cantidad de margen seleccionada O si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo anotará durante el evento. Ejemplo de 4 posibles resultados:

Más de 2.5 o NG, Más de 2.5 o GG, Menos de 2.5 o NG, Menos de 2.5 o GG

1X2 & Total (Más de/Menos de) & GG/NG

Se debe pronosticar la combinación del resultado final del evento, más el resultado del mercado ambos equipos, un solo equipo, o ningún equipo anota gol, además de si el resultado será más de o menos del margen especificado.

1X2 & Multigoles {Margen}

Se debe pronosticar la combinación del resultado final del evento, además de si rango total de goles marcados durante el evento estará dentro del margen especificado.

Ambos equipos marcan + Multigoles {Margen}

Se debe pronosticar la combinación del mercado ambos equipos marcan, además de si el rango de goles totales anotados durante el evento estará entre el rango de goles indicado.

Primer gol & 1X2 (Matchflow)

Se debe pronosticar si el final del evento será local, empate o visitante, junto con cuál equipo anotará el primer gol del evento, Son posibles 7 resultados

Local-Primer gol & 1

Local-Primer gol & X

Local-Primer gol & 2

Visitante-Primer gol & 1

Visitante-Primer gol & X

Visitante-Primer gol & 2

Sin goles (0-0).

Doble oportunidad (Evento) & Primera mitad GG/NG

Se debe pronosticar el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) y si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo anotan únicamente durante la primera mitad del evento.

Doble oportunidad (Evento) & Segunda mitad GG/NG

Se debe pronosticar el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) y si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo anotan únicamente durante la segunda mitad del evento.

Doble oportunidad & GG/NG

Se debe pronosticar el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) además de si ambos o ninguno de los equipos anotan.

Doble oportunidad & Total

Se debe pronosticar el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) además de si el total de goles estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Descanso/Tiempo completo & Total

Se debe pronosticar los resultados del descanso/tiempo completo, además de si el total de goles estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Descanso/Tiempo completo & Primera mitad totales

Se debe pronosticar los resultados del descanso/tiempo completo, además de si el total de goles durante la primera mitad del evento estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Descanso/Tiempo completo & Goles exactos

Se debe pronosticar el resultado del primer tiempo/tiempo completo del evento junto con predecir cuál será el marcador exacto durante todo el evento.

3 Posibilidades combinadas: (Local o más de, Local o menos de, Empate o más de, Empate o menos de, Visitante o más de, Visitante o menos de, Local o GG, Empate o GG, Visitante o GG, Local o alguna portería a cero, Empate o alguna portería a cero, Visitante o alguna portería a cero): Se debe pronosticar el resultado del evento O si ambos equipos, un equipo o ningún equipo marcará en el partido O la cantidad de goles del evento.

Primera mitad Menos de & Segunda mitad Menos de

Se debe pronosticar tanto que el número de goles de la primera mitad estará por debajo del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por debajo del margen especificado.

> Ejemplo: Menos de 1,5/Menos de 1,5. Esta selección es ganadora si el total de goles durante la primera mitad está por debajo de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por debajo de 1,5.

Primera mitad Menos de & Segunda mitad Más de

Se debe pronosticar tanto que el número de goles de la primera mitad estará por debajo del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por encima del margen especificado.

> Ejemplo: Menos de 1,5/Más de 1,5. Esta selección es ganadora si el total de goles durante la primera mitad está por debajo de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por encima de 1,5.

Primera mitad Más de & Segunda mitad menos de

Se debe pronosticar tanto que el número de goles de la primera mitad estará por encima del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por debajo del margen especificado.

> Ejemplo: Más de 1,5/Menos de 1,5. Esta selección es ganadora si el total de goles durante la primera mitad está por encima de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por debajo de 1,5.

Primera mitad Más de & Segunda mitad Más de

Se debe pronosticar tanto que el número de goles de la primera mitad estará por encima del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por encima del margen especificado.

> Ejemplo: Más de 1,5/Más de 1,5. Esta selección es ganadora si el total de goles durante la primera mitad está por encima de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por encima de 1,5.

Descanso O Tiempo Completo

Se debe pronosticar el resultado ganador del evento o de la mitad del mismo. Solo es necesario que ocurra para que la selección sea ganadora.

1X2 descanso/Doble Oportunidad Tiempo Completo

Se debe pronosticar el resultado del descanso junto con tres posibles resultados de Doble Oportunidad (1X, 2X, 12) del evento.

Doble Oportunidad descanso/1X2 Tiempo Completo

Se debe pronosticar el resultado de Doble Oportunidad de la primera mitad junto con el resultado final del evento.

Doble Oportunidad descanso/Doble Oportunidad Tiempo Completo

Se debe pronosticar el resultado ganador de doble oportunidad de ambos, tanto descanso como Tiempo Completo.

Al menos una mitad X

Se debe pronosticar si habrá al menos una mitad que termine en empate. Por ejemplo: primera mitad 1-1 / Tiempo completo 1-2. El resultado gana = Sí.

Doble oportunidad o Ambos equipos marcan

Se debe pronosticar el resultado ganador del partido (Doble Oportunidad) O si ambos, uno o ninguno de los equipos marcarán en el partido. Solamente tiene que ocurrir una predicción para que la apuesta sea ganadora.

Doble Oportunidad o Más de/Menos de

Se debe pronosticar si el resultado del partido estará dentro de la opción de Doble Oportunidad seleccionada O si el número total de goles marcados en el partido será superior o inferior al valor especificado. Al menos una de las dos condiciones debe cumplirse para que la apuesta sea ganadora.

Más de X equipo local + Más de Y equipo visitante

Se debe pronosticar si el número de goles en el equipo local será superior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será superior al margen indicado.

Más de X equipo local + Menos de Y equipo visitante

Se debe pronosticar si el número de goles en el equipo local será superior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será inferior al margen indicado.

Menos de X equipo local + Menos de Y equipo visitante

Se debe pronosticar si el número de goles en el equipo local será inferior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será inferior al margen indicado

Menos de X equipo local + Más de Y equipo visitante

Se debe pronosticar si el número de goles en el equipo local será inferior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será superior al margen indicado.

Primera mitad - 1X2 o {total}

Se debe pronosticar el resultado ganador de la primera mitad del partido O el número total de goles (más o menos). Solo tiene que ocurrir una predicción para que la apuesta sea ganadora.

Segunda mitad - 1X2 o {total}

Se debe pronosticar el resultado ganador de la segunda mitad del partido O el número total de goles (más o menos). Solo tiene que ocurrir una predicción para que la apuesta sea ganadora.

Doble Oportunidad 1X y {total} y Ambos equipos para anotar

Se debe pronosticar la combinación del resultado final doble oportunidad (1X) y el resultado del mercado de ambos equipos para marcar y si el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Doble Oportunidad X2 y {total} y Ambos equipos marcan

Se debe pronosticar la combinación del resultado final doble oportunidad (X2) y el resultado del mercado de ambos equipos para marcar y si el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Doble Oportunidad 12 & {total} & Ambos equipos marcan

Se debe pronosticar la combinación del resultado final doble oportunidad (12) y el resultado del mercado de ambos equipos para marcar y si el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Ambos equipos marcarán en la primera mitad y multigoles (partido)

Se debe pronosticar la combinación de ambos equipos para marcar en la primera mitad del partido, además de si el rango de goles totales marcados durante el partido estará entre el rango indicado.

Multigoles Local y Multigoles Visitante

Se debe pronosticar el número de goles marcados durante el partido por el equipo local y el equipo visitante en función de los diferentes rangos ofrecidos.

Multigol primera mitad y Multigol segunda mitad

Se debe pronosticar el número de goles marcados durante la primera mitad del partido y la segunda mitad, en función de los diferentes rangos ofrecidos.

Combo Var (1X2 partido y Var Si/No)

Se debe pronosticar la combinación correcta del resultado del partido y si habrá VAR (con revisión del monitor) o no. Hay 6 resultados posibles:

Equipo 1 y Sí

Equipo 1 y No

Empatar y Si Empatar y No

Equipo 2 y Si

Equipo 2 y No

Primera mitad - equipo local - Total de Saques de Meta

Se debe pronosticar el número total de saques de meta efectuados por el equipo local durante la primera mitad.

Segunda mitad - equipo local - Total de Saques de Meta

Se debe pronosticar el número total de saques de meta efectuados por el equipo local durante la segunda mitad.

Equipo visitante - Total de Saques de Meta

Se debe pronosticar el número total de saques de meta efectuados por el equipo visitante durante el partido.

Primera mitad - equipo visitante - Total de Saques de Meta

Se debe pronosticar el número total de saques de meta efectuados por el equipo visitante durante la primera mitad.

Segunda mitad - equipo visitante - Total de Saques de Meta

Se debe pronosticar el número total de saques de meta efectuados por el equipo visitante durante la segunda mitad.

1X2 y Total

Se debe pronosticar el resultado del partido y si el número total de goles será superior o inferior al valor especificado.

3.1.6. Mercados de saque de esquina

Los saques de esquina otorgados, pero no tomados no cuentan, a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

Saques de esquina 1X2

Se debe pronosticar qué equipo registrará el mayor número de saques de esquina en el encuentro.

Siguiente saque de esquina

Se debe pronosticar qué equipo registrará el siguiente saque de esquina.

Último saque de esquina

Se debe pronosticar qué equipo registrará el último saque de esquina del encuentro.

Hándicap en saques de esquina

Se debe pronosticar qué equipo registrará el mayor número de córners en el encuentro tomando en cuenta el margen del hándicap ofrecido.

Total de saques de esquina

Se debe pronosticar si el total de saques de esquina del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Total de saques de esquina del equipo Local

Se debe pronosticar si el total de saques de esquina del encuentro registrados por el equipo Local es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Total de saques de esquina del equipo Visitante

Se debe pronosticar si el total de saques de esquina del encuentro registrados por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Rango de saques de esquina

Se debe pronosticar el rango del número de saques de esquina totales en el encuentro.

Rango de saques de esquina del equipo local

Se debe pronosticar el rango del número de saques de esquina totales registrados por el equipo local en el encuentro.

Rango de saques de esquina del equipo visitante

Se debe pronosticar el rango del número de saques de esquina totales registrados por el equipo visitante en el encuentro.

Saques de esquina par/impar

. Se debe pronosticar si el total de saques de esquina del encuentro es un número par o impar. Sin saques de esquina: Par.

Primero en registrar x saques de esquina

Se debe pronosticar qué equipo registrará el número x de saques de esquina antes que el otro.

Saques de esquina 1X2 - Primera mitad

Se debe pronosticar qué equipo registrará el mayor número de saques de esquina en la primera mitad del encuentro.

Saque de esquina Xth - Primera mitad

Se debe pronosticar qué equipo registrará el saque de esquina número X en la primera mitad del encuentro.

Primera mitad - Último saque de esquina

Se debe pronosticar qué equipo registrará el último saque de esquina durante la primera mitad del encuentro.

Primera mitad - hándicap en saques de esquina

Se debe pronosticar qué equipo registrará el mayor número de saques de esquina durante la primera mitad del encuentro, tomando en cuenta el margen del hándicap ofrecido.

Primera mitad - Total de saques de esquina

Se debe pronosticar si el total de saques de esquina durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera mitad - Total de saques de esquina del equipo Local

Se debe pronosticar si el total de saques de esquina durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Local es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera mitad - Total de saques de esquina del equipo Visitante

Se debe pronosticar si el total de saques de esquina durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera mitad - saques de esquina exactos del equipo Local

Se debe pronosticar el número exacto de saques de esquina durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Local. Hay 4 posibles resultados: 0-1, 2, 3, 4+.

Primera mitad - saques de esquina exactos del equipo Visitante

Se debe pronosticar el número exacto de saques de esquina durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Local. Hay 4 posibles resultados: 0-1, 2, 3, 4+.

Primera mitad - Rango de saques de esquina

Se debe pronosticar el rango del número de saques de esquina totales durante la primera mitad del encuentro.

Primera mitad - saques de esquina par/impar

Se debe pronosticar si el total de saques de esquina durante la primera mitad del encuentro es un número par o impar. Sin saques de esquina: Par.

Primera mitad - Primero en registrar x saques de esquina

Se debe pronosticar qué equipo registrará el número x de saques de esquina antes que el otro durante la primera mitad del encuentro.

Total de saques de esquina (Más de-Exacto-Menos de)

Se debe pronosticar si el número de los saques de esquina durante el partido será más de, menos de o exacto que el margen indicado.

Primera mitad - Total de saques de esquina (Más de-Exacto-Menos de)

Se debe pronosticar si el número de los saques de esquina en la primera mitad será más de, menos de o exacto que el margen indicado.

1X2 Partido + 1X2 saques de esquina

Se debe pronosticar la combinación correcta para el resultado del partido y qué equipo hará más saques de esquina al final del partido.

1X2 Partido & Más/Menos saques de esquina

Se debe pronosticar la combinación correcta para el resultado del partido y si el número total de saques de esquina en el partido es mayor o menor que la línea indicada al final del partido.

1X2 de córners

Se debe pronosticar qué equipo realizará más córners o si ambos equipos realizarán el mismo número.

Total de córners

Se debe pronosticar el número total de córners realizados por ambos equipos.

Total de córners del equipo local

Se debe pronosticar el número total de córners realizados por el equipo local.

Total de córners del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de córners realizados por el equipo visitante.

Córner N

Se debe pronosticar qué equipo realizará el córner especificado del partido.

Córners del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de córners durante el partido.

Prórroga - Córners del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de córners únicamente durante la prórroga.

Córners del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de córners durante el partido.

Prórroga - Córners del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de córners únicamente durante la prórroga.

3.1.7. Mercados de tarjetas

*Los mercados de tarjetas se están calculando como se define a continuación, dependiendo de si son mercados de tarjetas o mercados de puntos por tarjetas (si se definen con puntos se especificará en el título del mercado).

3.1.8. Mercados de tarjetas

Una tarjeta amarilla cuenta como una tarjeta. Una tarjeta roja cuenta como dos tarjetas. Si un jugador recibe una tarjeta amarilla más una segunda tarjeta amarilla, esto cuenta en total como tres tarjetas. Como resultado, un jugador no puede recibir más de tres tarjetas. La liquidación se basará en todos los datos de tarjetas disponibles que aparezcan durante el tiempo reglamentario de un evento. Las tarjetas mostradas después del pitido final no se tendrán en cuenta.

Las tarjetas en jugadores que no juegan (jugadores que ya han sido sustituidos, entrenadores, jugadores en el banquillo que no han participado en el partido) no se tienen en cuenta, adicionalmente, si el jugador estaba en el banquillo cuando recibió la tarjeta, no cuenta, inclusive si más tarde entra en el campo para jugar. Las tarjetas emitidas durante el descanso contribuyen a los mercados/totales del segundo tiempo.

3.1.9. Mercados de tarjetas con puntos

Una tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y la roja y la segunda amarilla-roja como 25. La segunda tarjeta amarilla para un jugador que lleva a una tarjeta roja no cuenta. Como resultado, un jugador no puede recibir más de 35 puntos. La liquidación se basará en todos los datos de tarjetas disponibles que aparezcan durante el tiempo reglamentario de un evento. Las tarjetas mostradas después del pitido final no se tendrán en cuenta. Las tarjetas en Jugadores que no participan (jugadores que ya han sido sustituidos, entrenadores, jugadores en el banquillo que no han participado en el partido) no se tienen en cuenta.

Las tarjetas emitidas durante el descanso contribuyen a los mercados/totales del segundo tiempo.

Tarjetas 1X2

Se debe pronosticar qué equipo registrará el mayor número de tarjetas en el encuentro.

Siguiente Tarjeta

Se debe pronosticar qué equipo registrará la siguiente tarjeta especificada en la apuesta durante encuentro.

Total de puntos por tarjetas

Se debe pronosticar si el total de los puntos por tarjetas del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Total de Tarjetas

Se debe pronosticar si el total de tarjetas del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Total de Tarjetas del equipo Local

Se debe pronosticar si el total de tarjetas del encuentro registradas por el equipo Local es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Total de Tarjetas del equipo Visitante

Se debe pronosticar si el total de tarjetas del encuentro registradas por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Tarjetas Exactas

Se debe pronosticar el total exacto de tarjetas durante el encuentro.

Tarjetas Exactas del equipo local

Se debe pronosticar el total exacto de tarjetas registradas por el equipo Local durante el encuentro.

Tarjetas Exactas del equipo visitante

Se debe pronosticar el total exacto de tarjetas registradas por el equipo Visitante durante el encuentro.

Rango de puntos por tarjeta

Se debe pronosticar el rango en el que se encuentran el total de puntos por tarjeta durante el encuentro

Hay 5 posibles resultados: 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

Expulsión

Se debe pronosticar si habrá alguna tarjeta roja durante el encuentro.

Expulsión en el equipo local

Se debe pronosticar si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo Local durante el encuentro.

Expulsión en el equipo Visitante

Se debe pronosticar si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo Visitante durante el encuentro.

Primera mitad - Tarjetas 1X2

Se debe pronosticar qué equipo registrará el mayor número de tarjetas durante el primer tiempo del encuentro

Primera mitad - Siguiente Tarjeta

Se debe pronosticar qué equipo registrará la siguiente tarjeta especificada en la apuesta durante el primer tiempo del encuentro.

Primera mitad -Total de puntos por tarjetas

Se debe pronosticar si el total de los puntos por tarjetas registradas en la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera mitad - Total de Tarjetas

Se debe pronosticar si el total de tarjetas durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera mitad - Total de Tarjetas del equipo local

Se debe pronosticar si el total de tarjetas registradas para el equipo Local durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido

Primera mitad - Tarjetas exactas

Se debe pronosticar el número exacto de tarjetas registradas durante la primera mitad del encuentro.

Primera mitad - Tarjetas exactas del equipo local

Se debe pronosticar el número exacto de tarjetas registradas por el equipo Local durante la primera mitad del encuentro.

Primera mitad - Tarjetas exactas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número exacto de tarjetas registradas por el equipo Visitante durante la primera mitad del encuentro.

Primera mitad - Rango de puntos por tarjeta

Se debe pronosticar el rango en el que se encuentran el total de puntos por tarjeta durante el primer tiempo del encuentro

Hay 4 posibles resultados: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

Primera mitad - Expulsión

Se debe pronosticar si habrá alguna tarjeta roja durante la primera mitad del encuentro.

Primera mitad - Expulsión en el equipo Local

Se debe pronosticar si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo Local durante la primera mitad del encuentro.

Primera mitad - Expulsión en el equipo visitante

Se debe pronosticar si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo visitante durante la primera mitad del encuentro.

Total de tarjetas impar/par

Se debe pronosticar si el número total de tarjetas será impar o par.

Primera mitad - hándicap de tarjetas total

Se debe pronosticar el resultado después de aplicar el hándicap de tarjetas especificado en la primera mitad.

Primer jugador en ser amonestado

Se debe pronosticar qué jugador recibirá la primera tarjeta.

Primera mitad - Tarjeta Roja

Se debe pronosticar si se mostrará una tarjeta roja en la primera mitad.

Segunda mitad - Tarjeta Roja

Se debe pronosticar si se mostrará una tarjeta roja en la segunda mitad.

Total de tarjetas rojas

Se debe pronosticar el número total de tarjetas rojas durante el partido.

Total de tarjetas rojas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de tarjetas rojas recibidas por el Equipo Local durante el partido

Total de tarjetas rojas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de tarjetas rojas recibidas por el Equipo Visitante durante el partido.

Prórroga - Total de tarjetas

Se debe pronosticar el número total de tarjetas en la prórroga.

1X2 de tarjetas

Se debe pronosticar qué equipo recibirá más tarjetas o si ambos equipos recibirán el mismo número.

Total de tarjetas amarillas

Se debe pronosticar el número total de tarjetas amarillas recibidas por ambos equipos.

Total de tarjetas amarillas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de tarjetas amarillas recibidas por el equipo local.

Total de tarjetas amarillas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de tarjetas amarillas recibidas por el equipo visitante.

1X2 de tarjetas amarillas

Se debe pronosticar qué equipo recibirá más tarjetas amarillas o si ambos equipos recibirán el mismo número.

Total de tarjetas

Se debe pronosticar el número total de tarjetas recibidas por ambos equipos.

Total de tarjetas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de tarjetas recibidas por el equipo local.

Total de tarjetas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de tarjetas recibidas por el equipo visitante.

Primera tarjeta amarilla

Se debe pronosticar qué equipo recibirá la primera tarjeta amarilla.

Tarjetas amarillas del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado recibirá al menos el número especificado de tarjetas amarillas durante el partido.

Prórroga - Tarjetas amarillas del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado recibirá al menos el número especificado de tarjetas amarillas únicamente durante la prórroga.

Tarjetas amarillas del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, recibirán al menos el número especificado de tarjetas amarillas durante el partido.

Prórroga - Tarjetas amarillas del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, recibirán al menos el número especificado de tarjetas amarillas únicamente durante la prórroga.

Tarjetas del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado recibirá al menos el número especificado de tarjetas durante el partido, contabilizadas según las reglas de los mercados de tarjetas.

Prórroga - Tarjetas del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado recibirá al menos el número especificado de tarjetas únicamente durante la prórroga, contabilizadas según las reglas de los mercados de tarjetas.

Tarjetas del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, recibirán al menos el número especificado de tarjetas durante el partido, contabilizadas según las reglas de los mercados de tarjetas.

Prórroga - Tarjetas del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, recibirán al menos el número especificado de tarjetas únicamente durante la prórroga, contabilizadas según las reglas de los mercados de tarjetas.

3.1.10. Mercados de anotación / mercados especiales de jugadores

Las apuestas se aplican al tiempo reglamentario, salvo que se indique lo contrario en el nombre del mercado. Los goles en propia puerta (según la autoridad oficial) se omiten o cuentan como "sin goleador" si el juego solo tiene "goles en propia puerta".

Al realizar una apuesta en el mercado "Primer goleador", la apuesta será cancelada si el jugador no participa o entra al terreno de juego después de que se haya anotado el primer gol del partido, excepto en el caso de un gol en propia puerta, que se ignora. Al realizar una apuesta en el mercado “Último goleador”, la apuesta será cancelada si el jugador no participa. Las apuestas en el mercado “X jugador anotará en cualquier momento”, se aplica para cualquier jugador que haya jugado, independientemente del momento en que el jugador entró al terreno.

Las apuestas en este mercado serán canceladas si el jugador no participa En caso de que un partido se suspenda pero haya al menos un goleador, se liquidan las apuestas del primer goleador y las apuestas del último jugador se cancelan.

X jugador anotará en cualquier momento

Se debe pronosticar que el jugador elegido anotará al menos un gol durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se cancelará.

Primer goleador

Se debe pronosticar si el jugador elegido anotará el primer gol del partido. si el jugador no participa o entra a la terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol del juego, la apuesta es cancelada

Si el jugador elegido no anota el primer gol y es reemplazado, la apuesta se liquida como pérdida

Próximo goleador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado marcará el gol "x" en el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se cancelará.

Último goleador

Se debe pronosticar que el jugador elegido anotará el último gol del partido. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se cancelará. Si el jugador elegido no marca ningún gol durante el partido, la apuesta se pierde, incluso si el jugador fue reemplazado antes de que se haya anotado el último gol

X jugador anotará en cualquier momento y 1X2

Se debe pronosticar el jugador que anotará en cualquier momento, además de predecir el resultado del juego.

X jugador anotará en cualquier momento y marcador exacto

Se debe pronosticar el jugador que anotará en cualquier momento del partido, además de predecir la puntuación final exacta del juego.

Jugador en anotar el gol “x” y marcador exacto

Se debe pronosticar el jugador que anotará el gol "x" en el partido además de predecir el marcador exacto del partido.

Jugador en anotar el gol “x” y 1X2

Se debe pronosticar el jugador que anotará el gol "x" en el partido además de predecir el resultado del partido.

Jugador en marcar 2 o más goles

Se debe pronosticar que el jugador elegido anotará al menos dos goles durante el partido. Si el jugador que ha elegido no participa en el partido, la apuesta es cancelada. Si el jugador participa en el partido y no marca al menos dos goles, la apuesta se pierde independientemente del resultado final del partido.

Jugador en marcar 3 o más goles

Se debe pronosticar que el jugador elegido anotará al menos tres goles durante el partido. Si el jugador que ha elegido no participa en el partido, la apuesta es cancelada. Si el jugador participa en el partido y no anota al menos tres goles, la apuesta se pierde independientemente del resultado final del partido

Jugador del equipo local en anotar el gol “x”

Se debe pronosticar que el jugador del equipo local elegido anotará el gol “x” en el partido. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Jugador del equipo visitante en anotar el gol “x”

Se debe pronosticar que el jugador del equipo visitante elegido anotará el gol “x” en el partido. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Más tiros

Se debe pronosticar cuál de los jugadores dados anotará la mayor cantidad de tiros.

Más tiros a puerta

Se debe pronosticar cuál de los jugadores dados registrará la mayor cantidad de tiros a puerta.

Goleador en cualquier momento en la primera mitad

Se debe pronosticar si un jugador marcará durante la primera mitad del partido.

Goleador en cualquier momento de la segunda mitad

Se debe pronosticar si un jugador marcará durante la segunda mitad del partido.

Primer o último goleador

Se debe pronosticar si un jugador marcará el primero o el último durante el partido.

Primer y último goleador

Se debe pronosticar qué jugador marcará primero y último durante el partido.

Goleador en cualquier momento + Doble oportunidad

Se debe pronosticar si un jugador marcará en cualquier momento del partido más el resultado final Doble oportunidad.

Goleador X + Doble Oportunidad

Se debe pronosticar si un jugador marcará el gol xl en el partido más el resultado final Doble Oportunidad.

Goleador en cualquier momento + Multiscores

Se debe pronosticar si un jugador marcará en cualquier momento del partido más el multiscores del partido.

Goleador X + Multiscores

Se debe pronosticar si un jugador marcará el gol x en el partido más el multiscores del partido.

Goleador en cualquier momento + Total {total}

Se debe pronosticar si un jugador marcará en cualquier momento del partido y si el número total de goles durante el partido será Más o Menos.

Goleador X + Total {total}

Se debe pronosticar si un jugador marcará el gol xl en el partido y si el número total de goles durante el partido será Más o Menos.

Goleador en cualquier momento + Ambos equipos marcarán

Se debe pronosticar si un jugador marcará en cualquier momento del partido y si ambos equipos marcarán.

Goleador X + Ambos equipos marcarán

Se debe pronosticar si un jugador marcará el gol x en el partido y si Ambos equipos marcarán.

Goleador en cualquier momento o su suplente para marcar

Se debe pronosticar si, durante el partido, el jugador "X" o su suplente desde el banquillo marcará (resultado SI), o no (resultado NO), al menos un gol. A los efectos de la apuesta, solo se considera al jugador "X" y su suplente directo desde el banquillo.

Goleador en cualquier momento + 1X2 + Más/Menos de X goles

Se debe pronosticar la combinación exacta de estos 3 mercados - Goleador en cualquier momento (si durante el partido, el jugador "X" marcará al menos un gol), 1X2 (predecir el resultado final del partido), Más/Menos (si el número total de goles marcados durante el partido, será más o menos de la línea indicada). Hay 6 resultados posibles para este mercado:

Goleador en cualquier momento + 1 + Menos

Goleador en cualquier momento + 1 + Mas

Goleador en cualquier momento + 2 + Menos

Goleador en cualquier momento + 2 + Más

Goleador en cualquier momento + Empate + Menos

Goleador en cualquier momento + Empate + Más

Primer Goleador + 1X2 + Más/Menos de X goles.

Se debe pronosticar la combinación exacta de estos 3 mercados - primer goleador (si en el tiempo reglamentario del partido, el jugador "X", será el primer anotador del partido), 1X2 (predecir el resultado final del partido), Más/Menos (si el número total de goles marcados durante el tiempo reglamentario del partido, será más o menos de la línea indicada). Hay 6 resultados posibles para este mercado:

Primer Goleador + 1 + Menos

Primer Goleador + 1 + Más

Primer Goleador + 2 + Menos

Primer Goleador + 2 + Más

Primer Goleador + Empate+ Menos

Primer Goleador + Empate + Más

Jugador o su suplente recibirá una tarjeta

Se debe pronosticar si, durante el partido, el jugador "X" o quien ocupe su lugar desde el banquillo recibirá una tarjeta (Amarilla o Roja) (resultado SÍ), o no (resultado NO). A los efectos de la apuesta, solo se considera al jugador "X" y su suplente directo desde el banquillo.

Goleador en cualquier momento 15 minutos

Se debe pronosticar que un jugador anotará en los primeros 15 minutos del partido.

Goleador en cualquier momento + mitad/final

Se debe pronosticar que un jugador anotará en cualquier momento del partido más el mercado de descanso/tiempo completo.

Goleador en cualquier momento + 1X2 + Ambos equipos anotarán

Se debe pronosticar que un jugador anotará en cualquier momento del partido, además de predecir el resultado final del partido y si ambos equipos anotarán o no.

Goleador en cualquier momento + 1X2 + Ambos equipos marcan + Total

Se debe pronosticar si el jugador marcará en algún momento del partido, más el resultado final del partido, más si ambos equipos marcarán al menos un gol en el partido más si el total El número de goles durante el partido será Más o Menos combinado.

Primer goleador + 1X2 + Ambos equipos marcarán

Se debe pronosticar que un jugador anotará el primer gol del partido más predecir el resultado final del partido más si ambos equipos marcarán o no.

Primer goleador + 1X2 + Ambos equipos marcan + Total

Se debe pronosticar si el jugador marcará el primer gol del partido más el resultado final del partido, más si ambos equipos marcarán al menos un gol en el partido más si el número total de goles durante el partido será Más o Menos combinado.

Primer goleador + Descanso/Tiempo completo

Se debe pronosticar si el jugador marcará el primer gol del partido más el mercado de Descanso/Tiempo completo.

Primer goleador del equipo local

Se debe pronosticar si el jugador marcará el primer gol del partido para el equipo local.

Primer goleador del equipo visitante

Se debe pronosticar si el jugador marcará el primer gol del partido para el equipo visitante.

Último goleador y 1X2

Se debe pronosticar si el jugador anotará el último gol del partido y además predecir el resultado final del partido.

Último goleador y ambos equipos anotarán

Se debe pronosticar si el jugador anotará el último gol del partido y además predecir si ambos equipos anotarán al menos un gol en el partido.

Último goleador y doble oportunidad

Se debe pronosticar si un jugador marcará el último gol del partido más el resultado final, doble oportunidad.

Último goleador y marcador exacto

Se debe pronosticar si un jugador marcará el último gol del partido más el marcador exacto del partido.

Último goleador del equipo local

Se debe pronosticar si el jugador marcará el último gol del partido para el equipo local.

Último goleador del equipo visitante

Se debe pronosticar si el jugador marcará el último gol del partido para el equipo visitante.

Último goleador + Ambos equipos anotarán

Se debe pronosticar si el jugador anotará el último gol del partido y si ambos equipos anotarán al menos un gol en el partido.

Para marcar y recibir tarjeta

Se debe pronosticar si el jugador marcará al menos un gol y recibirá al menos una tarjeta en el mismo partido.

Para marcar y dar una asistencia

Se debe pronosticar si el jugador marcará al menos un gol y dará al menos una asistencia en el mismo partido.

Para marcar O recibir tarjeta

Se debe pronosticar si el jugador marcará al menos un gol o recibirá al menos una tarjeta en el mismo partido.

Jugador que marcará un gol en propia puerta

Se debe pronosticar si el jugador marcará un gol en propia puerta en el partido.

Jugador que marcará en ambas mitades

Se debe pronosticar si el jugador anotará al menos un gol en ambas mitades del partido.

Jugador postes/Larguero

Se debe pronosticar si el jugador golpeará el palo o el larguero durante el partido. Si el balón golpea el palo/Larguero y termina en la portería, no cuenta como palo/Larguero.

Jugador expulsado

Se debe pronosticar si el jugador será expulsado durante el partido.

Tiros del jugador + 1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido más si el número de tiros del jugador está por encima o por debajo de la línea indicada.

Tiros a portería del jugador al menos + 1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido más si el número de tiros a portería del jugador está por encima o por debajo de la línea indicada.

En cualquier momento Goleador O el sustituto para anotar O postes/Larguero

Se debe pronosticar si durante el partido, el jugador X, o el jugador que lo reemplaza desde el banquillo, marcará al menos un gol o golpeará el poste/larguero. El resultado 'SÍ' será ganador si ocurre una de las siguientes situaciones:

(1) el jugador X anotará al menos un gol o el jugador X golpeará el poste/larguero

(2) el jugador X anotará al menos un gol y golpeará al menos un poste/larguero

(3) el jugador X no marcará y no golpeará el poste/larguero, pero el sustituto que lo reemplace desde el banquillo marcará al menos un gol

(4) el jugador X no anotará y no golpeará el poste/larguero, pero el jugador que lo reemplaza desde el banquillo golpeará al menos un poste/larguero

(5) el jugador X no anotará y no golpeará el poste/larguero, sino el sustituto que reemplaza él desde el banquillo marcará al menos un gol y golpeará al menos un poste/larguero

(6) el jugador X y el jugador que lo reemplaza desde el banquillo marcarán al menos un gol

(7) el jugador X y el jugador que lo reemplace desde el banquillo golpearán al menos un poste/larguero. El resultado 'NO' será ganador si ocurre una de las siguientes situaciones:

(1) el jugador X o el sustituto que lo reemplaza desde el banco no anotará y no golpeará el poste/larguero

(2) el jugador X no anotará, no golpeará el poste/larguero y no será sustituido

(3) el jugador X entrará al partido desde el banquillo, no anotará y no golpeará el poste/larguero y no será sustituido. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas se anularán. Si el jugador X participa en el partido en cualquier momento, todas las apuestas seguirán siendo válidas.

Marcar y recibir tarjeta y hacer asistencia

Se debe pronosticar si el jugador marcará al menos un gol, dará al menos una asistencia y recibirá una tarjeta (amarilla o roja) en el partido.

Marcar o recibir tarjeta o hacer asistencia

Se debe pronosticar si el jugador marcará al menos un gol O dará al menos una asistencia O recibirá una tarjeta (amarilla o roja) en el partido.

Jugador que marcará 2+ goles & resultado exacto

Se debe pronosticar si el jugador marcará al menos 2 goles en el partido, además predecir el resultado exacto del partido combinado.

Jugador que marcará 2+ goles & 1X2

Se debe pronosticar si el jugador marcará al menos 2 goles en el partido y además predecir el resultado final del partido combinado.

Goleador en Cualquier Momento primer tiempo + 1X2 primer tiempo

Se debe pronosticar si un jugador marcará durante la primera mitad del partido, además predecir el resultado final de la primera mitad combinada.

Disparos a puerta del jugador y de su sustituto (incl. poste/madera)

Se debe pronosticar si la suma total de disparos a puerta del jugador y de su sustituto directo al final del partido, incluida una eventual prórroga, será superior a la línea indicada. Los tiros que dan en el poste y en la madera también se consideran tiros a puerta a efectos de esta apuesta. La apuesta se gana si se da al menos uno de estos casos:

1) El jugador realiza más tiros a puerta que la línea indicada y no es sustituido.

2) El jugador es sustituido y la suma de los tiros a puerta efectuados por el jugador y su sustituto es superior a la línea indicada.

3) Tanto el jugador como su sustituto directo efectúan más tiros a puerta que la línea indicada

4) El jugador entra en juego desde el banquillo de suplentes, efectúa más tiros a puerta que la línea indicada y no es sustituido.

5) El jugador entra en juego desde el banquillo de suplentes, es sustituido y la suma de tiros a puerta del jugador y su sustituto es superior a la línea indicada.

Si el jugador no participa en el partido, se anularán las apuestas.

Disparos del jugador y su sustituto

Se debe pronosticar si la suma total de disparos del jugador y de su sustituto directo al final del partido, incluida una eventual prórroga, será superior a la línea indicada. La apuesta se gana si se da al menos uno de estos casos:

1) El jugador realiza más tiros que la línea indicada y no es sustituido

2) El jugador es sustituido y la suma de los tiros efectuados por el jugador y su sustituto es superior a la línea indicada.

3) Tanto el jugador como su sustituto directo realizan más tiros que la línea indicada

4) El jugador entra en juego desde el banquillo de suplentes, efectúa más tiros que la línea indicada y no es sustituido.

5) El jugador entra en juego desde el banquillo de suplentes, es sustituido y la suma de tiros del jugador y su sustituto es superior a la línea indicada.

Si el jugador no participa en el partido, se anularán las apuestas.

Más/menos paradas del portero

Se debe pronosticar si el número de paradas realizadas por el portero específico mencionado estará por encima o por debajo del margen indicado.

Jugador o su sustituto conseguirán una asistencia

Se debe pronosticar si, durante el partido, el jugador «X» o quien le sustituya desde el banquillo conseguirá una asistencia.

Tarjetas Amarillas a jugadores, incluidos los sustitutos

Se debe pronosticar si un jugador específico, o cualquiera que ocupe su lugar desde el banquillo, recibirá una tarjeta amarilla durante el partido.

Jugador que recibirá tarjeta

Se debe pronosticar si un jugador específico recibirá una tarjeta (amarilla o roja) durante el partido, (ya sea en la alineación titular o saliendo desde el banquillo), basándose en sus acciones durante el partido.

El jugador X (o suplente) marcará o dará una asistencia

Se debe pronosticar si el Jugador X o quien ocupe su lugar desde el banquillo marcará un gol o dará una asistencia (ya sea como pase que lleva a gol o como asistencia directa) durante el partido.

Tarjetas del jugador X (o sustituto)

Se debe pronosticar si el jugador X o quien ocupe su lugar desde el banquillo recibirá una tarjeta (amarilla o roja) durante el partido.

Jugador dispara como mínimo a puerta

Se debe pronosticar si un jugador específico realizará al menos X disparos a puerta durante el partido.

Jugador dispara como mínimo

Se debe pronosticar si un jugador específico realizará al menos X disparos durante el partido.

Jugador con mínimo de asistencias

Se debe pronosticar si un jugador específico dará al menos X asistencias durante el partido.

Jugador N tarjetas amarillas

Se debe pronosticar si el Jugador N recibirá una tarjeta amarilla durante el partido.

Jugador X – Tiros (incluye sustituto)

Se debe pronosticar el número total de tiros realizados por el Jugador X (incluyendo cualquier sustituto) durante el partido.

Jugador X – Tiros a puerta (incluye sustituto)

Se debe pronosticar el número total de tiros a puerta realizados por el Jugador X (incluyendo cualquier sustituto) durante el partido.

Jugador X – Total de faltas

Se debe pronosticar el número total de faltas cometidas por el Jugador X durante el partido.

Tarjetas del jugador (o sustituto) (incluye tarjetas después del pitido final)

Se debe pronosticar si el Jugador “X” o el jugador que lo sustituya desde el banquillo recibirá una tarjeta durante el partido, incluyendo prórroga y penaltis.

Para esta apuesta, se consideran el Jugador “X” y su sustituto directo. La apuesta será ganadora si ocurre al menos una de las siguientes situaciones

1. El Jugador “X” recibe una tarjeta. 2. El Jugador “X” no recibe una tarjeta, pero su sustituto directo sí la recibe. 3. Tanto el Jugador “X” como su sustituto directo reciben una tarjeta. 4. El Jugador “X” es sustituido por un jugador que ya había recibido una tarjeta mientras estaba en el banquillo.

Para esta apuesta, se consideran válidas las tarjetas recibidas por jugadores que ya hayan sido sustituidos o que participen en el partido en algún momento. Las tarjetas mostradas después del pitido final también se consideran válidas para los jugadores que hayan tomado parte en el encuentro.

Fuera de juego del jugador

Se debe pronosticar el número total de fueras de juego cometidos por el jugador seleccionado.

Entradas del jugador

Se debe pronosticar el número total de entradas realizadas por el jugador seleccionado.

Fuera de juego del jugador - Incl. sustituto

Se debe pronosticar el número total de fueras de juego cometidos por el jugador seleccionado y cualquier sustituto que lo reemplace.

Entradas del jugador - Incl. sustituto

Se debe pronosticar el número total de entradas realizadas por el jugador seleccionado y cualquier sustituto que lo reemplace.

Jugador marcará de cabeza

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado marcará un gol de cabeza.

Jugador marcará dentro del área

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado marcará un gol desde dentro del área.

Jugador marcará fuera del área

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado marcará un gol desde fuera del área.

Tiros del jugador - Dentro del área

Se debe pronosticar el número total de tiros realizados por el jugador seleccionado desde dentro del área.

Tiros del jugador - Fuera del área

Se debe pronosticar el número total de tiros realizados por el jugador seleccionado desde fuera del área.

Tiros a puerta del jugador - Con el pie

Se debe pronosticar el número total de tiros a puerta realizados por el jugador seleccionado con el pie.

Tiros a puerta del jugador - De cabeza

Se debe pronosticar el número total de tiros a puerta realizados por el jugador seleccionado de cabeza.

Tiros a puerta del jugador - Dentro del área

Se debe pronosticar el número total de tiros a puerta realizados por el jugador seleccionado desde dentro del área.

Tiros a puerta del jugador - Fuera del área

Se debe pronosticar el número total de tiros a puerta realizados por el jugador seleccionado desde fuera del área.

Goleador o su sustituto marcará

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado o el sustituto que lo reemplace marcará un gol.

Primer goleador o su sustituto marcará

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado o el sustituto que lo reemplace será el primer goleador.

Último goleador o su sustituto marcará

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado o el sustituto que lo reemplace será el último goleador.

Goleador del gol X - equipo local

Se debe pronosticar qué jugador del Equipo Local marcará el gol especificado.

Goleador del gol X - equipo visitante

Se debe pronosticar qué jugador del Equipo Visitante marcará el gol especificado.

Último goleador - equipo local

Se debe pronosticar qué jugador del Equipo Local marcará el último gol.

Último goleador - equipo visitante

Se debe pronosticar qué jugador del Equipo Visitante marcará el último gol.

Goleador del gol X - equipo local Incl. sustituto

Se debe pronosticar qué jugador del Equipo Local o su sustituto marcará el gol especificado.

Goleador del gol X - equipo visitante Incl. sustituto

Se debe pronosticar qué jugador del Equipo Visitante o su sustituto marcará el gol especificado.

Último goleador - equipo local Incl. sustituto

Se debe pronosticar qué jugador del Equipo Local o su sustituto marcará el último gol.

Último goleador - equipo visitante Incl. sustituto

Se debe pronosticar qué jugador del Equipo Visitante o su sustituto marcará el último gol.

Faltas del jugador - Incl. sustituto

Se debe pronosticar el número total de faltas cometidas por el jugador seleccionado y cualquier sustituto que lo reemplace.

Tiros a puerta del jugador (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de tiros a puerta realizados por el jugador seleccionado únicamente en la prórroga.

Goleador en cualquier momento (Solo prórroga)

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado marcará un gol únicamente en la prórroga.

Asistencias del jugador (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de asistencias realizadas por el jugador seleccionado únicamente en la prórroga.

Tiros del jugador (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de tiros realizados por el jugador seleccionado únicamente en la prórroga.

Tarjetas amarillas del jugador (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de tarjetas amarillas recibidas por el jugador seleccionado únicamente en la prórroga.

Tarjetas del jugador (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de tarjetas recibidas por el jugador seleccionado únicamente en la prórroga.

Faltas del jugador (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de faltas cometidas por el jugador seleccionado únicamente en la prórroga.

Fueras de juego del jugador (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de fueras de juego cometidos por el jugador seleccionado únicamente en la prórroga.

Entradas del jugador (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de entradas realizadas por el jugador seleccionado únicamente en la prórroga.

Jugador marcará con el pie

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado marcará un gol con el pie.

Jugador N goleador - Marcar más goles que el equipo contrario (90 minutos)

Se debe pronosticar si el jugador especificado marcará más goles que el equipo contrario durante los 90 minutos.

Jugador N goleador - Goles del empate (90 minutos)

Se debe pronosticar si el jugador especificado marcará un gol que empate el partido durante los 90 minutos.

Jugador N goleador - Goles para tomar la ventaja (90 minutos)

Se debe pronosticar si el jugador especificado marcará un gol que dé la ventaja a su equipo durante los 90 minutos.

Jugador N goleador - Gol de la victoria definitiva (90 minutos)

Se debe pronosticar si el jugador especificado marcará el gol que dé a su equipo la ventaja definitiva para ganar el partido durante los 90 minutos.

Jugador N marca o asiste, incluidos suplentes

Se debe pronosticar si el jugador especificado marcará un gol o dará una asistencia. Se incluyen los suplentes.

Jugador N marca o recibe una tarjeta amarilla, incluidos suplentes

Se debe pronosticar si el jugador especificado marcará un gol o recibirá una tarjeta amarilla. Se incluyen los suplentes.

Jugador N marca o recibe una tarjeta amarilla

Se debe pronosticar si el jugador especificado marcará un gol o recibirá una tarjeta amarilla.

3.1.11. Otros mercados especiales de jugadores

Para los siguientes mercados especiales de jugadores, las apuestas se aplican al tiempo reglamentario, salvo que se indique lo contrario en el nombre del mercado, una posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. La liquidación se aplica a cualquier jugador que entre en el terreno de juego, a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado («alineación inicial»). En ese caso, si el jugador indicado no figura en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidarán como nulas.

Total de disparos del jugador / Disparos del jugador Más/Menos

Total de disparos a puerta del jugador / Disparos a puerta del jugador Más/Menos

Total de tarjetas del jugador / Tarjetas del jugador Más/Menos

Total de entradas del jugador / Entradas del jugador Más/Menos

Total de asistencias del jugador / Asistencias del jugador Más/Menos

Total de pases del jugador / Pases del jugador Más/Menos

Mercados de enfrentamientos directos de jugadores (H2H): Si el jugador de la lista no participa en absoluto en el partido, las apuestas se anularán. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas se anularán.

Tarjetas amarillas totales del jugador

No se tendrá en cuenta ninguna tarjeta amarilla mostrada después de que se haya pitado el tiempo reglamentario. En caso de que se suspenda un partido antes de que se hayan jugado 90 minutos, todas las apuestas serán canceladas, a menos que ya se hayan determinado.

Total de faltas del jugador

Una falta concedida se define como cualquier infracción sancionada como juego antideportivo por un árbitro que da lugar a un tiro libre o penalti.

- Los fueras de juego no se consideran faltas concedidas.

- Los incidentes en los que un árbitro ha jugado con ventaja y posteriormente ha amonestado a un jugador, no contribuyen al cómputo total de faltas del jugador. En estos casos, debe producirse un tiro libre o un penalti para que se conceda la falta.

El cómputo de la falta está supeditado a que el árbitro conceda un tiro libre o un penalti y no a la ejecución de uno u otro.

Tiro a puerta

Intento deliberado de marcar un gol. Incluye todos los goles marcados y los tiros a puerta parados por el guardameta. También incluye los tiros a puerta que son bloqueados por un jugador de la última línea de defensa, impidiendo que el balón entre en la portería. Véase también «Tiro desviado».

Tiro desviado

Un intento deliberado de marcar que no da en el blanco, sin contacto de un jugador que desvía el balón de dentro a fuera del blanco. Un tiro que golpea el marco de la meta se clasifica como tiro desviado, a menos que el balón entre posteriormente en la red. Un tiro bloqueado no se clasifica como tiro desviado. Véase también «Tiro a puerta».

Total de disparos

Los disparos totales son el número total de disparos a puerta, disparos fuera de puerta y disparos bloqueados (a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado).

Disparos totales del jugador

Los disparos totales del jugador son el número total de disparos a puerta, disparos fuera de puerta y disparos bloqueados anotados por un jugador específico.

Anotador en cualquier momento o sustituto y 1X2

Se debe pronosticar si, durante el partido, el jugador X o el jugador que lo sustituya desde el banquillo marcará al menos un gol y, de forma combinada, el resultado final del partido (1X2). Si el jugador no participa en el partido, las apuestas serán anuladas. Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Primer anotador o sustituto y 1X2

Se debe pronosticar si, durante el partido, el jugador X o el jugador que lo sustituya desde el banquillo marcará el primer gol del partido y, de forma combinada, el resultado final del partido (1X2). Si el jugador X entra al partido después de que se haya marcado el primer gol, la apuesta seguirá siendo válida. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas serán anuladas. Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Jugador marcará 2+ goles o golpeará los postes/larguero (incl. sustituto)

Se debe pronosticar si, durante el partido, el jugador X y el jugador que lo sustituya desde el banquillo, en conjunto, marcarán al menos 2 goles o golpearán 2 veces los postes/larguero. Ejemplo 1: el jugador X marca un gol y no golpea los postes/larguero, mientras que su sustituto golpea los postes/larguero una vez; la apuesta será ganadora. Ejemplo 2: el jugador X no marca ni golpea los postes/larguero y su sustituto directo marca 2 goles; la apuesta será ganadora. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas serán anuladas. Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Sustituto anotador en cualquier momento

Se debe pronosticar si, durante el partido, el jugador X entrará como sustituto y marcará al menos 1 gol. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas serán anuladas. Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Anotador en cualquier momento (minuto 30 - descanso)

Se debe pronosticar si, durante el período comprendido entre el minuto 30:00 y el final de la primera mitad, el jugador X marcará al menos 1 gol. Si el jugador X no participa durante el período de tiempo indicado, las apuestas serán anuladas.

Jugador o sustituto recibirá la primera tarjeta

Se debe pronosticar si, durante el partido, el jugador X o su sustituto directo recibirá la primera tarjeta del partido (amarilla o roja). Si el jugador X participa en el partido en cualquier momento, la apuesta seguirá siendo válida, incluso si entra al terreno de juego después de que se haya mostrado la primera tarjeta. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas serán anuladas. Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Jugador o sustituto recibirá al menos una tarjeta o cometerá al menos 2 faltas

Se debe pronosticar si, durante el partido, el jugador X o su sustituto directo recibirá una tarjeta (amarilla o roja), o si cometerán al menos 2 faltas en total. La apuesta será ganadora si: el jugador X recibe una tarjeta; el sustituto del jugador X recibe una tarjeta; o el jugador X y su sustituto directo cometen, en conjunto, al menos 2 faltas. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas serán anuladas. Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Jugador o sustituto marcará y dará una asistencia

Se debe pronosticar si el jugador X y su sustituto, en conjunto, marcarán al menos 1 gol y darán al menos 1 asistencia durante el partido. La apuesta será ganadora si: el jugador X marca y da una asistencia; el jugador X marca, pero no da una asistencia, y su sustituto da una asistencia; el jugador X no marca, pero da una asistencia, y su sustituto marca; o el jugador X no marca ni da una asistencia, pero su sustituto marca y da una asistencia. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas serán anuladas. Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

3.1.12. Otros mercados

Descanso/Tiempo completo marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto tanto del descanso como del evento. Ejemplo:

Marcador del descanso 0-0, Marcador del tiempo completo 2-0.

La selección ganadora para este ejemplo es 0-0/2-0.

Rango de goles

Se debe pronosticar el rango de goles marcados durante el evento. Son posibles 4 resultados:

0-1, 2-3,4-6,7+

Local gana a cero

Se debe pronosticar si el Local ganará o no ganará habiendo concedido un gol a su oponente, Son posibles 2 resultados: Si (El local gana sin ningún gol concedido a su rival) o No (Cualquier otro resultado).

Visitante gana a cero

Se debe pronosticar si el Visitante ganará habiendo concedido un gol o no a su oponente. Son posibles 2 resultados: Si (El local gana sin ningún gol concedido a su rival) o No (Cualquier otro resultado).

Mitad de mayor marcador

Se debe pronosticar cuál de las dos mitades del evento contará con la mayor cantidad de goles anotados.

Ambas mitades más de 1.5

Se debe pronosticar que más de 1.5 goles son anotados en cada mitad, esto significa que, más de 1.5 goles son marcados en la primera mitad y más de 1.5 en la segunda mitad.

Ambas mitades menos de 1.5

Se debe pronosticar que menos de 1.5 goles son anotados en cada mitad, esto significa que, menos de 1.5 goles son marcados en la primera mitad y menos de 1.5 en la segunda mitad.

Local gana ambas mitades

Se debe pronosticar que el equipo Local ganará tanto la primera como la segunda mitad del evento.

Visitante gana ambas mitades

Se debe pronosticar que el equipo visitante ganará tanto la primera como la segunda mitad del evento.

Local gana cualquier mitad

Se debe pronosticar que el equipo Local gana alguna de las mitades, sea la primera o sea la segunda mitad.

Visitante gana cualquier mitad

Se debe pronosticar que el equipo Visitante gana alguna de las mitades, sea la primera o sea la segunda mitad.

Local mitad de mayor marcador

Se debe pronosticar cuál de las dos mitades del evento tendrá la mayor cantidad de goles anotados por el equipo Local.

Visitante mitad de mayor marcador

Se debe pronosticar cuál de las dos mitades del evento tendrá la mayor cantidad de goles anotados por el equipo Visitante.

Local anota en ambas mitades

Se debe pronosticar si el equipo Local anotará al menos un gol tanto en la primera como en la segunda mitad.

Visitante anota en ambas mitades

Se debe pronosticar si el equipo Visitante anotará al menos un gol tanto en la primera como en la segunda mitad.

Gol en propia puerta

Se debe pronosticar si un gol en propia puerta será anotado durante el evento.

Penalti en el evento

Se debe pronosticar si tomará lugar o no tomará lugar un penalti por parte de, ya sea el equipo Local o el equipo Visitante. El penalti debe ser cobrado para ser tenido en cuenta. Cualquier penalti concedido y que sea anulado por el VAR no será tenido en cuenta. La ronda de penalti no es tenida en cuenta.

Anota un penalti

Se debe pronosticar si un penalti concedido en el evento será anotado por el equipo Visitante o por el equipo Local.

Falla un penalti

Se debe pronosticar si un penalti concedido en el evento será fallado por el equipo Visitante o por el equipo Local.

Remonta

Se debe pronosticar si el equipo Local o Visitante ganará el partido después de haber estado por detrás en el marcador.

Local remonta

Se debe pronosticar si el equipo Local ganará el evento después de haber estado por detrás en el marcador.

Visitante remonta

Se debe pronosticar si el equipo Visitante ganará el evento después de haber estado por detrás en el marcador.

Revisión del VAR S/N

Se debe pronosticar si habrá o no habrá una decisión por parte del VAR (con jugada revisada en el monitor) en un evento seleccionado. La liquidación de apuestas realizadas en mercados de VAR, serán validadas en la página oficial de la federación.

Multimarcador 1,2,3,4,5

Se debe pronosticar si la selección escogida contendrá el marcador exacto del evento. Son posibles 5 mercados para elegir.

> Ejemplo: Se puede elegir 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0.

Si el evento finaliza con alguno de los resultados seleccionados, la apuesta será ganadora.

Posesión del balón 1X2

Se debe pronosticar cuál de los equipos seleccionados tendrá una mayor posesión del balón de acuerdo al margen especificado.

Goles totales de la jornada X

Se debe pronosticar la cantidad total de goles anotados durante la Jornada X del campeonato seleccionado. En caso de que un solo partido sea pospuesto para son añadidos dos goles

Goles totales dia X

Se debe pronosticar el número total de goles marcados en la Jornada X del mencionado Campeonato. Se conceden dos goles en el caso de un solo partido aplazado en un día específico; en caso de que se pospongan 2 o más partidos, todas las apuestas serán anuladas.

> Ejemplo: Total de goles de la Jornada 36 Italia - Serie B: e.g.: Total de goles Matchday 36 Italia - Serie B = WIN más de 15

Es ganadora si la suma de los goles marcados en todos los partidos de la Serie B es 16+

Tiros del partido a puerta

Se debe pronosticar si el número total de tiros a portería realizados por ambos equipos durante el partido, es inferior (under) o superior (over) a la línea indicada.

Total Tiros de partido

Se debe pronosticar si el número total de tiros realizados por ambos equipos durante el partido, es menor (under) o mayor (over) que la línea indicada.

Posesión de balón equipo local

Se debe de pronosticar si en el partido, el competidor 1 registrará un porcentaje de posesión de balón menor (Menos) o mayor (Más) que el margen especificado durante el partido.

Posesión de balón equipo visitante

Se debe de pronosticar si en el partido, el competidor 2 registrará un porcentaje de posesión de balón menor (Menos) o mayor (Más) que el margen especificado durante el partido.

Jornada X - total equipos locales

Se debe pronosticar, para la jornada dada, cuántos goles marcarán en total los equipos locales.

Jornada X - total de equipos visitantes

Se debe pronosticar, para la jornada dada, cuántos goles marcarán en total los equipos visitantes.

Jornada X - más goles equipos locales o visitantes

Se debe pronosticar, para la jornada dada, si el equipo local o el equipo visitante marcarán la mayor cantidad de goles en total.

Jornada X - total de victorias del equipo local

Se debe pronosticar, para la jornada dada, cuántas victorias se registrarán en total de los equipos locales.

Jornada X - empates totales

Se debe pronosticar, para la jornada dada, cuántos partidos terminarán en empate.

Jornada X - total de victorias del equipo visitante

Se debe pronosticar, para la jornada dada, cuántas victorias se registrarán en total de los equipos visitantes.

Marcador exacto XL (50 resultados)

Predecir el resultado exacto de un partido al final de los 90 minutos.

Margen de victoria (4 resultados)

En este tipo de apuestas predices qué equipo ganará y por cuánto margen ganará.

Margen de victoria (10 resultados)

En este tipo de apuestas predices qué equipo ganará y por cuánto margen ganará.

Total de goles múltiples (3 vías)

Se debe pronosticar si el número de goles marcados durante el partido será Más, Menos o Exacto en función de los diferentes rangos ofrecidos.

Minuto del último gol (intervalos)

Se debe pronosticar el intervalo en el que se marcará el último gol del partido. Hay 7 resultados posibles: (0–15, 16–30, 31–descanso, 46–60, 61–75, 76–Final, Sin gol)

Mitad del primer gol

Se debe pronosticar en qué tiempo se marcará el primer gol del partido. Hay 3 resultados posibles: primera mitad, segunda mitad, ninguno.

Gol después del minuto 90

Se debe pronosticar si habrá al menos un gol en el tiempo de descuento de la segunda mitad del partido.

Suplente para anotar

Se debe pronosticar si un jugador que entra desde el banquillo como suplente marcará un gol durante el partido.

Sustitución primer tiempo

Se debe pronosticar si habrá sustitución durante la primera mitad del partido. Las sustituciones que ocurren durante el intervalo de descanso no cuentan como sustituciones en la primera mitad.

Entrenador expulsado

Se debe pronosticar si un entrenador recibirá tarjeta roja durante el partido, incluyendo la prórroga y los tiros a penaltis.

Marcar desde fuera del área de penalti

Se debe pronosticar si se marcará un gol desde fuera del área de penalti, durante el partido.

Penalti salvado (del portero)

Se debe pronosticar que uno de los porteros salvará un penalti durante ell partido. Hay 2 resultados posibles: Sí (El portero salvará un penalti) - No (No se realizará ningún penalti; Se realiza un penalti y se marca gol; el penalti se falla, pero no es salvado por el portero).

Palos verticales/Larguero

Se debe pronosticar si uno de los postes o el larguero serán golpeados durante el partido. Si el balón golpea los postes o el larguero y termina en la portería, no cuenta como poste/Larguero.

Faltas pares/impares

Se debe pronosticar si el número total de faltas es par o impar en el partido.

Fuera de juego par/impar

Se debe pronosticar si al final del partido el número total de “fuera de juego” será par o impar.

Tiros totales pares/impares

Se debe pronosticar si al final del partido el número total de tiros será par o impar.

Total de tiros a portería pares/impares

Se debe pronosticar si al final del partido el número total de tiros a portería será un número par o impar.

Equipo local - Entrenador expulsado

Se debe pronosticar si el entrenador del equipo local verá la tarjeta roja durante el partido, incluyendo la prórroga y los tiros penaltis.

Equipo visitante - Entrenador expulsado

Se debe pronosticar si el entrenador del equipo visitante verá la tarjeta roja durante el partido, incluyendo la prórroga y los tiros penaltis.

Penalti y Expulsión

Se debe pronosticar la combinación correcta de penaltis concedidos y tarjetas rojas durante el partido. Hay 4 resultados posibles:

Sí/Sí: al menos se concede un penalti y habrá al menos una tarjeta roja.

Sí/No: al menos se concede un penalti y no habrá tarjetas rojas.

No/Sí: no se sanciona y habrá al menos una tarjeta roja.

No/No: no se otorga penalización ni habrán tarjetas rojas.

Gol directo de córner

Se debe de pronosticar si se marcará un gol directamente desde un córner durante el partido.

Penalti hasta el minuto 5

Se debe de pronosticar si se sancionará un penalti en los primeros 5 minutos del partido (de 0 a 4:59).

2 jugadores expulsados

Se debe pronosticar si habrá al menos 2 jugadores expulsados durante el partido.

Jugador con tarjeta O su sustituto

Se debe pronosticar si, durante el partido, el jugador "X" o quien ocupará su lugar desde el banquillo verá al menos una tarjeta (resultado SI), o no (resultado NO). A los efectos de la apuesta, solo se considera al jugador "X" y su suplente directo desde el banquillo.

1X2 Tiros Totales

Se debe pronosticar el equipo que realizará la mayor cantidad de tiros durante el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local realiza la mayoría de los tiros), X (los equipos realizarán la misma cantidad de tiros), 2 (el equipo visitante realiza la mayoría de los tiros).

1X2 Total de tiros a puerta

Se debe pronosticar el equipo que realizará más tiros a puerta durante el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local realiza la mayor cantidad de tiros a puerta), X (los equipos realizarán la misma cantidad de tiros a puerta), 2 (el equipo visitante realiza la mayor cantidad de tiros a puerta).

Fuera de juego 1X2

Se debe pronosticar qué equipo tendrá más fueras de juego en el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local hace la mayoría de los fuera de juego), X (los equipos harán la misma cantidad de fuera de juego), 2 (el equipo visitante hace la mayoría de los fuera de juego).

1X2 Faltas

Se debe pronosticar qué equipo cometerá más faltas. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local comete la mayor cantidad de faltas), X (los equipos cometerán la misma cantidad de faltas), 2 (el equipo visitante comete la mayor cantidad de faltas).

Total fuera de juego

Se debe pronosticar si el número total de fueras de juego en el partido estará por encima o por debajo de la línea indicada.

Total Faltas

Se debe pronosticar si el número total de faltas en el partido será superior o inferior a la línea indicada.

Primera mitad o 1X2

Hay que predecir el resultado de la 1ª mitad o el resultado final.

Tiros totales a puerta Equipo local

Se debe pronosticar si el número total de tiros a portería del equipo local en el partido estará más o menos de la línea indicada.

Tiros totales a puerta Equipo visitante

Se debe pronosticar si el número total de tiros a portería del equipo visitante en el partido estará más o menos de la línea indicada.

Tiros totales del equipo local

Se debe pronosticar si el número total de tiros del equipo local en el partido estará más o menos de la línea indicada.

Tiros totales del equipo visitante

Se debe pronosticar si el número total de tiros del equipo visitante en el partido estará más o menos de la línea indicada.

Paradas por encima/por debajo del equipo local

Se debe pronosticar si el total de paradas de los porteros y/o cualquier otro jugador durante el partido por parte del equipo local estará por encima o por debajo de la línea pronosticada.

Más/menos paradas equipo visitante

Se debe pronosticar si el total de paradas realizadas por los porteros y/o cualquier otro jugador durante el partido por el equipo visitante estará por encima o por debajo de la línea pronosticada.

Más/menos paradas

Se debe pronosticar si el total de paradas de los porteros y/o de cualquier otro jugador durante el partido para ambos equipos estará por encima o por debajo de la línea pronosticada.

Entrenador del equipo local fichado

Se debe pronosticar si el entrenador del equipo local recibirá una tarjeta amarilla durante el partido, incluyendo la prórroga y los penaltis. Una tarjeta roja directa no es válida para este mercado.

Entrenador del equipo visitante amonestado

Se debe pronosticar si el entrenador del equipo visitante recibirá una tarjeta amarilla durante el partido, incluyendo la prórroga y los penaltis. Una tarjeta roja directa no es válida para este mercado.

Tarjetas amarillas totales del equipo local o visitante

Se debe de predecir el número total de tarjetas amarillas que recibirá el equipo local o visitante durante el partido.

1X2 Tarjetas amarillas

Se debe pronosticar qué equipo tendrá más tarjetas amarillas. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local saca más tarjetas amarillas), X (los equipos sacarán el mismo número de tarjetas amarillas), 2 (el equipo visitante saca más tarjetas amarillas)

Total de tarjetas amarillas

Se debe pronosticar el número total de tarjetas amarillas que se sacarán durante el partido.

¿Qué equipo recibirá la primera tarjeta amarilla?

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante recibirá la primera tarjeta amarilla.

¿Qué equipo acabará con más disparos?

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante terminará con más disparos.

Tanda de penaltis – Muerte súbita (Sí/No)

Se refiere a si la tanda de penaltis se extiende más allá de los cinco lanzamientos reglamentarios por equipo.

No → La tanda se decide dentro de los primeros cinco penaltis por equipo (por ejemplo, un equipo anota 4 de 5 y el otro solo 3 de 5), por lo que finaliza sin llegar a la muerte súbita.

Sí → Ambos equipos quedan empatados tras los primeros cinco lanzamientos cada uno (por ejemplo, 4–4 o 5–5), por lo que la tanda continúa lanzamiento a lanzamiento bajo el formato de muerte súbita hasta que se determine un ganador.

Tanda de penaltis último equipo penalizado

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante lanzará el último penalti.

Resultado del último penalti

Se debe pronosticar cuál será el resultado del último penalti lanzado en una tanda de penaltis

Tanda de penaltis - margen de victoria

Se debe pronosticar el número de goles por el que un equipo ganará la tanda. Si la tanda está empatada antes de la muerte súbita, se considera empate.

Equipo local/equipo visitante - Penalti en el partido

Se debe pronosticar si se pitará un penalti sobre el Equipo Local o el Equipo Visitante durante un partido.

Ambos equipos recibirán X+ tarjetas

Se debe pronosticar si ambos equipos recibirán igual o más de X número de tarjetas durante el partido.

Ambos equipos marcarán X+ goles

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán igual o más de X goles durante el partido.

Ambos equipos marcarán X+ saques de esquina

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán el mismo número de saques de esquina o más de X durante el partido.

Primer tiempo - Ambos equipos marcarán X+ saques de esquina

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán igual o más de X número de saques de esquina durante el primer tiempo

Primer tiempo - Ambos equipos marcarán X+ goles

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán igual o más de X goles durante la primera parte.

Primer tiempo - Ambos equipos marcarán X+ tarjetas

Se debe pronosticar si ambos equipos recibirán igual o más de X número de tarjetas durante la primera mitad

Paradas totales portero X

Se debe pronosticar el número total de paradas realizadas por el portero X durante un partido.

Total de saques de meta

Se debe pronosticar el número total de saques de meta realizados por ambos equipos combinados durante el partido.

Equipo local - Total de saques de meta

Se debe pronosticar el número total de saques de meta realizados por el equipo local durante el partido.

Total de disparos a puerta del equipo local

Se debe pronosticar el total de disparos a puerta que realizará el equipo local durante el partido por encima o por debajo de una línea establecida.

Total de disparos a puerta del equipo visitante

Se debe pronosticar el total de disparos a puerta que realizará el equipo visitante durante el partido por encima o por debajo de una línea establecida.

Total de disparos del equipo local

Se debe pronosticar el total de disparos que el equipo local realizará durante el partido por encima o por debajo de una línea establecida.

Total de disparos del equipo visitante

Se debe pronosticar el total de disparos que el equipo visitante realizará durante el partido por encima o por debajo de una línea establecida.

Total de fueras de juego del equipo local

Se debe pronosticar el total de fueras de juego que el equipo local registrará durante el partido.

Fuera de juego total del equipo visitante

Se debe pronosticar el total de fueras de juego que el equipo visitante registrará durante el partido por encima o por debajo de una línea establecida.

Total de faltas del equipo local

Se debe pronosticar el total de faltas que cometerá el equipo local para que el partido sea superior o inferior a una línea establecida.

Total de faltas del equipo visitante

Se debe pronosticar el total de faltas que cometerá el equipo visitante para que el partido sea superior o inferior a una línea establecida.

Total de disparos

Se debe pronosticar si el número total de disparos realizados por ambos equipos estará por encima o por debajo de la línea establecida durante el partido

Fuera de juego total

Se debe pronosticar si el número total de fueras de juego registrados por ambos equipos está por encima o por debajo de la línea establecida durante el partido

Total de faltas

Se debe pronosticar si el número total de faltas cometidas por ambos equipos está por encima o por debajo de la línea establecida durante el partido

1X2 Total de tiros a puerta

Se debe pronosticar qué equipo realizará más tiros a puerta durante el partido.

1X2 Total de tiros

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante realizará más disparos durante el partido

1X2 Fuera de Juego

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante hará más fueras de juego durante el partido.

1X2 Faltas

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante hará más faltas durante el partido.

Equipo local/visitante – Total de entradas (tackles)

Se debe pronosticar el número total de entradas realizadas por el equipo local/visitante durante el partido.

Mitad con mayor número de goles

Se debe pronosticar qué mitad del partido tendrá más goles.

Equipo local marca en ambas mitades

Se debe pronosticar si el equipo local marcará al menos un gol en cada mitad.

Equipo visitante marca en ambas mitades

Se debe pronosticar si el equipo visitante marcará al menos un gol en cada mitad.

Prórroga – Gol n.º {!goalnr}

Se debe pronosticar si el número de gol especificado se marcará durante la prórroga.

Equipo local – Rango de goles

Se debe pronosticar el rango de goles anotados por el equipo local durante el partido.

Equipo visitante – Rango de goles

Se debe pronosticar el rango de goles anotados por el equipo visitante durante el partido.

Total de saques de banda

Se debe pronosticar el número total de saques de banda realizados por ambos equipos durante el partido.

Equipo local – Total de saques de banda

Se debe pronosticar el número total de saques de banda realizados por el equipo local durante el partido.

Equipo visitante – Total de saques de banda

Se debe pronosticar el número total de saques de banda realizados por el equipo visitante durante el partido.

Hándicap de saques de banda

Se debe pronosticar el resultado tras aplicar el hándicap de saques de banda especificado.

1X2 Saques de banda

Se debe pronosticar si el equipo local, el equipo visitante o ninguno de los dos tendrá más saques de banda.

Jugador marca de cabeza

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado marcará un gol de cabeza.

Jugador marca un gol desde fuera del área

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado marcará un gol desde fuera del área de penalti.

Primera falta

Se debe pronosticar qué equipo cometerá la primera falta.

Primer fuera de juego

Se debe pronosticar qué equipo cometerá el primer fuera de juego.

Primer tiro

Se debe pronosticar qué equipo realizará el primer tiro.

Primer tiro a puerta

Se debe pronosticar qué equipo realizará el primer tiro a puerta.

Tanda de penaltis - Ganador

Se debe pronosticar qué equipo ganará la tanda de penaltis.

Total de tiros a puerta del equipo local (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de tiros a puerta del Equipo Local únicamente en la prórroga.

Total de tiros a puerta del equipo visitante (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de tiros a puerta del Equipo Visitante únicamente en la prórroga.

Total de faltas del equipo local (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de faltas cometidas por el Equipo Local únicamente en la prórroga.

Total de faltas del equipo visitante (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de faltas cometidas por el Equipo Visitante únicamente en la prórroga.

Total de fueras de juego del equipo local (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de fueras de juego del Equipo Local únicamente en la prórroga.

Total de fueras de juego del equipo visitante (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de fueras de juego del Equipo Visitante únicamente en la prórroga.

Total de entradas del equipo local (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de entradas realizadas por el Equipo Local únicamente en la prórroga.

Total de entradas del equipo visitante (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de entradas realizadas por el Equipo Visitante únicamente en la prórroga.

Total de tiros (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de tiros únicamente en la prórroga.

Total de faltas (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de faltas únicamente en la prórroga.

Total de fueras de juego (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de fueras de juego únicamente en la prórroga.

Total de entradas (Solo prórroga)

Se debe pronosticar el número total de entradas únicamente en la prórroga.

Prórroga - Doble oportunidad

Se debe pronosticar dos posibles resultados en la prórroga: victoria del Equipo Local o empate, empate o victoria del Equipo Visitante, victoria del Equipo Local o victoria del Equipo Visitante.

Prórroga - Ambos equipos anotarán

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán en la prórroga.

Prórroga - Qué equipo marcará

Se debe pronosticar qué equipo marcará en la prórroga.

Prórroga - Córners impar/par

Se debe pronosticar si el número total de córners en la prórroga será impar o par.

Prórroga - Total equipo local

Se debe pronosticar el número total de goles anotados por el Equipo Local en la prórroga.

Prórroga - Total equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de goles anotados por el Equipo Visitante en la prórroga.

Prórroga - Total de córners

Se debe pronosticar el número total de córners en la prórroga.

Prórroga - Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto del prórroga.

Prórroga - Qué equipo ejecutará el córner Y

Se debe pronosticar qué equipo ejecutará el córner especificado en la prórroga.

Prórroga - Total de tiros a puerta

Se debe pronosticar el número total de tiros a puerta registrados por ambos equipos durante la prórroga.

Prórroga - Total de tiros del equipo local

Se debe pronosticar el número total de tiros registrados por el equipo local durante la prórroga.

Prórroga - Total de tiros del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de tiros registrados por el equipo visitante durante la prórroga.

Prórroga - Total de tarjetas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de tarjetas recibidas por el equipo local durante la prórroga.

Prórroga - Total de tarjetas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de tarjetas recibidas por el equipo visitante durante la prórroga.

Total de postes y largueros del equipo local

Se debe pronosticar el número total de veces que el equipo local golpeará los postes o el larguero.

Total de postes y largueros del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de veces que el equipo visitante golpeará los postes o el larguero.

Hándicap de postes y largueros

Se debe pronosticar qué equipo registrará más tiros que golpeen los postes o el larguero después de aplicar el hándicap especificado.

1X2 de postes y largueros

Se debe pronosticar qué equipo registrará más tiros que golpeen los postes o el larguero, o si ambos equipos registrarán el mismo número.

Doble oportunidad de postes y largueros

Se debe pronosticar cuál de los dos resultados seleccionados ocurrirá en función del número de tiros que golpeen los postes o el larguero. Equipo local o Empate, Equipo visitante o Empate, o Equipo local o Equipo visitante.

Total de postes y largueros

Se debe pronosticar el número total de veces que ambos equipos golpearán los postes o el larguero.

El equipo local estará en ventaja durante el partido

Se debe pronosticar si el equipo local estará por delante en el marcador en algún momento durante el partido.

El equipo visitante estará en ventaja durante el partido

Se debe pronosticar si el equipo visitante estará por delante en el marcador en algún momento durante el partido.

Tiros del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de tiros durante el partido.

Prórroga - Tiros del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de tiros únicamente durante la prórroga.

Tiros del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de tiros durante el partido.

Prórroga - Tiros del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de tiros únicamente durante la prórroga.

Tiros a puerta del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de tiros a puerta durante el partido.

Prórroga - Tiros a puerta del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de tiros a puerta únicamente durante la prórroga.

Tiros a puerta del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de tiros a puerta durante el partido.

Prórroga - Tiros a puerta del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de tiros a puerta únicamente durante la prórroga.

Faltas del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado cometerá al menos el número especificado de faltas durante el partido.

Prórroga - Faltas del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado cometerá al menos el número especificado de faltas únicamente durante la prórroga.

Faltas del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, cometerán al menos el número especificado de faltas durante el partido.

Prórroga - Faltas del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, cometerán al menos el número especificado de faltas únicamente durante la prórroga.

Fueras de juego del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado cometerá al menos el número especificado de fueras de juego durante el partido.

Prórroga - Fueras de juego del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado cometerá al menos el número especificado de fueras de juego únicamente durante la prórroga.

Fueras de juego del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, cometerán al menos el número especificado de fueras de juego durante el partido.

Prórroga - Fueras de juego del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, cometerán al menos el número especificado de fueras de juego únicamente durante la prórroga.

Entradas del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de entradas durante el partido.

Prórroga - Entradas del equipo - Al menos

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de entradas únicamente durante la prórroga.

Entradas del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de entradas durante el partido.

Prórroga - Entradas del partido - Al menos

Se debe pronosticar si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de entradas únicamente durante la prórroga.

3.1.13. Mercados rápidos/ mercados por intervalo

Los mercados serán liquidados basándose en el tiempo de Gol anunciado por la Televisión. Si este no se encuentra disponible, será considerado el reloj del encuentro.

Los mercados de Gol se liquidan basándose en el tiempo en que el balón cruza la línea de meta, y no desde el tiempo en que se patea el esférico.

El mercado de Intervalo de saques de esquina será liquidado basándose en el tiempo que se pateó el esférico y no cuando fue concedido al equipo, a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

El mercado de Intervalo de tarjetas será liquidado basándose en el tiempo que se enseñó la tarjeta al jugador y no en el momento que la infracción fue cometida.

Los mercados de fuera de juego serán liquidados basándose en el tiempo en el que el árbitro de la decisión oficial. Esta regla se aplicará a su vez, en caso del uso del VAR.

Los mercados de penaltis serán liquidados basándose en el tiempo en que el árbitro anuncie la decisión oficial. Esta regla se aplicará a su vez, en caso del uso del VAR.

Penaltis concedidos pero no cobrados no serán tomados en cuenta

En los Mercados Rápidos, solo cuentan las atajadas del portero.

Este tipo de mercados pueden ser ofrecidos en intervalos de minutos como 1, 5, 10, 15, etc; de acuerdo a la situación del partido. Dentro de esta oferta, se puede encontrar mercados de goles, saques de esquina, tarjetas con la fórmula 1X2, más/menos, hándicap.

Rango de 1 minuto

> Ejemplo: Va del segundo 00:00 al segundo 00:59 y así sucesivamente.

Rango de 5 minutos

> Ejemplo: Va del segundo 00:00 al segundo 04:59 y así sucesivamente.

Rango de 10 minuto

> Ejemplo: Va del segundo 00:00 al segundo 09:59 y así sucesivamente.

Rango de 15 minuto

> Ejemplo: Va del segundo 00:00 al segundo 14:59 y así sucesivamente.

Regla 1

En caso de que el intervalo seleccionado contenga la opción NO o NINGUNO. Así que, si la apuesta fue registrada antes del partido, significa que no habrá goles, tiros libres, tarjetas, etc; de acuerdo con el mercado seleccionado. Si la apuesta se genera en directo, quiere decir que desde ese momento no habrá goles, tiros libres, tarjetas, etc; de acuerdo con el mercado seleccionado.

Regla 2: si el intervalo seleccionado incluye el minuto 45 (final de la primera mitad) o el minuto 90 (final de la segunda mitad o del tiempo reglamentario), se tendrá en cuenta el tiempo añadido.

Mercados de 1 minuto (del mín. A al mín. B)

1 minuto - goles total desde mín. A a mín. B

1 minuto - saques de esquina totales desde mín. A a mín. B

1 minuto - tarjetas totales desde mín. A a mín. B

1 minuto - fueras de juego totales desde mín. A a mín. B

1 minuto - penaltis totales desde mín. A a mín. B

Mercados de 5, 10, 15 minutos (del mín. A al mín. B)

1X2 desde mín. A a mín. B

X gol desde mín. A a mín. B

Goles totales desde mín. A a mín. B

saques de esquina 1X2 desde mín. A a mín. B

Saque de esquina X desde mín. A a mín. B

Hándicap de saques de esquina desde mín. A a mín. B

Saques de esquina totales desde mín. A a mín. B

Saques de esquina totales del competidor 1 desde mín. A a mín. B

Saques de esquina totales del competidor 2 desde mín. A a mín. B

Par/impar saques de esquina desde mín. A a mín. B

10 minutos - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de los primeros diez(10) minutos. Los sucesos deben suceder entre 0:00 y 09:59 para ser considerados como parte de los primeros 10 minutos. Reportes oficiales de las ligas organizando los eventos y reportes de los proveedores oficiales serán utilizados el resultado exacto.

Cuando se marcará un gol(intervalo de 15 minutos)

Se debe pronosticar si habrá un gol dentro del intervalo de tiempo seleccionado: hay 7 posibles resultados: 1-15 16-30 31-45 46-60 61-75 76-90 ninguno

Cuando se marcará un gol(intervalo de 10 minutos)

Se debe pronosticar si habrá un gol dentro del intervalo de tiempo seleccionado: hay 10 posibles resultados:

1-10 11-20 21-30 31-40 41-50 51-60 61-70 71-80 81-90 Ninguno

10 minutos - Próximo córner concedido Sí/No (del min. A al min. B)

Se debe de predecir si se concederá un córner a algún equipo durante el periodo de tiempo específico.

10 minutos - córner 1X2 (del min. A al min. B)

Se debe de predecir qué equipo recibirá más saques de esquina durante el periodo de tiempo específico.

10 minutos - córner X (del min. A al min. B)

Se debe de predecir qué equipo ganará X córner del partido durante el periodo de tiempo específico.

10 minutos - Próxima tarjeta concedida Sí/No (del min. A al min. B)

Se debe de predecir si se mostrará una tarjeta (amarilla o roja) a algún jugador durante el periodo de tiempo específico del partido

10 minutos - Amonestación 1X2 (del min. A al min. B)

Se debe de predecir qué equipo recibirá más tarjetas (amarillas o rojas) durante el periodo de tiempo específico del partido.

10 minutos - siguiente amonestación (del min. A al min. B)

Se debe de predecir qué equipo recibirá la siguiente tarjeta (amarilla o roja) durante el periodo de tiempo específico del partido.

3.1.14. Fútbol: apuestas de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el equipo ganador del torneo de acuerdo a las estadísticas oficiales de la competición.

Top2, Top4, Top6, Top8, Top10

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado terminará en la respectiva posición seleccionada al finalizar la competencia.

Posición más alta en la liga

Se debe pronosticar cuál de los equipos seleccionados alcanzará la posición más alta al finalizar el torneo o la temporada seleccionada, considerando los puntos reales. Si los equipos terminan la competencia con la misma cantidad de puntos, se considerará la clasificación oficial publicada por la Liga de Fútbol del país respectivo para determinar el ganador.

Última posición

Se debe pronosticar si el equipo o jugador indicado terminará en la última posición de la competencia.

Mejor Equipo Promovido

Se debe pronosticar qué equipo recientemente promovido terminará en la posición más alta en el torneo seleccionado. En caso de haber un empate, las apuestas se determinarán con la clasificación oficial de la liga al final del partido final de la temporada programada. Los playoffs de final de temporada serán tenidos en cuenta.

Terminará en el Top-medio

Se debe pronosticar qué equipos seleccionados terminaran en el top de la mitad del torneo/liga seleccionada (por ejemplo, en una liga de 16 equipos, predecir si terminara en la posición 1-8).

Ganador (Sin/Con) – Equipos

Se debe pronosticar el equipo ganador de la competición seleccionada (Qué equipo del mercado terminará más alto en la competición seleccionada)sin tomar en consideración el o los equipos mencionados. Por ejemplo, Premier League 2020/21-Sin/Con los Seis Grandes, significa el equipo que terminó mejor en la Premier League en la temporada 2020/21 sin considerar a Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester City, Manchester Utd y Tottenham.

Equipo en anotar más goles

Se debe pronosticar cuál será el equipo con más goles anotados durante todo el torneo. Si dos o más equipos anotan la misma cantidad de goles será aplicada la regla del Dead Heat.

Equipo en anotar menos goles

Se debe pronosticar cuál será el equipo con menos goles anotados durante todo el torneo. Si dos o más equipos anotan la misma cantidad de goles será aplicada la regla del Dead Heat.

Mejor equipo del torneo

Se debe pronosticar qué equipo de la confederación llegará más lejos durante la competencia. En caso de haber un empate entre muchos equipos y son eliminados en la misma fase, será aplicada la regla del Dead Heat.

Mejor Goleador

Se debe pronosticar qué jugador anotará más goles durante el torneo. Los goles anotados en otras competiciones no serán tenidos en cuenta. Si el jugador seleccionado participa al menos una vez en la temporada, este tipo de mercado permanecerá válido, en caso contrario las apuestas en este jugador serán canceladas.

Descenderá

Se debe pronosticar qué equipo o equipos descenderán de la división.

Jugador con más asistencias

Se debe pronosticar qué jugador conseguirá más asistencias durante el torneo seleccionado. Los resultados serán tomados del sitio oficial de la federación.

Ganador del Grupo

Se debe pronosticar qué equipo terminará con el mayor número de puntos del grupo en el cual se encuentre.

Etapa de Eliminación

Se debe pronosticar en qué fase un equipo determinado será eliminado de la competición.

Equipo en recibir más goles

Se debe pronosticar qué equipo recibirá más goles durante su participación a lo largo de la competencia.

Equipo en anotar más goles

Se debe pronosticar qué equipo anotará más goles durante su participación a lo largo de la competencia.

Anotador Top por equipo

La opción termina como el máximo goleador de su equipo. La opción "Sin goleador" significa que nadie marcará goles en el equipo dado. En el caso de un empate entre dos o más jugadores, se aplicará la regla Dead Heat.

Clasifica a Final/ Semi-Final/ Cuarto de final

Se debe pronosticar si el equipo o jugador especificado alcanzará a llegar a la ronda especificada de la competición escogida.

Ganador & Maximo goleador

Se debe pronosticar qué equipo ganará el torneo seleccionado junto con cuál será el jugador con más goles anotados. Las reglas para el Ganador y el Máximo goleador aplican para este mercado y ambas selecciones deben ganar para que el mercado combinado sea ganador.

Mejor Jugador del Torneo

Se debe pronosticar qué jugador será nombrado mejor jugador del torneo. Los resultados para la determinación del mercado serán tomados de la federación.

Grupo del Ganador

Se debe pronosticar cuál será el grupo del equipo que ganará el torneo seleccionado.

Grupo de Clasificación

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado, el cual proviene del grupo mencionado clasificará (si) o no clasificará (no).

Eliminación en lanzamientos de penalti

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado será eliminado de la competencia en una ronda de penaltis durante el torneo.

Pronóstico Perfecto - Este tipo de apuesta consiste en elegir dos selecciones las cuales la primera terminará en primera posición y la selección resultado en la segunda posición, y además que clasifican a la siguiente ronda. Para ganar este mercado se debe pronosticar correctamente la primera y segunda selección escogidas, las cuales deben estar en el orden correcto especificado.

Puntos exactos de grupo

Se debe pronosticar exactamente cuantos puntos obtendrá el equipo seleccionado en la fase de grupos.

Doble Avance

Este mercado Consiste en pronosticar qué dos equipos seleccionados de un grupo en concreto avanzan a un grupo específico o fase del torneo, sin importar cual sea su posición final en la tabla. Para ganar este mercado ambos equipos deben clasificar.

3.1.15. Liquidación de estadísticas

A menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado, las siguientes estadísticas se liquidan tal y como se describen.

Disparos bloqueados

Un tiro bloqueado se define como un intento de marcar que incluye: Un intento a puerta Bloqueado por un jugador de campo, donde otros defensas o un Portero están detrás del Bloqueador.

Incorpora tiros bloqueados involuntariamente por el propio compañero del tirador. Los despejes fuera de la línea por un jugador contrario (bloqueos en la última línea) se clasifican como tiros a puerta y no como tiros bloqueados.

Tiro libre

Se define como tiro libre cualquier lanzamiento de falta, excluyendo los tiros penaltis e incluyendo los fueras de juego.

Saque de banda

Método de reanudar el juego cuando el balón ha salido por las líneas de banda del terreno de juego. Como saque de banda se define cualquier lanzamiento efectuado. A menos que se indique lo contrario.

Saque de meta

Método de reanudar el juego, cuando el balón sale por detrás de las líneas de meta del terreno de juego por el equipo ofensivo. Como saque de meta se define cualquier saque de meta efectuado. A menos que se indique lo contrario.

Parada

Un guardameta impide que el balón entre en la meta con cualquier parte de su cuerpo ante un intento intencionado de un jugador adversario. Las paradas tienen los siguientes atributos:

Parte del cuerpo - Manos/Pies/Cuerpo/Puño.

Tipo de parada - Atrapada/Recogida/Parada Segura/Parada/Fumble.

Posición del portero - Clavada/Parado/Deslizándose/Alcanzando/ Inclinándose

Área de peligro/Punta

Del dedo.

Esto incluye:

Esto incluye esfuerzos involuntarios o fuera de lugar en el objetivo de los propios compañeros de equipo de un Portero, pero solo si la intervención no se percibe como una recogida rutinaria del balón.

Si tras la intervención de un Portero, una acción defensiva más destacada de un compañero impide que el balón entre en la Portería, esto se categorizará como Bloqueo para el compañero, no como Parada para el Portero.

Si el balón pasa por detrás de la meta debido a una intervención del guardameta, los árbitros deberán conceder un saque de esquina para que se considere una parada. Como parada se define, cualquier parada del guardameta a menos que se especifique lo contrario en el mercado.

Sustitución

Cambio de un jugador del banquillo que entra en el terreno de juego durante un partido por un jugador que ya estaba en el campo jugando.

Fuera de banda

Cuando el balón ha salido del terreno de juego en un saque de meta, córner o saque de banda.

Fuera de juego

Hecho atribuido al jugador que se considera en posición de fuera de juego cuando se concede un tiro libre. Si dos o más jugadores se encuentran en posición de fuera de juego en el momento de jugar el balón, se considerará fuera de juego al jugador que participe más activamente.

Gol / gol en propia puerta Atribuir un gol al jugador que lo marca o, en caso de gol en propia puerta, al jugador que lo defiende. En caso de discrepancia sobre la asignación de un gol a un jugador apropiado, Opta aplicará sus propias reglas y, cuando proceda, remitirá sus decisiones al órgano rector de la competición oficial correspondiente.

Tiro Fuera del área Tiro originado fuera del área de penalti. Un tiro que se origina en la línea, se contabilizará como realizado dentro de dicha área. Un tiro en la línea de 18 yardas del área de penalti se considerará dentro del área.

Tarjetas. Las tarjetas se registran como amarilla, segunda amarilla o roja. Se contrastan con las fuentes oficiales para que coincidan con las estadísticas oficiales y se ajusta el registro cuando corresponda, salvo que se detecte un error manifiesto.

Golpear el marco

Cuando el balón golpea cualquier parte del marco de la portería pero no entra en la red como consecuencia directa. Si el balón golpea varias veces el marco de la portería (por ejemplo, el larguero y el poste), solo se considerará que ha golpeado el marco una vez. 'Golpear el marco' solo se recopila para el equipo atacante y puede atribuirse a cualquier jugador sobre el terreno de juego.

Parte del cuerpo para goles/disparos Atribuir un gol o un disparo a las siguientes cuatro partes del cuerpo:

Pie derecho.

Pie izquierdo.

Cabeza.

Otros.

'Pie' incluye cualquier conexión con la pierna

Penalti (Ganado, Concedido y Lanzado) Atribución de una serie de penaltis secuenciales al equipo y al jugador apropiados. La colección incluye: Penalti Ganado, Penalti Concedido y Penalti Cometido.

Tackleo Un tackleo se define cuando un jugador conecta con el balón en un desafío legal, a ras de suelo, y arrebata con éxito el balón al jugador contrario. El jugador tackleado debe estar en posesión controlada del balón antes de ser tackleado por un jugador adversario.

Cross Balón jugado desde una posición amplia dirigido a un compañero(s) en una zona central próxima a la meta. La entrega debe tener un elemento de movimiento lateral desde una posición más amplia a una zona más central frente a la meta.

Asistencia El toque final de un compañero de equipo que lleva al receptor del balón a marcar un gol. Si la asistencia es desviada por un jugador contrario, se considerará que llega al goleador, independientemente del desvío. En caso de gol en propia puerta, gol de tiro libre directo y gol de córner directo, no se otorgará asistencia. Esta misma regla se aplica a los penaltis, a menos que el lanzador decida pasar el balón para que otro jugador marque. Véase también «Asistencia de fantasía».

Pase Intento de entrega del balón de un jugador a otro jugador del mismo equipo. Un jugador de puede utilizar cualquier parte de su cuerpo (permitida en las reglas del juego) para ejecutar un pase. La categorización de eventos incluye pases en juego abierto, saques de meta, saques de esquina y tiros libres jugados como pase. Los centros, lanzamientos de portero y saques de banda no cuentan como pase.

Intercepción Una intercepción ocurre cuando un jugador defensor anticipa la jugada y se interpone en la trayectoria de un pase dirigido a un oponente, tomando posesión del balón antes de que llegue a su destinatario contrario.

3.2. Tenis

Consulta rápida

3.2.1. Reglas generales·3.2.2. Mercados principales·3.2.3. Mercados por set·3.2.4. Tenis: apuestas de competición (Outrights)

3.2.1. Reglas generales

Los partidos de tenis se mantendrán abiertos y sus apuestas válidas hasta que los oficiales o el organismo que organice el evento declare un ganador. En dichos casos, la regla de 48 horas no es válida.

Sin embargo, y en caso de un Retirada de algún jugador, o incumplimiento (lesión, enfermedad o circunstancia personal), decisión de un adulto, walkover, descalificación o abandono, todos los mercados que hayan sido decididos en el juego serán liquidados respectivamente y todos los demás indecisos se cancelarán. Para aclarar, si un jugador se retira antes que el último punto se complete, el mercado del ganador del encuentro será cancelado, pero todos los mercados relacionados con sets o juegos específicos que hayan sido decididos durante el encuentro, se liquidarán respectivamente.

Los mercados que se hayan alcanzado matemáticamente se liquidarán después de que se haya confirmado el punto decisivo. Ejemplo: con el resultado del set de 3-3, el número mínimo de juegos para completar el set es 9 (ya sea 6-3 o 3-6). Esto significa que las líneas totales de 6.5, 7.5 y 8.5 ya se pueden liquidar como ganancias por ‘’Más de’’. Se anularán las líneas enteras en las que ninguna de las selecciones gane. Todas las apuestas seguirán siendo válidas independientemente de cualquier cambio de sede o de superficie de la pista, incluyendo el traslado de partidos de pistas al aire libre a pistas cubiertas o viceversa.

Tie Break: Es un juego que se da cuando dos competidores alcanzan la puntuación 6-6 en cualquier set y consiste en que uno de los dos jugadores llegue a 7 puntos con una diferencia de 2 puntos con su rival, cabe mencionar que para el mercado más/menos, el tie break cuenta como solo un juego, sin importar la longitud del mismo.

Super Tie Break

Tiene una descripción similar al Tie break, con la diferencia de que uno de los dos jugadores llega a los 10 puntos con una diferencia de 2 puntos con su rival, cabe mencionar que para el mercado más/menos, el tie break cuenta como solo un juego, sin importar la longitud del mismo. Un tie break o super tie break se considera válido si la decisión de dicho tie break se realiza antes del comienzo del mismo.

Mercados ganadores de puntos

Los mercados ganadores de puntos se liquidan una vez confirmado dicho punto. Si no se juega el punto, el mercado quedará anulado.

3.2.2. Mercados principales

*Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en E-tenis (se aplican las mismas reglas).

Ganador (1,2)

Consiste en pronosticar el ganador del partido sin importar la diferencia de puntos.

Hándicap de juegos (margen)

Se debe pronosticar el ganador del partido adicionando o sustrayendo el margen indicado al resultado final del encuentro.

Hándicap de Sets

Se debe pronosticar el resultado del partido en términos de sets adicionando o sustrayendo el margen indicado al resultado final del encuentro.

Resultado exacto

Se debe pronosticar el resultado exacto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si uno de los jugadores se retira, este mercado será considerado como inválido.

Juegos Totales (Más/Menos)

Se debe pronosticar si el total de juegos en el encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Impar/Par juegos

Se debe pronosticar si el total de juegos durante el encuentro es un número par o impar.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 1

Se debe pronosticar si el total de juegos del jugador 1 será menos o más que el margen indicado. Un tie break se considera como 1 juego. La cantidad de juegos completados será indicada en la liquidación de apuestas como el segundo número dentro de las llaves. Si un jugador se retira, las apuestas con un margen no decidido en el juego se cancelarán.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 2

Se debe pronosticar si el total de juegos del jugador 2 será menos o más que el margen indicado. Un tie break se considera como 1 juego. La cantidad de juegos completados será indicada en la liquidación de apuestas como el segundo número dentro de las llaves. Si un jugador se retira, las apuestas con un margen no decidido en el juego se cancelarán.

Ganador & Total

Consiste en pronosticar el ganador del partido y si el total de juegos es mayor o menor que el margen ofrecido.

¿Habrá un TieBreak?

Se debe pronosticar si habrá o no un tie break en el partido.

Deuce en el partido (Si/No)

"Deuce en el partido" quiere decir que en algún momento, el resultado de algún juego llegará a un marcador de 40-40.

¿Irá el juego al Deuce? (Set “N”, Juego “X”) (Si/No)

Se debe pronosticar si la puntuación del juego “X” del Set “N” llegará a 40-40.

Próximo Juego Puntos Totales (Set “N”, Juego “X”) (Más/Menos)

Se debe pronosticar si el número total de puntos del próximo juego “X” del Set “N” estará a más o menos del margen indicado.

Ganador del punto (Set “N”, Juego “X”, Punto “Y”)

Se debe pronosticar el ganador del Punto “Y” del juego “X” del set “N”.

Juego Puntuación correcta (Set “N”, Juego “X”)

Se debe pronosticar la puntuación correcta del juego “X” del partido del set “N” en términos de sets ganados por cada jugador.

Ganador del juego (Set “N”, Juego “X”)

Se debe pronosticar el ganador del Juego “X” del set “N”.

Set “N” Hándicap de juegos

Se debe pronosticar el ganador del Set “N” sumando o restando el margen indicado del resultado de ese set.

Set actual “N” total de juegos pares/impares

Se debe pronosticar si al final del Set “N” actual el total de juegos será un número par o impar.

Total de juegos pares/impares (Set “N”)

Se debe pronosticar si al final del Set “N” el total de juegos será un número par o impar.

Set actual “N” Total de juegos Más/Menos (Jugadores)

Se debe pronosticar si el número total de juegos del conjunto actual "N" para el jugador mencionado estará a más o menos del margen indicado. Un desempate se considera un juego.

Próximo set “N” Total de juegos Más/Menos (Jugadores)

Se debe pronosticar si el número total de juegos del próximo set "N" para el jugador mencionado estará a más o menos del margen indicado. Un tiebreak se considera un juego.

Próximo set “N” total de juegos pares/impares

Se debe pronosticar si al final del próximo Set “N” el total de juegos será un número par o impar.

Jugador X Aces (Más/Menos)

Se debe pronosticar cuántos aces anotará comp1 durante el partido.

Total de ases (Más/Menos)

Se debe pronosticar cuántos aces anotarán ambos competidores combinados durante el partido.

Dobles faltas del jugador X (Más/Menos)

Se debe pronosticar cuántas dobles faltas cometerá comp1 durante el partido (o/u 1.5).

Total de dobles faltas (Más/Menos)

Se debe pronosticar cuántas dobles faltas cometerán ambos competidores combinados durante el partido.

Ases y dobles faltas (Más/Menos)

Se debe pronosticar cuántos aces y dobles faltas cometerán ambos competidores combinados durante el partido.

Duración del partido (minutos) (Más/Menos)

Se debe pronosticar cuántos minutos durará el partido.

Total de quiebres (Más/Menos)

Se debe pronosticar cuántos quiebres realizarán ambos competidores combinados durante el partido.

Player X Total quiebres (Over/Under)

You have to predict how many quiebres will Player X make during the match.

Total de quiebres del jugador X (más/menos)

Se debe pronosticar cuántos quiebres hará el jugador X durante el partido.

Mayor número de quiebres de servicio (2 vías)

Se debe pronosticar qué competidor hará más quiebres (la mitad en caso de empate se anula el mercado)

Más quiebres de servicio (3 vías)

Se debe pronosticar qué competidor hará más quiebres.

Hitos de ases totales

Se debe pronosticar el número de aces servidos durante un partido, con hitos específicos establecidos por ESISA

Jugador X - Hitos de Ases

Se debe pronosticar el número de aces que un jugador específico servirá durante un partido, con hitos específicos establecidos por ESISA.

Hitos de dobles faltas totales

Se debe pronosticar el número de dobles faltas que un jugador cometerá durante un partido.

Jugador X - Hitos de dobles faltas

Se debe pronosticar el número de dobles faltas que el jugador X cometerá durante un partido, con hitos específicos establecidos por el sportsbook

Hitos Total de Ases y Dobles Faltas

Se debe pronosticar el número total de dobles faltas que se cometerán durante un partido, con hitos específicos establecidos por ESISA.

Jugador X - Hitos Total de Ases y Dobles Faltas

Se debe pronosticar el número de dobles faltas que el jugador X hará durante un partido, con hitos específicos establecidos por ESISA.

Aces Matchbet

Se debe pronosticar qué jugador conseguirá más ases en un partido específico.

Aces hándicap

Se debe pronosticar qué jugador conseguirá más aces dando a un jugador un hándicap.

Faltas Dobles Matchbet

Se debe pronosticar qué jugador cometerá más dobles faltas en un partido específico.

Faltas Dobles hándicap

Se debe pronosticar qué jugador cometerá más dobles faltas dando a un jugador un hándicap.

Total de Tie Breaks

Se debe pronosticar el número total de Tie-breaks en el partido.

Jugador Y - Puntos totales más / menos

Se debe pronosticar si el jugador Y marcará más o menos de un total de puntos especificado durante el partido.

Jugador Y - Total de Breaks

Se debe pronosticar cuántos breaks de saque conseguirá el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y - Aces

Se debe pronosticar cuántos aces conseguirá el Jugador Y en el partido.

Aces Matchbet

Se debe de predecir qué jugador conseguirá más aces en el partido. Si ambos jugadores aciertan el mismo número, la apuesta puede resolverse en empate.

Jugador Y - Dobles faltas

Se debe de predecir cuántas dobles faltas cometerá el jugador Y durante el partido o el set. Se produce una doble falta cuando el servidor falla ambos intentos de saque.

Jugador X – Total

Se debe pronosticar el número total de juegos ganados por el Jugador X durante el partido.

Juego N – Jugador X – Total

Se debe pronosticar el número total de puntos ganados por el Jugador X en el Juego N.

Primer juego de servicio del Jugador X – Resultado: Ganador

Se debe pronosticar si el jugador específico ganará su primer juego de servicio del partido.

Primer juego de servicio del Jugador X – Resultado: Ganador del primer punto

Se debe pronosticar si el jugador específico ganará el primer punto de su primer juego de servicio del partido.

Primer juego de servicio del Jugador X – Resultado: Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto del primer juego de servicio del jugador específico.

Jugador Y – Total de primeros servicios dentro

Se debe pronosticar el número total de primeros servicios acertados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de intentos de segundo servicio

Se debe pronosticar el número total de segundos servicios intentados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de puntos ganados al servicio

Se debe pronosticar el número total de puntos ganados al servicio por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de puntos ganados con primer servicio

Se debe pronosticar el número de puntos ganados con primeros servicios acertados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de puntos ganados con segundo servicio

Se debe pronosticar el número de puntos ganados con segundos servicios acertados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de puntos de quiebre salvados (Break Points)

Se debe pronosticar el número total de puntos de quiebre enfrentados y defendidos con éxito por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de puntos de quiebre enfrentados (Break Points)

Se debe pronosticar el número total de puntos de quiebre enfrentados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de oportunidades de quiebre (Break Points)

Se debe pronosticar el número total de puntos de quiebre generados (no necesariamente convertidos) por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de intentos de primer servicio

Se debe pronosticar el número total de primeros servicios intentados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de segundos servicios dentro

Se debe pronosticar el número total de segundos servicios acertados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de fallos de primer servicio

Se debe pronosticar el número total de primeros servicios fallados por el Jugador Y durante el partido.

Total de juegos

Se debe pronosticar el número total de juegos disputados en el partido.

Ganar remontando

Se debe pronosticar si un jugador ganará el partido después de ir perdiendo en sets.

Jugador Y gana remontando

Se debe pronosticar si el Jugador Y ganará el partido después de ir perdiendo en sets.

Jugador Y gana sin ceder sets

Se debe pronosticar si el Jugador Y ganará el partido sin perder ningún set.

Total de aces

Se debe pronosticar el número total de aces realizados en el partido.

Hándicap de aces

Se debe pronosticar al ganador en aces tras aplicar el hándicap correspondiente.

Total de dobles faltas

Se debe pronosticar el número total de dobles faltas cometidas en el partido.

Dobles faltas del Jugador Y

Se debe pronosticar el número de dobles faltas cometidas por el Jugador Y.

Algún set a cero

Se debe pronosticar si algún set se ganará con un marcador de 6–0.

Total de tie-breaks

Se debe pronosticar el número total de tie-breaks disputados en el partido.

Hándicap de dobles faltas

Se debe pronosticar al ganador en dobles faltas tras aplicar el hándicap correspondiente.

Total de puntos de partido

Se debe pronosticar si el número total de puntos disputados en el partido será inferior (under) o superior (over) a la línea ofrecida.

Puntos totales del partido – Par/Impar

Se debe pronosticar si el número total de puntos disputados en el partido será par o impar.

Matchbet de aces

Se debe pronosticar qué jugador realizará más aces en el partido. Se incluye el resultado de empate.

Matchbet de dobles faltas

Se debe pronosticar qué jugador cometerá más dobles faltas en el partido. Se incluye el resultado de empate.

Primer break del partido

Se debe pronosticar qué jugador será el primero en conseguir un break sobre el servicio de su oponente durante el partido.

Primer ace del partido

Se debe pronosticar qué jugador realizará el primer ace del partido.

Mayor número de breaks (3 opciones)

Se debe pronosticar qué jugador conseguirá el mayor número de breaks durante el partido, o si ambos jugadores conseguirán el mismo número.

Aces del partido - Al menos

Se debe pronosticar si se realizarán al menos el número especificado de aces durante el partido.

Dobles faltas del partido - Al menos

Se debe pronosticar si se cometerán al menos el número especificado de dobles faltas durante el partido.

Primera doble falta del partido

Se debe pronosticar qué jugador cometerá la primera doble falta del partido.

Mayor número de breaks (2 opciones)

Se debe pronosticar qué jugador conseguirá el mayor número de breaks durante el partido.

3.2.3. Mercados por set

Ganador del 1er Set

Se debe pronosticar el ganador del primer set. La apuesta se cancela si el primer set no se completa.

Ganador del 2ndo Set

Se debe pronosticar el ganador del segundo set. La apuesta se cancela si el segundo set no se completa.

Ganador del Set X

Se debe pronosticar el ganador del set número X. La apuesta se cancela si X set no se completa.

Doble resultado (Primer set/ partido)

Se debe pronosticar el ganador del primer set y del ganador del partido en un solo mercado de apuesta.

Jugador 1 gana exactamente 1 set

Se debe pronosticar si el jugador 1 gana un solo set durante el partido.

Jugador 2 gana exactamente 1 set

Se debe pronosticar si el jugador 2 gana un solo set durante el partido.

Sets Exactos

Se debe pronosticar la cantidad exacta de sets en el partido.

Total de sets

Se debe pronosticar si el total de sets del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Cualquier set a cero

Se debe pronosticar si al menos alguno de los sets acabará con un resultado de 6/0 o 0/6 como resultado exacto.

Hándicap de juegos del Set X

Se debe pronosticar el ganador del set X adicionando o sustrayendo el margen indicado al resultado final del encuentro. La apuesta se cancela si dicho set no se completa.

Total de juegos del Set X

Se debe pronosticar si el número total de juegos completados durante el set X es mayor o menor que el margen ofrecido.

Resultado exacto del Set X

Se debe pronosticar el resultado exacto del set X. Si el set mencionado no se completa, las apuestas se cancelan.

Jugador 1 gana un(1) set

Se debe pronosticar si el jugador 1 gana o no, al menos un solo set durante el partido. Hay dos posibles resultados: SI y NO.

Jugador 2 gana un(1) set

Se debe pronosticar si el jugador 2 gana o no, al menos un solo set durante el partido. Hay dos posibles resultados: SI y NO.

Set X Impar/Par

Se debe pronosticar si el número total de juegos completados durante el set X es un número par o impar.

Habrá un tiebreak en el Set X

Se debe pronosticar si habrá un tiebreak durante el set X.

Set “N” - Primero en ganar X juegos

Se debe pronosticar qué jugador conseguirá X juegos ganados antes en un set específico.

Quién ganará Juegos (X y Y) del set N

El mercado Consiste en pronosticar qué jugador ganará los juegos X y Y en el se N, Ejemplo: 1(juegos 6 y 7) segundo set(apuesta al jugador 1) - X (juegos 6 y 7) segundo set(apuesta al empate) - 2 (juegos 6 y 7) segundo set(apuesta al jugador 2).

Quién ganará el punto X en el juego Y en el set N? (Incluye apuestas en directo)

Predice el jugador que ganará el punto X en el juego Y en el set N. Ejemplo: el jugador Wawrinka gana el primer punto del juego 10 en el tercer set del partido.

Quién ganará el juego X en el set(1, 2, 3, 4,5)? (Incluye apuestas en directo)

Predice el jugador que ganará el juego X del set especificado en la apuesta. Ejemplo: 1 (juego 10) segundo set - 2 (juego 10) segundo set.

Número exacto de puntos en el juego X (Primer set) (Incluye apuestas en directo)

Se debe pronosticar el número exacto de puntos completados en el juego escogido del primer set en la apuesta.

Deuce en el juego (Si/No)

"Deuce en el partido" quiere decir que, en algún momento, el resultado del juego actual llegará a un marcador de 40-40.

Resultado del juego X (Set N) jugador 1 o 2 (0-15-30-40)

Consiste en pronosticar el ganador de un juego, y cuantos puntos conseguirá el jugador rival (0-15-30-40), lo que significa que si se apuesta a: jugador 1 a 30, significa que el juego lo ganará el jugador 1 y el jugador 2 conseguirá 30 puntos.

Set “N” juego X - Impar/Par puntos

Consiste en pronosticar si el número de puntos jugados en un juego de un set, será par o impar

Set “N” juego X - puntuación correcta o quiebre

Consiste en pronosticar el ganador de un juego, y cuantos puntos conseguirá el jugador rival (0-15-30-40), o si habrá un quiebre durante el servicio del juego mencionado.

Set “N” juego Y - Primero en marcar x puntos

Se debe pronosticar qué jugador conseguirá X puntos ganados antes en un juego específico.

Set “N” juego Y - Ganador primeros x puntos

Se debe pronosticar qué jugador conseguirá marcar X puntos ganados antes en un juego específico.

¿Irá el Set “N” al Tie Break?

Se debe pronosticar si el Set “N” irá a Tie-break.

Ganador del set “N” y juegos totales del set “N”

Se debe pronosticar el ganador del set “N” y si el número de juegos jugados en ese set está a más o menos del margen indicado.

Ganador del set actual “N” y juegos totales del set “N”

Se debe pronosticar el ganador del set actual “N” y si el número de juegos jugados en ese set está a más o menos del margen indicado.

Ganador del próximo set “N” y juegos totales del set “N”

Se debe pronosticar el ganador del próximo set “N” y si el número de juegos jugados en ese set está a más o menos del margen indicado.

Set “N” Grupo del marcador exacto

Se debe pronosticar el grupo de marcadores exactos, donde se incluye el marcador exacto del conjunto, entre las selecciones ofrecidas.

X Set - Ganador & Total X Set

Se debe pronosticar el ganador del set y si el número de juegos jugados está más o menos del margen indicado.

Partido a acabarse x:y

Hay que predecir el resultado exacto del partido en términos de juegos ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el partido, todas las apuestas indecisas se considerarán nulas.

Próximo Xésimo break

Se debe pronosticar qué jugador realizará el xésimo servicio de quiebre en el partido. Si no hay interrupción del servicio en el partido, las apuestas se anularán.

Ambos jugadores para ganar un set

Predice si ambos jugadores ganarán un set durante el partido.

Xº set - puntuación correcta después de 4 juegos

Se debe pronosticar el resultado exacto y correcto del set “X” después de 4 juegos. Si los juegos mencionados no se completan, todas las apuestas indecisas se considerarán nulas.

Xº set - puntuación correcta después de 6 juegos

Se debe pronosticar el resultado exacto y correcto del set “X” después de 6 juegos. Si los juegos mencionados no se completan, todas las apuestas indecisas se considerarán nulas.

Set “N”- xésimo descanso

Consiste en pronosticar qué jugador realizará el xésimo break durante el Set "N". No se consideran mini-descansos dentro de desempates o desempates de partidos. Hay tres resultados posibles: jugador1, ninguno, jugador2

Set “N” juego x - punto de break

Consiste en pronosticar si habrá punto de quiebre durante el set "N" del juego x.

X set - juego N - ace

Se debe pronosticar si el jugador conseguirá un ace en el juego N durante el set X.

X set - Z ace

Se debe pronosticar si el jugador conseguirá exactamente Z aces durante el set X.

X set - Jugador Y - puntos totales

Se debe pronosticar el número total de puntos que anotará el jugador Y en el set X.

X set - Jugador Y - breaks totales

Se debe pronosticar cuántos breaks de saque logrará el jugador Y en el set X. Se produce un break cuando el jugador que recibe gana el juego mientras el oponente está sirviendo

X set - Jugador Y - aces totales

Se debe pronosticar el número de aces que el Jugador Y conseguirá durante el X set

X set - más aces

Se debe pronosticar qué jugador conseguirá más aces en el X set. Si ambos jugadores consiguen el mismo número de aces, la apuesta puede considerarse empate.

X set - Jugador Y - total de breaks

Se debe pronosticar cuántos breaks de saque conseguirá el jugador X en el X set.

X set - Z break

Se debe pronosticar si se producirán exactamente Z breaks durante el X set.

X set - juego N - punto break

Se debe pronosticar si se producirá un punto de ruptura durante un juego específico en el X set del juego N. Un punto de break se produce cuando el jugador que recibe tiene la oportunidad de interrumpir el saque del servidor.

X set - juego N - punto Z - total tiros

Se debe pronosticar el número total de tiros jugados durante un punto específico Z (peloteo) en un juego específico N del set X

X set - juego N - punto Z - resultado de saque

Se debe pronosticar el resultado del saque en un punto Z específico en un juego N específico del set X. Los posibles resultados pueden incluir que el servidor gane o pierda el punto.

X set - juego N - punto Z - outcome

Se debe pronosticar el resultado global del punto Z en una partida específica N en el conjunto X. Los posibles resultados podrían incluir un ganador o una falta.

X set - juego N - punto Z - último golpe

Se debe pronosticar el último golpe de un punto Z específico en un juego N específico durante el X set.

Set N – Jugador X – Total de dobles faltas

Se debe pronosticar cuántas faltas dobles cometerá el Jugador X durante el Set N.

Set X – Quebrar el servicio

Se debe pronosticar si un jugador quebrará el servicio del rival durante el Set X

Set X – Hándicap de aces

Se debe pronosticar qué jugador realizará más aces en el set especificado, aplicando el hándicap correspondiente.

Set X – Marcador exacto por cualquier jugador

Se debe pronosticar el marcador final exacto del set, independientemente de qué jugador lo gane.

Set X – Jugador Y – Total de primeros servicios dentro

Se debe pronosticar el número total de primeros servicios acertados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de intentos de segundo servicio

Se debe pronosticar el número total de segundos servicios intentados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de puntos ganados al servicio

Se debe pronosticar el número total de puntos ganados al servicio por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de puntos ganados con primer servicio

Se debe pronosticar el número de puntos ganados con primeros servicios acertados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de puntos ganados con segundo servicio

Se debe pronosticar el número de puntos ganados con segundos servicios acertados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de puntos de quiebre salvados

Se debe pronosticar el número total de puntos de quiebre enfrentados y defendidos con éxito por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de puntos de quiebre enfrentados

Se debe pronosticar el número total de puntos de quiebre enfrentados por el Jugador Y durante el Set X.

Set X – Jugador Y – Total de oportunidades de quiebre

Se debe pronosticar el número total de puntos de quiebre generados (no necesariamente convertidos) por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de intentos de primer servicio

Se debe pronosticar el número total de primeros servicios intentados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de segundos servicios dentro

Se debe pronosticar el número total de segundos servicios acertados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de fallos de primer servicio

Se debe pronosticar el número total de primeros servicios fallados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Total de juegos

Se debe pronosticar el número total de juegos disputados en el set especificado.

Set X – Hándicap de juegos

Se debe pronosticar al ganador del set especificado tras aplicar el hándicap de juegos.

¿Habrá un quinto set?

Se debe pronosticar si el partido tendrá un quinto set.

Set X – Jugador Y – Total

Se debe pronosticar el número total de juegos ganados por el Jugador Y en el set especificado.

¿Set X – ¿Habrá tie-break?

Se debe pronosticar si habrá un tie-break en el set especificado.

Set X – Ganador

Se debe pronosticar el ganador del set especificado.

Set X – Carrera a juegos

Se debe pronosticar qué jugador será el primero en alcanzar un número determinado de juegos en el set.

Set X – Juego Z – Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto del juego especificado dentro del set.

Set X – Quebrar el servicio

Se debe pronosticar si un jugador quebrará el servicio en el set especificado.

Set X – Total de aces

Se debe pronosticar el número total de aces realizados en el set especificado.

Set X – Más aces

Se debe pronosticar qué jugador realizará más aces en el set especificado.

Set X – Hándicap de aces

Se debe pronosticar al ganador en aces del set especificado tras aplicar el hándicap correspondiente.

Set X – Total de dobles faltas

Se debe pronosticar el número total de dobles faltas cometidas en el set especificado.

Ganador del tie-break (Set X)

Se debe pronosticar el ganador del tie-break en el set especificado.

Set X – Juego N – Ganador del punto Z y del punto Y

Se debe pronosticar qué jugador ganará los puntos especificados en el juego N del Set X.

Set X – Juego N – Total de puntos

Se debe pronosticar si el número total de puntos disputados en el juego N del Set X será superior (over) o inferior (under) al número especificado.

Ganar el 1er set y ganar el partido

Se debe pronosticar qué jugador ganará tanto el primer set como el partido.

Set Z - Total de aces

Se debe pronosticar el número total de aces realizados por ambos jugadores durante el set especificado.

Set Z - Total de aces del jugador local

Se debe pronosticar el número total de aces realizados por el jugador local durante el set especificado.

Set Z - Total de aces del jugador visitante

Se debe pronosticar el número total de aces realizados por el jugador visitante durante el set especificado.

Set Z - Mayor número de aces

Se debe pronosticar qué jugador realizará el mayor número de aces durante el set especificado.

Set Z - Total de dobles faltas del jugador local

Se debe pronosticar el número total de dobles faltas cometidas por el jugador local durante el set especificado.

Jugador local ganará un set

Se debe pronosticar si el jugador local ganará al menos un set durante el partido.

Jugador visitante ganará un set

Se debe pronosticar si el jugador visitante ganará al menos un set durante el partido.

Jugador local ganará exactamente 1 set

Se debe pronosticar si el jugador local ganará exactamente un set durante el partido.

Jugador visitante ganará exactamente 1 set

Se debe pronosticar si el jugador visitante ganará exactamente un set durante el partido.

Jugador local ganará exactamente 2 sets

Se debe pronosticar si el jugador local ganará exactamente dos sets durante el partido.

Jugador visitante ganará exactamente 2 sets

Se debe pronosticar si el jugador visitante ganará exactamente dos sets durante el partido.

Set Z - Total de breaks

Se debe pronosticar el número total de breaks conseguidos por ambos jugadores durante el set especificado.

Set Z - Total de breaks del jugador local

Se debe pronosticar el número total de breaks conseguidos por el jugador local durante el set especificado.

Set Z - Total de breaks del jugador visitante

Se debe pronosticar el número total de breaks conseguidos por el jugador visitante durante el set especificado.

Set Z - Jugador local conseguirá un break

Se debe pronosticar si el jugador local conseguirá un break sobre el servicio del jugador visitante durante el set especificado.

Set Z - Jugador visitante conseguirá un break

Se debe pronosticar si el jugador visitante conseguirá un break sobre el servicio del jugador local durante el set especificado.

Set Z - Total de aces

Se debe pronosticar el número total de aces realizados por ambos jugadores durante el set especificado.

3.2.4. Tenis: apuestas de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo designado de acuerdo al ranking de la competencia.

Etapa de Eliminación

Predice en qué ronda será eliminado el jugador seleccionado.

Llegará a la final

Predice si el jugador seleccionado llegará a la final del torneo en cuestión.

Nombre de los Finalistas

Se debe pronosticar quienes serán los dos jugadores en llegar a la final del torneo en cuestión.

Cuarto ganador

Se debe pronosticar si el ganador del torneo vendrá del 1er/2do/3er/4to cuarto.

Mitad ganadora

Se debe pronosticar si el ganador del torneo vendrá de la mitad de abajo o la mitad de arriba.

Ganador 1/2/3/4/ cuarto

Se debe pronosticar el ganador del cuarto (1st/2nd/3rd/4th).

Quién llegará más lejos

Se debe pronosticar cuál de los dos jugadores listados llegará más lejos en el torneo que el otro.

Mercados H2H de Jugadores

Si el jugador listado no participa en absoluto en el torneo, las apuestas se liquidarán como nulas. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas serán nulas.

3.3. Baloncesto

Consulta rápida

3.3.1. Mercados principales·3.3.2. Mercados de primera mitad·3.3.3. Mercados de segunda mitad·3.3.4. Mercados por cuartos·3.3.5. Mercados especiales de jugadores·3.3.6. Otros mercados·3.3.7. Baloncesto: apuestas de competición (Outrights)

3.3.1. Mercados principales

*Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en E-Basketball (se aplican las mismas reglas)

Ganador (incl. Prórroga)

Se debe pronosticar cuál será el ganador del evento sin importar cual sea el margen de puntos.

Total (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar si el número total de puntos marcados durante el evento, estarán por encima o por debajo del margen indicado. Por ejemplo: Más de 215.5 - Menos de 215.5.

Hándicap (Margen)

Se debe pronosticar el ganador del evento añadiendo o sustrayendo la cantidad de puntos especificada en el margen al resultado del evento.

Puntos totales por equipo (Local - Visitante)

Se debe pronosticar el total de puntos anotados por uno de los dos equipos eligiendo ya sea el Local o el Visitante.

Par/Impar (Primera mitad o Segunda mitad)

Se debe pronosticar si el resultado para Primera mitad o la Segunda mitad será un número Par o Impar.

Ganador 1X2

Se debe pronosticar si la victoria será para el equipo Local o el equipo Visitante, otorgando la opción de escoger el empate.

Descanso/Tiempo completo

Se debe pronosticar cuál equipo ganará en la Primera mitad y al finalizar el evento.

Rango de puntos

Se debe pronosticar si los puntos durante el evento estarán incluidos entre margen de puntos seleccionados, de modo que, si el rango seleccionado es (151-160) el total de puntos no puede estar por fuera de este intervalo.

Ganador + Total

Se debe pronosticar el resultado de dos mercados principales combinados, donde se debe pronosticar quién ganará el evento junto con cuántos puntos (Más de/Menos de) serán marcados durante el evento.

Punto X

Se debe pronosticar qué equipo marcará el punto X durante el evento.

Carrera a los X puntos

Se debe pronosticar cuál equipo llegará primero a los X puntos. Por ejemplo: Qué equipo llegará primero a los 50 puntos.

Margen de Victoria

Se debe pronosticar la diferencia de puntos de distancia que un equipo tendrá ante su rival al finalizar el evento.

Prórroga si/no – habrá prórroga

Se debe pronosticar si el evento contará con prórroga.

Total (más de-exacto-menos de) – 3 posibilidades

Mercado que permite elegir 3 diferentes posibilidades, las cuales son más de/menos de X número de puntos o número exacto de X puntos.

Cualquier equipo máximos puntos totales consecutivos (Más/Menos)

Se debe pronosticar si algún equipo logrará más o menos que los puntos consecutivos ocurridos en algún momento del evento.

Local/Visitante máximos puntos totales consecutivos (Más/Menos)

Se debe pronosticar si el equipo Local o Visitante logrará más o menos que los puntos consecutivos ocurridos en algún momento del evento.

Cualquier equipo lidera por X

Se debe pronosticar si algún equipo liderará el evento por X puntos en algún momento del evento.

Local/Visitante lidera por X

Se debe pronosticar si el equipo Local o Visitante liderará el evento por X puntos en algún momento del evento.

Tipo de anotación X punto

Se debe pronosticar cuál será el tipo de anotación del punto X durante el evento. Son posibles 6 resultados: Equipo Local 1 puntos Equipo Local 2 puntos Equipo Local 3 puntos Equipo Visitante 1 puntos Equipo Visitante 2 puntos Equipo Visitante 3 puntos

¿Qué equipo gana el salto entre dos?

Se debe pronosticar qué equipo ganará el salto entre dos.

Margen de victoria de cualquier equipo

Se debe pronosticar si algún equipo ganará con los márgenes dados.

X-ésimo timeout

Se debe pronosticar qué equipo pedirá el timeout X.

X tiro libre anotado

Se debe pronosticar si se marcará o no el X tiro libre.

Primer punto / ganador doble

Se debe pronosticar qué equipo anotará el primer punto y qué equipo ganará el partido.

Tiempo del primer punto (segundos transcurridos)

Se debe pronosticar si el primer punto se anotará después o antes del marco de tiempo dado.

Método de puntuación de la primera canasta

Se debe pronosticar el método de puntuación de la primera canasta.

Resultado de la primera posesión

Se debe pronosticar el resultado de la primera posesión.

Total de Tiros de Tres Puntos Anotados del Partido

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros de tres puntos se realizarán y anotarán durante el partido.

Total de tiros de tres puntos anotados por equipo - Equipo local/visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros de tres puntos anotará el equipo local/visitante.

Equipo con más triples anotados

Consiste en pronosticar qué equipo tendrá más triples anotados durante el partido.

Rebotes Totales del Partido

Consiste en pronosticar al menos cuántos rebotes se producirán durante el partido.

Rebotes Totales del Equipo - equipo local/Visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántos rebotes registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más rebotes

Consiste en pronosticar qué equipo registrará más rebotes.

Asistencia Total del Partido

Consiste en pronosticar al menos cuántas asistencias se producirán durante el partido.

Total de asistencias del equipo - Equipo local/visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántas asistencias registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más asistencias

Consiste en pronosticar qué equipo registrará más asistencias.

Total de Robos del Partido

Consiste en pronosticar al menos cuántos robos se producirán durante el partido.

Robos totales del equipo - Equipo local/visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántos robos registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más robos

Consiste en pronosticar qué equipo registrará más robos.

Total de Bloques del Partido

Consiste en pronosticar al menos cuántos bloqueos se producirán durante el partido.

Total de Bloqueos del Equipo - equipo local/Visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántos bloqueos registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más bloqueos

Consiste en pronosticar qué equipo registrará más bloqueos.

Match Total Turnovers

Consiste en pronosticar al menos cuántas pérdidas de balón se producirán durante el partido.

Total de pérdidas de balón del equipo - Equipo local/visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántas pérdidas de balón registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más pérdidas de balón

Consiste en pronosticar qué equipo registrará más pérdidas de balón.

Total de faltas cometidas en el partido

Consiste en pronosticar al menos cuántas faltas se cometerán durante el partido.

Total de faltas cometidas por equipo - Equipo local/visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántas faltas registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más faltas cometidas

Consiste en pronosticar qué equipo registrará más faltas.

Partido Total de Tiros Libres Anotados

Consiste en pronosticar al menos cuántos tres tiros se realizarán durante el partido.

Partido Total de Tiros Libres Anotados - equipo local/Visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros libres anotará el equipo local/visitante.

Equipo con más tiros libres anotados

Consiste en pronosticar qué equipo anotará más tiros libres.

Partido Total de Tiros de Dos Puntos Anotados

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros de dos puntos se realizarán durante el partido.

Total de tiros de dos puntos anotados del partido - Equipo local/visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros de dos puntos anotará el equipo local/visitante.

Equipo con más tiros de dos puntos anotados

Consiste en pronosticar qué equipo anotará más tiros de dos puntos.

Total de tiros libres intentados del partido

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros libres se intentarán durante el partido.

Total de tiros libres intentados del partido - Equipo local/visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros intentará el equipo local/visitante.

Equipo con más tiros libres intentados

Consiste en pronosticar qué equipo intentará más tiros libres.

Total de tiros de tres puntos intentados del partido

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros de tres puntos se intentarán durante el partido.

Total de tiros de tres puntos intentados del partido - Equipo local/visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros de tres puntos intentará el equipo local/visitante.

Equipo con más tiros de tres puntos intentados

Consiste en pronosticar qué equipo intentará más tiros de tres puntos.

Total de Tiros de Dos Puntos Intentos del Partido

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros de dos puntos se intentarán durante el partido.

Total de tiros de dos puntos intentados del partido - Equipo local/visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros de dos puntos intentará el equipo local/visitante.

Equipo con más tiros de dos puntos intentados

Consiste en pronosticar qué equipo intentará más tiros de dos puntos.

Rebotes Ofensivos Totales del Partido

Consiste en pronosticar al menos cuántos rebotes ofensivos totales se producirán durante el partido.

Rebotes Ofensivos Totales del Partido - equipo local/Visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántos rebotes ofensivos totales registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más rebotes ofensivos

Consiste en pronosticar qué equipo registrará más rebotes ofensivos.

Rebotes Defensivos Totales del Partido

Consiste en pronosticar al menos cuántos rebotes defensivos totales se producirán durante el partido.

Rebotes Defensivos Totales del Partido - equipo local/Visitante

Consiste en pronosticar al menos cuántos rebotes defensivos totales registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más rebotes defensivos

Consiste en pronosticar qué equipo registrará más rebotes defensivos.

Ganador y ambos equipos anotarán X puntos

1X2 y ambos equipos anotarán x puntos. Se debe pronosticar el resultado del partido y si ambos equipos anotarán o no X puntos.

Zº cuarto ambos equipos anotarán X puntos

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán o no X puntos durante el Z.º cuarto.

El equipo local o visitante ganará las dos mitades

Se debe pronosticar si el equipo local o el visitante ganará las dos mitades.

Cualquier equipo que gane las dos mitades

Se debe pronosticar si habrá un equipo que gane ambas mitades.

Equipo que ganará las dos mitades

Se debe pronosticar qué equipo ganará tanto en la primera como en la segunda mitad.

Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido gana el equipo local o empata), X2 (al final del partido gana el equipo visitante o empata), 12 (al final del partido gana el equipo local o gana el equipo visitante).

1X2 descanso - Ganador del partido

Se debe pronosticar el resultado del primer tiempo del partido junto con el resultado de todo el partido. Los resultados posibles son: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X y 2/2). Se incluye el resultado de empate

Margen de victoria 12

Se debe de predecir qué equipo ganará y por cuántos puntos.

Margen ganador 14

Se debe de predecir tanto el equipo ganador como el margen de puntos de su victoria. Cada equipo tiene siete posibles márgenes de victoria.

Rango de puntos (10 vías/opciones)

Se debe pronosticar el total de puntos anotados en el partido por ambos equipos, eligiendo entre 10 rangos de puntos predefinidos.

Rango de puntos (12 vías/opciones)

Se debe pronosticar el total de puntos anotados en el partido por ambos equipos, eligiendo entre 12 rangos de puntos predefinidos.

Equipo local ganará ambas mitades

Se debe pronosticar si el Equipo Local ganará ambas mitades.

Equipo visitante ganará ambas mitades

Se debe pronosticar si el Equipo Visitante ganará ambas mitades.

Algún equipo ganará ambas mitades

Se debe pronosticar si alguno de los equipos ganará ambas mitades.

Equipo que ganará ambas mitades

Se debe pronosticar qué equipo, si corresponde, ganará ambas mitades.

Ambos equipos anotarán X puntos

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán la cantidad especificada de puntos.

3.3.2. Mercados de primera mitad

Primera mitad - Apuesta sin empate

Se debe pronosticar el ganador de la primera mitad, en caso de que la mitad termine en empate todas las apuestas serán canceladas para este mercado, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Primera mitad - hándicap

Se debe pronosticar el ganador de la primera mitad añadiendo o sustrayendo el margen especificado al resultado de la mitad, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Primera mitad - Total (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar si el número total de puntos durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Primera mitad - Local/Visitante (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar si el número total de puntos por el equipo seleccionado (Local o Visitante) durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Primera mitad - 1X2

Se debe pronosticar cuál será la opción ganadora en la primera mitad.

Primera mitad - par/impar

Se debe pronosticar si la cantidad total de puntos anotados durante la primera mitad será par o impar, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Primera mitad - doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final de la primera mitad del partido gana el equipo local o empata), X2 (al final de la primera mitad del partido gana el equipo visitante o empata), 12 (al final de la primera mitad del partido gana el equipo local o gana el equipo visitante).

Primera mitad – ambos equipos marcan puntos

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán al menos X puntos durante la primera mitad del partido.

Primera mitad – Suma del último dígito del marcador de ambos equipos

Se debe pronosticar la suma del último dígito del marcador de ambos equipos en la primera mitad.

> Ejemplo 1: Si el marcador de la primera mitad es 38–34, el dígito ganador es 2.
>
> Ejemplo 2: Si el marcador de la primera mitad es 42–45, el dígito ganador es 7.
>
> Ejemplo 3: Si el marcador de la primera mitad es 46–44, el dígito ganador es 0.

Primera mitad – Último dígito del equipo local

Se debe pronosticar el último dígito del marcador del equipo local en la primera mitad.

Primera mitad – Último dígito del equipo visitante

Se debe pronosticar el último dígito del marcador del equipo visitante en la primera mitad.

Primera mitad – Resultado final del partido

Se debe pronosticar cuál será la combinación de los últimos dígitos del marcador de la primera mitad, en formato “equipo ganador – equipo perdedor”. Por ejemplo, si el marcador de la primera mitad es 41–44, la selección ganadora es 4:1 y no 1:4.

3.3.3. Mercados de segunda mitad

Segunda mitad - Apuesta sin empate

Se debe pronosticar el ganador de la segunda mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se anularán para este mercado, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

Segunda mitad - hándicap

Se debe pronosticar el ganador de la segunda mitad añadiendo o sustrayendo el margen especificado al resultado de la mitad, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Segunda mitad - 1X2

Se debe pronosticar cuál será la opción ganadora en la segunda mitad.

Segunda mitad - par/impar

Se debe pronosticar si la cantidad total de puntos anotados durante la segunda mitad será par o impar, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

2ª parte - doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado de la segunda parte del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final de la segunda mitad del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final de la segunda mitad del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final de la segunda mitad del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

2º tiempo 1X2 y total 2º tiempo

Se debe de pronosticar el ganador del 2º tiempo (se incluye el empate) y si el total de puntos en el 2º tiempo estará por encima o por debajo de una línea establecida

Hándicap 2º tiempo y total 2º tiempo

Se debe pronosticar el ganador del 2º tiempo sumando o restando la diferencia indicada al resultado del 2º tiempo y si el total de puntos marcados en el 2º tiempo estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Segunda mitad – Suma del último dígito del marcador de ambos equipos

Se debe pronosticar la suma del último dígito del marcador de ambos equipos en la segunda mitad. Ejemplo 1: Si el marcador de la segunda mitad es 38–34, el dígito ganador es 2. Ejemplo 2: Si el marcador de la segunda mitad es 42–45, el dígito ganador es 7. Ejemplo 3: Si el marcador de la segunda mitad es 46–44, el dígito ganador es 0.

Segunda mitad – Último dígito del equipo local

Se debe pronosticar el último dígito del marcador del equipo local en la segunda mitad.

Segunda mitad – Último dígito del equipo visitante

Se debe pronosticar el último dígito del marcador del equipo visitante en la segunda mitad.

Segunda mitad – Resultado final del partido

Se debe pronosticar cuál será la combinación de los últimos dígitos del marcador de la segunda mitad, en formato “equipo ganador – equipo perdedor”. Por ejemplo, si el marcador de la segunda mitad es 41–44, la selección ganadora es 4:1 y no 1:4.

*La prórroga posible se contará para la segunda mitad en los mercados en los que se mencionen la prórroga.

3.3.4. Mercados por cuartos

1er-2do-3er-4to CUARTO: Los mercados por cuarto permiten apostar en el resultado final en cada uno de los periodos del evento.

Ganador del X Cuarto

Se debe pronosticar el ganador del cuarto seleccionado.

X Cuarto 1X2

Se debe pronosticar el resultado del ´´X´´ Cuarto, Son posibles 3 selecciones: Equipo Local, Equipo visitante y empate (X).

X Cuarto Apuesta sin empate

Se debe pronosticar el ganador del ´´X´´ cuarto, en caso de que el ´´X´´ cuarto termine en empate todas las apuestas serán canceladas para este mercado, si el ´´X´´ cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto hándicap

Se debe pronosticar el ganador del ´´X´´ cuarto añadiendo o sustrayendo el margen especificado al resultado de la mitad, si el cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto Total

Se debe pronosticar si el número total de puntos durante el ´´X´´ cuarto estará por encima o por debajo del margen especificado, si el cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto Total Local/Visitante

Se debe pronosticar si el número total de puntos marcados por el equipo seleccionado durante el ´´X´´ cuarto estará por encima o por debajo del margen especificado, si el cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto Margen de victoria

Se debe pronosticar la diferencia de puntos de distancia que un equipo tendrá ante su rival al finalizar el X cuarto.

Cuarto de mayor marcador

Se debe pronosticar cuál cuarto tendrá la mayor cantidad de puntos anotados al finalizar el evento.

X Cuarto - Último en anotar

Se debe pronosticar qué equipo anotará el último punto en el cuarto seleccionado.

Qué equipo ganará cada cuarto

Se debe pronosticar cuál de los dos equipos ganará todos los cuartos (en caso de empate en cualquier cuarto, la apuesta se pierde).

El equipo local o visitante ganará todos los cuartos

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante ganará todos los cuartos.

Cualquier equipo a ganar todos los cuartos

Se debe pronosticar si habrá un equipo que ganará todos los cuartos.

Equipo que ganará todos los cuartos

Se debe pronosticar qué equipo ganará todos los cuartos.

Cuarto con mayor puntuación total

Se debe pronosticar qué cuarto tendrá el mayor total de puntos anotados en un partido.

Cuarto con menor puntuación total

Se debe pronosticar qué cuarto tendrá el menor total de puntos anotados en un partido.

X Cuarto - Doble Oportunidad

Se debe pronosticar el resultado del X cuarto del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del X cuarto del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del X cuarto del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del X cuarto del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

X Cuarto 1X2 & X Cuarto total

Se debe pronosticar el ganador del X cuarto y si el total de puntos anotados en ese cuarto estará por encima o por debajo de una línea establecida

X Cuarto hándicap & X Cuarto total

Se debe pronosticar el ganador del X cuarto sumando o restando la diferencia indicada al resultado del X cuarto y si el total de puntos anotados en el X cuarto estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Cuarto X - El equipo visitante anotará más puntos + Jugador N - Más de Z puntos + Jugador N - Más de Y rebotes

Se debe pronosticar si el equipo visitante anotará más puntos que el equipo local y si el jugador indicado anotará más de Z puntos y cogerá más de Y rebotes durante el cuarto indicado.

Cuarto X - El equipo local anotará más puntos + Jugador N - Más de Z puntos + Jugador K - Más de Y puntos

Se debe pronosticar si el Equipo Local anotará más puntos que el Equipo Visitante y si el Jugador N anotará más de Z puntos y el Jugador K anotará más de Y puntos durante el cuarto indicado.

Cuarto X - El equipo visitante anotará más puntos + Jugador N - Más de Z puntos + Jugador K - Más de Y puntos

Se debe pronosticar si el Equipo visitante anotará más puntos que el Equipo local y si el Jugador N anotará más de Z puntos y el Jugador K anotará más de Y puntos durante el cuarto indicado.

Equipo local/equipo visitante - siguiente intento de tres puntos después de: {desde} - Q X

Se debe pronosticar si el Equipo Local o el Equipo Visitante hará o fallará su próximo tiro de tres puntos después de un tiempo especificado, y durante el cuarto X.

Jugador N - próximo intento de gol de campo después de: {desde} - Q X

Se debe pronosticar si un jugador específico conseguirá o fallará su próximo gol de campo después de un tiempo especificado, y durante el cuarto X.

Próximo gol de campo conseguido en el partido después de: {de} - Q X

Se debe pronosticar si el próximo gol de campo conseguido después de un tiempo especificado, y durante el cuarto X será de 2 o de 3 puntos.

Próximo gol de campo después de: {de} - Q X

Se debe pronosticar qué equipo anotará el siguiente gol de campo después de un tiempo especificado, y durante el cuarto X y si será de 2 o 3 puntos.

Equipo local/extracomunitario - próximo gol de campo después de: {de} - Q X

Se debe pronosticar si el próximo gol de campo conseguido por el equipo local o visitante después de un tiempo especificado, y durante el cuarto X será de 2 o 3 puntos.

Equipo que anotará el siguiente gol de campo después de: {de} - Q X

Se debe pronosticar qué equipo anotará el siguiente gol de campo después de un tiempo especificado, y durante el cuarto X.

Cuarto X – ambos equipos marcan Z puntos

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán Z puntos durante el cuarto X del partido.

Equipo con el cuarto de mayor anotación

Se debe pronosticar qué equipo anotará la mayor cantidad de puntos en un solo cuarto de los cuatro cuartos reglamentarios. Se comparará el cuarto con mayor anotación de cada equipo.

Cuarto X – Suma del último dígito del marcador de ambos equipos

Se debe pronosticar la suma del último dígito del marcador de ambos equipos en el cuarto X.

> Ejemplo 1: Si el marcador del cuarto X es 18–14, el dígito ganador es 2.
>
> Ejemplo 2: Si el marcador del cuarto X es 22–25, el dígito ganador es 7.
>
> Ejemplo 3: Si el marcador del cuarto X es 26–24, el dígito ganador es 0.

Cuarto X – Último dígito del marcador del equipo local

Se debe pronosticar el último dígito del marcador del equipo local en el cuarto X.

Cuarto X – Último dígito del marcador del equipo visitante

Se debe pronosticar el último dígito del marcador del equipo visitante en el cuarto X.

*Todos los cuartos o mitades deben ser completados para determinar el ganador. *La prórroga posible se contará para el cuarto periodo en los mercados en los que se mencione la prórroga.

3.3.5. Mercados especiales de jugadores

Todos los mercados especiales de jugadores de baloncesto se liquidan según la fuente oficial correspondiente.

Mercados H2H de jugadores

Si el jugador de la lista no participa en el partido, las apuestas se anularán. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas se anularán.

Puntos por jugador (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar la cantidad de puntos que el jugador especificado anotará durante el evento.

Asistencias por jugador (Más de /Menos de)

Se debe pronosticar la cantidad de asistencias que el jugador especificado obtendrá durante el evento.

Rebotes por jugador (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar la cantidad de rebotes que el jugador especificado obtendrá durante el evento.

Triples del jugador (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar la cantidad de triples que el jugador especificado anotará durante el evento.

Robos por jugador (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar la cantidad de robos que el jugador logrará durante el evento.

Tapones por jugador (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar la cantidad de bloqueos que el jugador logrará durante el evento.

Puntos + rebotes + asistencias por jugador (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar el resultado combinado de los puntos, rebotes y asistencias que el jugador especificado logrará.

Rebotes + asistencias por jugador (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar el resultado combinado de rebotes y asistencias que el jugador especificado logrará.

Triple-doble por jugador

Se debe pronosticar si el jugador especificado logrará un triple-doble (10 en 3 categorías de estadísticas principales, tales como puntos, rebotes, asistencias, robos, tapones).

Primer jugador por anotar

Se debe pronosticar cuál será el primer jugador del evento en anotar el primer punto (el jugador seleccionado debe empezar jugando el evento, en caso contrario la apuesta será cancelada).

Primer jugador en anotar un punto de campo de 3

Se debe pronosticar cuál será el primer jugador del evento en anotar el primer punto de campo de 3 puntos (el jugador seleccionado debe empezar jugando el evento, en caso contrario la apuesta será cancelada).

Mayor puntuación para el equipo

Se debe pronosticar cuál será el jugador que marque la mayor cantidad de puntos para su equipo.

H2H puntos por jugador

Se debe pronosticar cuál de los jugadores seleccionados anotará la mayor cantidad de puntos durante el evento.

H2H rebotes por jugador

Se debe pronosticar cuál de los jugadores seleccionados logrará la mayor cantidad de rebotes durante el evento.

Head-to-head asistencias por jugador

Se debe pronosticar cuál de los jugadores seleccionados logrará la mayor cantidad de asistencias durante el evento.

Puntos por jugador (Al menos)

Se debe pronosticar cuántos puntos al menos el jugador seleccionado anotará durante el evento.

Asistencias por jugador (Al menos)

Se debe pronosticar cuántas asistencias al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Rebotes por jugador (Al menos)

Se debe pronosticar cuántos rebotes al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Puntos de campo de 3 puntos por jugador (Al menos)

Se debe pronosticar cuántos puntos de campo de 3 puntos al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Robos por jugador (Al menos)

Se debe pronosticar cuántas robos al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Tapones por jugador (Al menos)

Se debe pronosticar cuántos bloqueos al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Puntos + rebotes + asistencias por jugador (Al menos)

Se debe pronosticar cuántos puntos, rebotes y asistencias combinadas al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Rebotes + asistencias por jugador (al menos)

Se debe pronosticar cuántos rebotes y asistencias combinadas al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Más Puntos (solo jugadores listados)

Se debe pronosticar cuál de los jugadores dados anotará la mayor cantidad de puntos durante el evento.

Más Pts+Reb+Ast (solo jugadores listados)

Se debe pronosticar cuál de los jugadores dados anotará más puntos+rebs+asistencias durante el evento.

Más rebotes

Se debe pronosticar cuál de los jugadores dados registrará la mayor cantidad de rebotes.

Más asistencias

Se debe pronosticar cuál de los jugadores dados registrará la mayor cantidad de asistencias.

Primer anotador de puntos

Se debe pronosticar cuál de los jugadores dados anotará el primer punto del partido.

Jugador Faltas Personales Cometidas

Consiste en pronosticar la cantidad de faltas que el jugador específico registrará durante el evento.

Jugador Total Tiros de 3 Puntos Intentados

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros de 3 puntos intentará el jugador específico durante el evento.

Total de tiros de 2 puntos intentados por jugador

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros de 2 puntos intentó el jugador específico durante el evento.

Total de tiros de campo anotados por jugador

Consiste en pronosticar al menos cuántos goles de campo anotará el jugador específico durante el evento.

Total de goles de campo intentados por jugador

Consiste en pronosticar al menos cuántos goles de campo intentará el jugador específico durante el evento.

Jugador Total Tiros Libres Anotados

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros libres anotará el jugador específico durante el evento.

Jugador Total Tiros Libres Intentados

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros libres intentará el jugador específico durante el evento.

Jugador Primer Periodo - Total Puntos

Consiste en pronosticar la cantidad de puntos que el jugador específico registrará durante el primer periodo

Jugador Primer Periodo - Rebotes Totales

Consiste en pronosticar la cantidad de rebotes que el jugador específico registrará durante el primer periodo

Primer Periodo - Total de Asistencias

Consiste en pronosticar la cantidad de asistencias que el jugador específico registrará durante el primer período

Total de tiros de dos puntos anotados por el jugador

Consiste en pronosticar al menos cuántos tiros de 2 puntos registrará el jugador específico durante el evento.

Turnovers del jugador O/U

Se debe pronosticar si un jugador específico registrará más o menos de un número determinado de turnovers durante un partido.

Primer anotador del partido

Se debe pronosticar qué jugador anotará los primeros puntos en un partido. Primer anotador de canastas del partido y ¿ocurrirá en un tiro libre? Se debe pronosticar si la primera canasta se producirá como resultado de un tiro libre.

¿Primera canasta en el partido y se producirá en un tiro de campo de 2 puntos?

Se debe pronosticar si esa canasta será un tiro de campo de 2 puntos es un tipo específico de apuesta

¿Primera canasta anotada en el partido y se producirá en un triple?

Se debe pronosticar si esa primera canasta será un triple.

Primera asistencia del partido

Se debe pronosticar qué jugador registrará la primera asistencia en un partido.

¿Primera asistencia del partido y será en un tiro de campo de 2 puntos?

Se debe pronosticar qué jugador registrará la primera asistencia en un partido y especificar si esa asistencia conducirá a un tiro de campo de 2 puntos.

¿Primera asistencia del partido y será en un triple?

Se debe pronosticar qué jugador registrará la primera asistencia en un partido y especificar si esa asistencia conducirá a un triple.

Primer rebote del partido

Se debe pronosticar qué jugador cogerá el primer rebote de un partido.

Primer rebote del partido y si será un rebote ofensivo

Se debe pronosticar qué jugador atrapará el primer rebote del partido y especificar si será un rebote ofensivo.

Primer rebote del partido y si será un rebote defensivo

Se debe pronosticar qué jugador atrapará el primer rebote del partido y especificar si será un rebote defensivo.

Registrar un doble-doble

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará un doble-doble.

Registrar un triple-doble

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará un triple-doble.

Hitos de puntos del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito de puntos especificado.

Hitos de asistencias del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito de asistencias especificado.

Hitos de tapones del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito de bloqueos especificado.

Hitos de rebotes del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito de rebotes especificado.

Hitos de robos del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito de robos especificado.

Hitos de triples del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de triples.

Hitos de faltas personales cometidas por el jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de faltas personales cometidas.

Hitos de intentos de tiros de 3 puntos del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de intentos de tiros de 3 puntos.

Hitos de intentos de tiros de 2 puntos del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de intentos de tiros de 2 puntos.

Hitos de tiros de campo anotados por el jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de tiros de campo anotados.

Hitos de tiros de campo intentados por el jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de tiros de campo intentados.

Hitos de tiros libres anotados por el jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de tiros libres anotados.

Hitos de tiros libres intentados por el jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de tiros libres intentados.

Primer cuarto del jugador - Hitos de puntos totales

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de puntos en el primer cuarto.

Primer período del jugador - Hitos de rebotes totales

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de rebotes en el primer cuarto.

Primer cuarto del jugador - Hitos de asistencias totales

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de asistencias en el primer cuarto.

Hitos de tiros de 2 puntos anotados por el jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de tiros de 2 puntos anotados.

Hitos de pérdidas de balón del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de pérdidas de balón.

Hitos de puntos + rebotes

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado combinado de puntos y rebotes.

Hitos de puntos + asistencias

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado combinado de puntos y asistencias.

Hitos de puntos + rebotes + asistencias

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado combinado de puntos, rebotes y asistencias.

Hitos de asistencias + rebotes

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado combinado de asistencias y rebotes.

Hitos de bloqueos + robos

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado combinado de bloqueos y robos.

*Si el jugador indicado no participa en absoluto en el partido, las apuestas se considerarán nulas. *Si un jugador no participa en el partido, todas las apuestas se considerarán anuladas.

3.3.6. Otros mercados

Ambos equipos anotarán más de 80 puntos

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán más de 80 puntos durante el partido.

Ambos equipos anotarán más de 90 puntos

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán más de 90 puntos durante el partido.

Ambos equipos anotarán más de 100 puntos

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán más de 100 puntos durante el partido.

Ambos equipos anotarán más de 110 puntos

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán más de 110 puntos durante el partido.

Primer intento de tiro - Equipo local

Se debe pronosticar si el primer tiro del equipo local durante el partido tendrá éxito. Si el primer lanzamiento resulta en falta y el tiro libre se falla parcialmente, el resultado de la apuesta será Nula. Si el primer lanzamiento resulta en falta y el tiro libre se convierte, el resultado de la apuesta será Ganadora. Si el tiro libre se falla por completo, el resultado será Perdedora.

> Por ejemplo: Si un jugador anota 1/2, 1/3 o 2/3 tiros libres, el resultado de la apuesta será Nula. Si un jugador anota 2/2 o 3/3 tiros libres, el resultado de la apuesta será Ganadora. Si un jugador anota 0/2 o 0/3 tiros libres, el resultado de la apuesta será Perdedora.

Primer intento de tiro - Equipo visitante

Se debe pronosticar si el primer tiro del equipo visitante durante el partido tendrá éxito. Si el primer lanzamiento resulta en falta y el tiro libre se falla parcialmente, el resultado de la apuesta será Nula. Si el primer lanzamiento resulta en falta y el tiro libre se convierte, el resultado de la apuesta será Ganadora. Si el tiro libre se falla por completo, el resultado será Perdedora.

> Por ejemplo: Si un jugador anota 1/2, 1/3 o 2/3 tiros libres, el resultado de la apuesta será Nula. Si un jugador anota 2/2 o 3/3 tiros libres, el resultado de la apuesta será Ganadora. Si un jugador anota 0/2 o 0/3 tiros libres, el resultado de la apuesta será Perdedora.

Primer tiro del partido realizado

Se debe pronosticar si el primer tiro del partido tendrá éxito. ¿Quién gana el saque inicial? Se debe pronosticar el ganador del saque inicial ¿Jugador N - primer intento de tiro de campo? Se debe pronosticar si un jugador específico anotará o fallará su primer tiro de campo ¿Qué equipo anotará más puntos en los próximos 5 minutos? Se debe pronosticar qué equipo anotará más puntos en los próximos 5 minutos del cuarto especificado y en el intervalo de 5 minutos especificado. ¿Cuántos puntos anotará el equipo local en los próximos 5 minutos?

Se debe pronosticar cuántos puntos anotará el equipo local en los próximos 5 minutos del cuarto especificado y en el intervalo de 5 minutos especificado.

¿Cuántos puntos anotará el equipo visitante en los próximos 5 minutos?

Se debe pronosticar cuántos puntos anotará el equipo visitante en los próximos 5 minutos del cuarto especificado y en el intervalo de 5 minutos especificado.

Equipo visitante – Último dígito del marcador final

Se debe pronosticar el último dígito del marcador final del equipo visitante.

Final del partido

Se debe pronosticar cuál será la combinación de los últimos dígitos del marcador final del partido, en formato “equipo ganador – equipo perdedor”. Por ejemplo, si el marcador final del partido es 71–74, la selección ganadora es 4:1 y no 1:4.

Equipo local – Último dígito del marcador final

Se debe pronosticar el último dígito del marcador final del equipo local.

Después del marcador X - Y - Próximo tiro de campo después de: Tiempo N - Cuarto Z

Se debe pronosticar el próximo tiro de campo después del marcador y tiempo especificados en el cuarto indicado.

SGP - En el Cuarto X el equipo local anotará más puntos + Jugador Más de Z puntos + Jugador Más de N triples

Se debe pronosticar si el Equipo Local anotará más puntos en el cuarto especificado y si el jugador seleccionado superará los totales especificados de puntos y triples.

SGP - En el Cuarto X el equipo visitante anotará más puntos + Jugador Más de Z puntos + Jugador Más de N triples

Se debe pronosticar si el Equipo Visitante anotará más puntos en el cuarto especificado y si el jugador seleccionado superará los totales especificados de puntos y triples.

SGP - En el Cuarto X el equipo local anotará más puntos + Jugador Más de Z puntos + Jugador Más de N asistencias

Se debe pronosticar si el Equipo Local anotará más puntos en el cuarto especificado y si el jugador seleccionado superará los totales especificados de puntos y asistencias.

SGP - En el Cuarto X el equipo visitante anotará más puntos + Jugador Más de Z puntos + Jugador Más de N asistencias

Se debe pronosticar si el Equipo Visitante anotará más puntos en el cuarto especificado y si el jugador seleccionado superará los totales especificados de puntos y asistencias.

3.3.7. Baloncesto: apuestas de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo de acuerdo a las estadísticas oficiales de la competición.

H2H Campeonato (Temporada regular)

Se debe pronosticar cuál de los dos equipos seleccionados anotará más puntos durante el torneo. Puntos marcados en otras competiciones no serán tenidos en cuenta en este mercado. Si ambos equipos marcan la misma cantidad de puntos, el mercado se cancela.

Más /Menos Puntos (Temporada regular)

Se debe pronosticar si el número total de puntos marcados en la ronda del campeonato estarán por encima o por debajo del margen especificado. En caso de que uno o más eventos sean cancelados/interrumpidos y los eventos o partes pendientes no afecten las apuestas y los mercados, los resultados permanecerán como válidos (en este caso cualquier evento repetido será irrelevante), en cualquier otro caso se cancelarán las apuestas.

Marcador exacto de las series Playoff (4/7 o 3/5)

Se debe pronosticar el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos seleccionados. Solo serán contadas como fuente de resultados aquellos sitios oficiales designados a la competición. Si la serie no es completada, este tipo de mercado será cancelado.

H2H se clasifica

Se debe pronosticar cuál de los dos equipos seleccionados pasará la ronda de clasificación o la ronda de los play-off.

Finalistas

Se debe pronosticar cuáles serán los dos equipos que se enfrentarán cara a cara en la final del toreno.

Mejor jugador marcador

Se debe pronosticar el jugador que anotará más puntos durante el torneo especificado. Puntos anotados en cualquier otra competición no serán tenidas en cuenta para este tipo de apuestas. Si el jugador elegido participa en al menos un evento, este tipo de apuesta permanecerá válida, en el caso contrario será cancelada.

H2H Anotadores

Se debe pronosticar cuál de los dos jugadores seleccionados anotará más puntos durante el torneo seleccionado. Los puntos marcados en otras competencias no serán tenidos en cuenta para este tipo de mercado. Si ambos jugadores anotan la misma cantidad de puntos el mercado será cancelado.

Mejor jugador del Torneo (MVP)

Se debe pronosticar qué jugador será seleccionado como el Mejor Jugador (MVP), del evento, Solo serán contadas como fuente de resultados aquellos sitios oficiales designados a la competición. Si el jugador no aparece en ninguna tabla de clasificaciones de ninguno de los eventos incluidos en el mercado, las apuestas de este mercado para el jugador elegido serán canceladas.

Descenderá

Se debe pronosticar cuál será el equipo que descenderá al puesto más bajo del campeonato nacional. Solo a modo de información, cualquier decisión tomada antes o durante los playoffs será tenida en cuenta. Las decisiones tomadas al finalizar los playoffs no serán tenidas en cuenta.

Ganador de la Conferencia

Se debe pronosticar el ganador de la conferencia del torneo seleccionado de acuerdo a la clasificación oficial de la competencia

Ganador de la División

Se debe pronosticar el ganador de la División del torneo seleccionado de acuerdo a la clasificación oficial de la competencia.

Top4, Top6, Top8, Top10

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado terminará en la respectiva posición seleccionada al finalizar la competencia.

Victorias en la Temporada Regular (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar el número total de victorias (más de/menos de) para el equipo seleccionado durante el torneo de acuerdo al sitio oficial de la competencia.

Premios - Most Improved Player (Temp. Regular)

Se debe pronosticar qué jugador recibirá el premio al Jugador de Mayor Progreso (Most Improved Player) de la temporada en particular.

Jugador Defensivo del año (Temporada regular)

Se debe pronosticar qué jugador ganará el premio al Jugador Defensivo del año en la temporada en particular.

Premios - Sixth man of the year

Se debe pronosticar a cuál jugador se le otorgará el premio (Sixth Man of the Year) en la temporada en particular.

Alcanzará los Playoffs (Si/No)

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado alcanzará a llegar a los playoffs (si) o (no) durante el torneo de acuerdo al ranking oficial de la competencia.

3.4. Hockey sobre hielo / hockey sobre hierba

Consulta rápida

3.4.1. Mercados principales·3.4.2. Mercados de periodos·3.4.3. Mercados especiales de jugadores·3.4.4. Otros mercados de jugadores de hockey sobre hielo

El resultado de una apuesta sobre un evento de hockey se basa en el tiempo reglamentario, más la prórroga y la tanda de penaltis (si corresponde), salvo que se indique lo contrario en el nombre del mercado. Para los partidos que se decidan mediante una tanda de penaltis, se añadirá un gol al marcador del equipo ganador para determinar el resultado final.

3.4.1. Mercados principales

*Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en E-Ice Hockey (se aplican las mismas reglas)

Moneyline/Ganador

Se debe pronosticar el ganador del partido.

1X2

Se debe pronosticar si el ganador del encuentro será el equipo local, visitante o si el resultado del tiempo reglamentario es empate.

Hándicap (2-Way)

Se debe pronosticar el ganador del partido adicionando o sustrayendo la cantidad de puntos especificada en el margen al resultado del evento.

Total

Se debe pronosticar si el número total de goles marcados durante el partido será superior o inferior al margen ofrecido.

Ambos equipos marcan (GG / NG)

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán al final del partido.

Par / impar

Se debe pronosticar si el resultado del partido es un número par o impar.

Primer gol

Se debe pronosticar qué equipo marcará el primer gol del partido.

Último gol

Se debe pronosticar qué equipo marcará el último gol del partido.

Doble oportunidad

1X: Si el resultado es gana el equipo local o un empate 2X: Si el resultado es gana el equipo visitante o un empate 1.2: Si el resultado es gana el equipo local o gana el equipo visitante Total (Más/Menos)

Se debe pronosticar si las puntuaciones al final del partido serán más o menos según el número elegido en el mercado.

Hándicap (2 vías)

Se debe pronosticar el ganador del partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Apuesta sin empate

Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Total del equipo local/visitante

Se debe pronosticar si el número total de goles marcados por el equipo local o visitante durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Margen de victoria

Mercado de apuestas que predice la diferencia que tendrá un equipo de su oponente al final del partido.

Puntuación correcta

Se debe pronosticar la puntuación final del evento al final del tiempo reglamentario. ¿Habrá prórroga? Se debe pronosticar si habrá prórroga en el partido o no.

Hándicap (3 vías)

Se debe pronosticar el ganador del tiempo reglamentario del partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Período de puntuación más alto

Se debe pronosticar cuál de los períodos tendrá el mayor número de goles.

¿En qué periodo el equipo local tendrá la puntuación más alta?

Se debe pronosticar cuál de los períodos el equipo local tendrá el mayor número de goles.

¿En qué periodo el equipo visitante tendrá la puntuación más alta?

Se debe pronosticar cuál de los períodos tendrá el equipo visitante el mayor número de goles.

Impar/Par

Se debe pronosticar si el número de goles al final del evento representará un número par o impar. Las apuestas sobre más / menos, incluidas las 3 opciones (más / menos / empate .. goles), se sugieren para el tiempo reglamentario solo en todos los juegos de hockey, independientemente del campeonato. Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta y solo se brindan dos opciones (mayor o menor, sin la opción de “empatar… goles”), se reembolsará el dinero apostado.

Quién ganará el resto del partido - Quién ganará el resto de la primera mitad (incluye apuestas en directo)

Este es un mercado en directo, usted apuesta a quién ganará el resto del partido (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en el momento de apostar).

Quién ganará el resto del partido

Este es un mercado en directo, usted apuesta a quién ganará el resto del partido (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en el momento de la apuesta).

1X2 y total

Este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que se debe pronosticar quién ganará el partido y cuántos goles totales (más / menos) se marcarán en el partido.

Apuesta sin Local

Se debe pronosticar si el equipo visitante gana el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo local gana el partido, la apuesta se considerará cancelada.

Apuesta sin visitante

Se debe pronosticar si el equipo local gana el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo visitante gana el partido, la apuesta se considerará cancelada.

Goles exactos

Se debe pronosticar el número exacto de goles que se anotará durante el partido.

Goles exactos del local

Se debe pronosticar el número exacto de goles que anotará el equipo local durante el partido.

Goles exactos de visitante

Se debe pronosticar el número exacto de goles que anotará el equipo visitante durante el partido.

Qué equipo marcará

Se debe pronosticar qué equipo marcará durante el partido. 4 son los posibles resultados: Solo el equipo 1, Solo el equipo 2, Ambos equipos, Ninguno.

Portería a 0 del equipo local

La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Se debe pronosticar si el equipo local mantendrá la portería a cero durante el partido.

Portería a 0 del equipo visitante

La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Se debe pronosticar si el equipo visitante mantendrá la portería a cero durante el partido

1X2 y ambos equipos marcarán

Se debe pronosticar el resultado del partido y si ambos equipos marcarán o no solo en la primera mitad.

Prórroga - 1X2

Se debe pronosticar el resultado 1X2 del período de prórroga.

Prórroga - doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado solo para la doble posibilidad del período de prórroga 1X: si el resultado es una victoria en casa o un empate 2X: si el resultado es una victoria como visitante o un empate 12: Si el resultado es una victoria en casa o una victoria como visitante

Prórroga - X gol

Se debe pronosticar qué equipo marcará el siguiente gol durante la prórroga. Hay 3 resultados posibles: 1 (equipo local anota), X (ninguno anota), 2 (equipo visitante anota).

Prórroga- total

Se debe pronosticar si el número total de goles marcados durante la prórroga es por encima o debajo del margen ofrecido.

Prórroga - total

Se debe pronosticar si el número total de goles marcados durante la prórroga solo será superior o inferior al margen ofrecido.

Prórroga -Local sin apuesta

Se debe pronosticar si el equipo visitante ganará la prórroga o si el partido termina en empate. Si el equipo local gana el partido, la apuesta se considerará cancelada.

Prórroga - visitante sin apuesta

Se debe pronosticar si el equipo local ganará la prórroga o si el partido termina en empate. Si el equipo visitante gana el partido, la apuesta se considerará cancelada.

Tanda de penaltis - ganador

Se debe pronosticar qué equipo ganará la tanda de penaltis (1-2).

Tanda de penaltis - X gol

Se debe pronosticar qué equipo marcará el gol "x" durante la tanda de penaltis. 3 Posibles resultados: 1, X, 2.

X gol & 1X2

Se debe pronosticar si el resultado final del partido será 1, X o 2 y qué equipo marcará el gol x del partido.

X período 1X2 y 1X2

Se debe pronosticar si el resultado final del período seleccionado y el resultado final del partido. Los posibles resultados son: Equipo local y equipo local Empate y equipo local Equipo visitante y equipo local Equipo local y Empate Empate y Empate Equipo visitante y empate Equipo local y equipo visitante Empate y equipo visitante Equipo visitante y equipo visitante

Local ganará todos los períodos

Se debe pronosticar si el equipo local ganará todos los períodos durante el partido.

Visitante ganará todos los períodos

Se debe pronosticar si el equipo local ganará todos los períodos durante el partido.

Local para ganar cualquier período

Se debe pronosticar si el equipo local ganará algún período durante el partido.

Visitante para ganar cualquier período

Se debe pronosticar si el equipo visitante ganará algún período durante el partido.

El equipo local anotará en todos los períodos

Se debe pronosticar si el equipo local anotará en todos los períodos durante el partido.

El equipo visitante anotará en todos los períodos

Se debe pronosticar si el equipo visitante anotará en todos los períodos durante el partido.

Todos los periodos sobre x.5

Se debe pronosticar si todos los periodos terminarán sobre x.5 (0.5,1.5,2.5 .) durante el partido.

Todos los períodos por debajo de x.5

Se debe pronosticar si todos los períodos terminarán por debajo de x.5 (0.5,1.5,2.5 .) durante el partido.

Tipo de puntuación

Se debe pronosticar el tipo de puntuación del gol x: 6 son los posibles resultados: incluso fuerza juego de poder falto de mano de obra tiro de penalti red vacía sin gol

Tipo de puntuación de local x

Se debe pronosticar el tipo de puntuación del gol x.

Visitante x tipo de gol

Se debe pronosticar el tipo de gol del gol x.

Partido ir a tanda

Se debe pronosticar si el partido irá a tanda.

Ambos equipos marcan dos veces

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán dos veces en el partido.

Total de minutos de penalización (más/menos)

Se debe pronosticar si el total de minutos de penalización estará por encima o por debajo de la línea dada.

10 minutos - total desde A hasta B

Se debe pronosticar el número total de goles marcados dentro de un segmento específico de 10 minutos del partido.

5 minutos - total desde A hasta B

Se debe pronosticar el número total de goles marcados en un segmento específico de 5 minutos del partido.

Goles de Powerplay

Se debe pronosticar el número total de goles marcados durante las jugadas de poder en un partido

Goles con la portería vacía

Se debe pronosticar si un equipo marcará un gol cuando el equipo contrario haya retirado a su portero en favor de un patinador adicional, normalmente en los últimos minutos del partido.

Gol con la mano corta

Se debe pronosticar si un equipo marcará un gol cuando está en desventaja numérica, normalmente porque uno de sus jugadores está en el área de castigo.

Faceoffs

Se debe pronosticar si el número de faceoffs registrados durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Faceoffs del equipo local

Se debe pronosticar si el número de enfrentamientos ganados por el equipo local durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Faceoffs del equipo visitante

Se debe pronosticar si el número de enfrentamientos ganados por el equipo visitante durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Faceoffs 1X2

Se debe pronosticar qué equipo ganará más enfrentamientos durante un partido.

2min Penaltis

Se debe pronosticar si el número total de penaltis de 2 minutos registrados durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Penaltis de 2 minutos del equipo local

Se debe pronosticar si el número total de penaltis de 2 minutos registrados por el equipo local durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Penaltis de 2 minutos del equipo visitante

Se debe pronosticar si el número total de penaltis de 2 minutos marcados por el equipo visitante durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

2min Penaltis 1X2

Se debe pronosticar qué equipo registrará más penaltis de 2 minutos durante el partido.

Se concederá un penalti de cinco minutos durante el partido

Se debe pronosticar si se marcará al menos un penalti de cinco minutos durante el partido.

Goles del equipo local

Se debe pronosticar si el número de goles marcados por el equipo local durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Goles del equipo visitante

Se debe pronosticar si el número de goles marcados por el equipo visitante durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Goles en el Powerplay 1X2

Se debe pronosticar qué equipo marcará más goles en el juego de powerplay del partido.

Ambos equipos marcarán en todos los periodos

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán al menos un gol en cada periodo del partido.

Equipo que gana más periodos

Se debe pronosticar qué equipo ganará más periodos

Equipo local ganará con portería a cero

Se debe pronosticar si el equipo local dejará su portería a cero durante el partido.

El equipo visitante ganará con la portería a cero

Se debe pronosticar si el equipo visitante dejará su portería a cero durante el partido.

Equipo local gana a cero

Se debe pronosticar si el equipo local ganará el partido sin conceder ningún gol.

Equipo visitante gana a cero

Se debe pronosticar si el equipo visitante ganará el partido sin conceder ningún gol.

Primera mitad – 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad.

Primera mitad – Empate no válido

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad. Si el resultado final es empate, la apuesta se liquidará como nula.

Primera mitad – Hándicap

Se debe pronosticar el ganador aplicando la ventaja o desventaja indicada al resultado de la primera mitad del partido.

Primera mitad – Total

Sobre un valor determinado indicado en el mercado, debe apostar si habrá más o menos goles durante la primera mitad del partido.

Primera mitad – ambos equipos marcan

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán al menos un gol cada uno durante la primera mitad.

Segunda mitad – 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad.

Segunda mitad – Total

Sobre un valor determinado indicado en el mercado, debe apostar si habrá más o menos goles durante la segunda mitad del partido.

Segunda mitad – ambos equipos marcan

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán al menos un gol cada uno durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Equipo local anota

Se debe pronosticar si el equipo local marcará al menos un gol durante la segunda mitad.

Primer equipo en marcar

Se debe pronosticar qué equipo marcará primero durante el partido.

Equipo local anota

Se debe pronosticar si el equipo local marcará al menos un gol durante el partido.

Equipo visitante anota

Se debe pronosticar si el equipo visitante marcará al menos un gol durante el partido.

Primera mitad – Equipo local anota

Se debe pronosticar si el equipo local marcará al menos un gol durante la primera mitad.

Primera mitad – Equipo visitante anota

Se debe pronosticar si el equipo visitante marcará al menos un gol durante la primera mitad.

Segunda mitad – Equipo visitante anota

Se debe pronosticar si el equipo visitante marcará al menos un gol durante la segunda mitad.

Ambos equipos marcan 3 o más goles

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán 3 o más goles.

Total (Más–Exacto–Menos)

Se debe pronosticar si el número total de goles marcados durante el partido será mayor que un número especificado, exactamente ese número o menor que el número especificado.

Primer equipo en marcar

Se debe pronosticar qué equipo marcará el primer gol del partido.

Ganar a cero

Se debe pronosticar si un equipo ganará el partido sin conceder ningún gol.

Equipo visitante marca primero y gana el partido

Se debe pronosticar si el equipo visitante marcará primero y ganará el partido.

Equipo local marca primero y gana el partido

Se debe pronosticar si el equipo local marcará primero y ganará el partido.

Total de tiros a puerta

Se debe pronosticar el número total de tiros a puerta realizados durante el partido.

Equipo local – Par/Impar

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados por el equipo local será par o impar.

Equipo visitante – Par/Impar

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados por el equipo visitante será par o impar.

El equipo que marque primero gana

Se debe pronosticar si el equipo que marque primero ganará el partido.

Periodo X – Empate no válido

Se debe pronosticar qué equipo ganará el periodo especificado. Si el resultado es empate, la apuesta será reembolsada.

Periodo X – Total (Más–Exacto–Menos)

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados en el periodo especificado será mayor, exacto o menor que un número determinado.

Total (Más–Exacto–Menos)

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados en el partido será mayor, exacto o menor que un número determinado.

Periodo X – Gol Z

Se debe pronosticar si el gol número especificado se marcará durante el periodo indicado.

Carrera a Z goles

Se debe pronosticar qué equipo será el primero en alcanzar el número de goles especificado.

Hándicap X

Se debe pronosticar el resultado del partido tras aplicar el hándicap especificado.

¿Habrá una tanda de penaltis?

Se debe pronosticar si el partido se decidirá mediante una tanda de penaltis.

Tanda de penaltis – Ganador

Se debe pronosticar el ganador de la tanda de penaltis.

Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador final exacto del partido.

Qué equipo marcará más goles en los próximos 5 minutos

Se debe pronosticar qué equipo marcará más goles durante el intervalo de 5 minutos especificado del partido.

¿Se marcará un gol en los próximos 5 minutos?

Se debe pronosticar si se marcará al menos un gol durante el intervalo de 5 minutos especificado del partido.

¿El equipo local marcará un gol en los próximos 5 minutos?

Se debe pronosticar si el equipo local marcará un gol durante el intervalo de 5 minutos especificado del partido.

¿El equipo visitante marcará un gol en los próximos 5 minutos?

Se debe pronosticar si el equipo visitante marcará un gol durante el intervalo de 5 minutos especificado del partido.

Par/Impar

Se debe pronosticar si el número total de goles marcados por ambos equipos será par o impar.

Equipo visitante gana sin recibir goles

Se debe pronosticar si el equipo visitante ganará el partido sin recibir ningún gol.

Equipo local gana sin recibir goles

Se debe pronosticar si el equipo local ganará el partido sin recibir ningún gol.

1X2 y Total

Se debe pronosticar el resultado del partido y si el número total de goles será superior o inferior al valor especificado. Solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Ganador y Total

Se debe pronosticar el ganador del partido y si el número total de goles será superior o inferior al valor especificado.

Goles exactos del equipo local

Se debe pronosticar el número exacto de goles marcados por el equipo local durante el tiempo reglamentario.

Goles exactos

Se debe pronosticar el número total exacto de goles marcados por ambos equipos durante el tiempo reglamentario.

3.4.2. Mercados de periodos

1º-2º-3º PERÍODO: Los mercados de apuestas de período permiten al jugador apostar sobre el resultado final de cada uno de los períodos.

Período 1X2

Se debe pronosticar si el ganador en el período mencionado será el equipo local - equipo visitante o si, en cambio, el resultado final será un empate.

Periodo Empate sin apuesta

Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador en el período mencionado, lo que significa que, si el partido termina en empate, la apuesta de dinero será reembolsado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Período de doble oportunidad:

1X: si el resultado es una victoria del equipo local o un empate en el período mencionado 2X: si el resultado es una victoria del equipo visitante o un empate en el período mencionado 1.2: Si el resultado es una victoria del equipo local o visitante fuera en el período mencionado

Hándicap de período (2 opciones)

Se debe pronosticar el ganador del período mencionado sumando o restando el margen ofrecido al resultado del período.

Total del período

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados durante el período mencionado estará por encima o por debajo del margen ofrecido

Primer gol del período

Se debe pronosticar qué equipo anotará el primer gol del período ofrecido.

Último gol del periodo

Se debe pronosticar qué equipo anotará el último gol del período ofrecido.

Ambos equipos anotarán durante el periodo

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán o no en el período mencionado.

Período - total Equipo local

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados por el equipo local durante el período mencionado será superior o inferior al margen ofrecido.

Período - total Equipo visitante

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados por el equipo visitante durante el período mencionado será superior o inferior al margen ofrecido.

Período - goles exactos

Se debe pronosticar el número exacto de goles que se anotarán durante el período ofrecido.

Período - goles exactos del equipo local

Se debe pronosticar el número exacto de goles que anotará el equipo local durante el período ofrecido.

Período - goles exactos del equipo visitante

Se debe pronosticar el número exacto de goles que anotará el equipo visitante durante el período ofrecido.

Período: qué equipo marcará

Se debe pronosticar qué equipo anotará durante el período mencionado. 4 son los posibles resultados: Solo el equipo local, Solo el equipo visitante, Ambos equipos, Ninguno.

Periodo - Portería a 0 del local

La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Se debe pronosticar si el equipo local mantendrá la portería a cero durante el período mencionado.

Periodo - Portería a 0 del visitante

La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Se debe pronosticar si el equipo visitante mantendrá la portería a cero durante el período mencionado.

Período - marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador final al final del período mencionado.

Período- qué equipo gana el resto

Este es un mercado en directo, usted apuesta a quién ganará el resto del período mencionado (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en ese momento de apuestas).

Período - par/impar

Se debe pronosticar si el número de goles al final del período mencionado representará un número par o impar.

X período-Cualquier equipo marcará

Se debe pronosticar si alguno de los equipos marcará en el X período.

¿Qué equipo ganará el saque inicial del periodo X?

Se debe pronosticar qué equipo ganará el primer saque inicial en el periodo especificado.

¿Qué equipo ganará el siguiente saque inicial después del periodo X y el tiempo Y?

Se debe pronosticar qué equipo ganará el siguiente saque inicial tras el periodo y el tiempo especificados.

¿Se marcará un gol durante el siguiente power play después del periodo X y el tiempo Y?

Se debe pronosticar si se marcará un gol durante el siguiente power play tras el periodo y el tiempo especificados.

¿El equipo local marcará un gol durante su próximo power play después del periodo X y el tiempo del último power play?

Se debe pronosticar si el equipo local marcará un gol durante su próximo power play tras el periodo y el tiempo especificados.

¿El equipo visitante marcará un gol durante su próximo power play después del periodo X y el tiempo del último power play?

Se debe pronosticar si el equipo visitante marcará un gol durante su próximo power play tras el periodo y el tiempo especificados.

Período Z - Hándicap N

Se debe pronosticar el resultado del período especificado después de aplicar el hándicap indicado.

Período Z - Empate no válido

Se debe pronosticar el ganador del período especificado. Si el período especificado termina en empate, todas las apuestas serán anuladas.

Período Z - resultado exacto

Se debe pronosticar el resultado exacto del período especificado.

Período Z - Doble oportunidad

Se debe pronosticar cuál de los dos resultados seleccionados ocurrirá durante el período especificado. Equipo local o Empate, Equipo visitante o Empate, Equipo local o Equipo visitante.

Período Z - Goles exactos

Se debe pronosticar el número total exacto de goles marcados por ambos equipos durante el período especificado.

Período Z - Equipo local gana sin recibir goles

Se debe pronosticar si el equipo local ganará el período especificado sin recibir ningún gol.

Período Z - Equipo visitante gana sin recibir goles

Se debe pronosticar si el equipo visitante ganará el período especificado sin recibir ningún gol.

3.4.3. Mercados especiales de jugadores

La liquidación se aplica a cualquier jugador que entre en el terreno de juego, a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado («alineación inicial»). En ese caso, si el jugador indicado no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidarán como nulas.

En cualquier momento/Xº goleador (en directo)

Todos los jugadores ofrecidos se consideran corredores. Si un jugador no incluido en la lista marca un gol, se mantienen todas las apuestas a los jugadores incluidos en la lista. A efectos de liquidación, solo se tendrán en cuenta los goles y asistencias marcados durante el tiempo reglamentario. Tenga en cuenta que si el resultado después del tiempo reglamentario es 0-0, todas las apuestas se valorarán como pérdidas. Todas las apuestas por jugadores que estaban en la lista pero abandonaron el partido antes de que finalizara (por ejemplo, lesiones o expulsiones) se mantendrán.

Jugador que anota un punto (en directo)

Las apuestas se aplican solo al tiempo reglamentario. Todos los jugadores ofrecidos se consideran corredores. Si un jugador no incluido en la lista marca un punto, se mantienen todas las apuestas a los jugadores incluidos en la lista. A efectos de liquidación, solo se tendrán en cuenta los goles y asistencias marcados durante el tiempo reglamentario. Tenga en cuenta que si el resultado después del tiempo reglamentario es 0-0, todas las apuestas se valorarán como pérdidas. Todas las apuestas por jugadores que estaban en la lista pero abandonaron el partido antes de que finalizara (por ejemplo, lesiones o expulsiones) se mantendrán.

3.4.4. Otros mercados de jugadores de hockey sobre hielo

Para los siguientes mercados especiales de jugadores, las apuestas se aplican al tiempo reglamentario, más prórroga (si la hubiera), a menos que se indique lo contrario. Las posibles tandas de penaltis no contarán para la liquidación. Total de asistencias del jugador(o más/menos) (PREMATCH) Total de goles del jugador(o más/menos)(PREMATCH) Total de paradas del jugador(o más/menos)(PREMATCH) Total de puntos del jugador(o más/menos)(PREMATCH): Mercado se refiere a los goles o asistencias conseguidos por un jugador.

Disparos totales del jugador (o más/menos) (PREMATCH) Disparos totales del jugador a puerta (o más/menos) (PREMATCH) Mercados H2H del jugador

Si el jugador de la lista no participa en el partido, las apuestas se anularán. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas se anularán.

Goles de jugador (al menos)

Se debe pronosticar al menos cuántos goles hará el jugador elegido.

Asistencia de jugador (al menos)

Se debe pronosticar al menos cuántas asistencias hará el jugador elegido.

Tiros de jugador a portería (al menos)

Se debe pronosticar al menos cuántos tiros a portería hará el jugador específico. Los tiros que no son a portería no cuentan.

Atajadas de jugador (al menos)

Se debe pronosticar al menos cuantas atajadas hará el jugador específico.

Puntos de jugador (al menos)

Se debe pronosticar al menos cuántos puntos (goles y asistencias combinados) hará el jugador específico.

Tiros de jugador a puerta (más/menos)

Se debe pronosticar la cantidad de tiros a puerta que hará el jugador específico. Los tiros que no son a portería no cuentan.

Atajadas de jugador (más/menos)

Se debe pronosticar la cantidad de atajadas que hará el jugador específico.

Puntos del jugador (over/under)

Consiste en pronosticar la cantidad de puntos (combinación de goles y asistencias) que hará el jugador en específico.

Goles del jugador (over/under)

Consiste en pronosticar la cantidad de goles que marcará el jugador específico.

Asistencias de jugador (over/under)

Consiste en pronosticar la cantidad de asistencias que hará el jugador específico.

Puntos powerplay del jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de puntos ganados por un jugador durante la ventaja de hombre (powerplay).

Jugador (más/menos)

Consiste en pronosticar los puntos ganados por un jugador en una clasificación más/menos. Teniendo en cuenta que un plus se da a un jugador que está en el hielo cuando su equipo marca un gol a mano alzada o en corto, mientras que un minus se da a los jugadores que están en el hielo cuando los oponentes marcan en esas situaciones.

Portería cerrada

Consiste en pronosticar si un portero va a registrar una parada o no. Consiste en que un portero que consigue evitar que el otro equipo marque un gol durante todo el partido recibe un «shutout» (SO). En los partidos de la temporada regular, si el marcador es 0-0 y el partido se va a la tanda de penaltis, ambos porteros son acreditados con un shutout.

Disparos bloqueados por el jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de tiros bloqueados registrados por un defensor. Teniendo en cuenta que un tiro desviado o bloqueado por un adversario no cuenta como tiro a puerta, se registra como tiro bloqueado. Al jugador que bloquea el tiro se le atribuye un «tiro bloqueado».

Jugador primer anotador de gol

Se debe pronosticar el jugador que marcará el primer gol durante el partido.

Jugador último anotador de gol

Se debe pronosticar el jugador que marcará el último gol durante el partido.

Faceoffs ganados O/U

Se debe pronosticar si el número de enfrentamientos ganados por un jugador durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Golpes O/U

Se debe pronosticar si el número total de golpes (controles corporales para hacerse con el control del disco) realizados por un jugador durante el partido será superior o inferior al número especificado. *Si un jugador no participa en el partido, todas las apuestas se considerarán anuladas.

Hockey Sobre Hielo / Hockey Sobre Hierba - Outrights Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Ganador de división/conferencia

Se debe pronosticar el ganador de la división o conferencia determinada de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Puntos de la temporada regular - Equipo

Se debe pronosticar cuántos puntos (más / menos) acumulará el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

¿Llegarán a los playoffs? - Equipo

Se debe pronosticar si el equipo mencionado llegará al playoff del torneo en cuestión según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado terminará en la posición superior seleccionada cuando termine la competencia.

X elección del draft

Se debe pronosticar quién será la X elección en el draft mencionado.

Posición en el Draft - Jugador

Se debe pronosticar qué posición obtendrá el jugador mencionado en el Draft mencionado.

H2H - resultado exacto de la serie

Se debe pronosticar el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

¿H2H - ¿Cuándo terminará la serie ?

Se debe pronosticar en cuántos partidos terminará la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Ganador

Se debe pronosticar cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

3.5. Balonmano

Consulta rápida

3.5.1. Mercados principales·3.5.2. Mercados de primera mitad·3.5.3. Mercados de segunda mitad·3.5.4. Mercados especiales de jugadores·3.5.5. Balonmano: apuestas de competición (Outrights)

Todas las apuestas de Balonmano estarán basadas en los 60 minutos de juego a menos que algo diferente sea establecido. La Prórroga no será tenida en cuenta ni afectará el resultado de la segunda mitad y no se tendrá en cuenta para el recuento de las apuestas de la segunda mitad. Si los 60 minutos de juego no son completados las apuestas serán canceladas y el dinero será devuelto. El evento debe ser completado para que las apuestas se mantengan válidas (a menos que el mercado esté decidido). Las apuestas también se considerarán válidas si el organismo rector correspondiente declara un resultado oficial.

Todas las apuestas en directo no incluyen Prórroga, mercados tales como: 1X2, hándicap, Par/Impar, Margen de Victoria, Doble oportunidad excepto mercados como: Se clasifica/ Gana la copa/ Ganador después de Prórroga etc.

3.5.1. Mercados principales

1X2

Se debe pronosticar el resultado del evento.

Total

Según un determinado margen dado en este mercado, Se debe pronosticar si habrá más o menos goles durante el evento.

Hándicap

Se debe pronosticar el ganador del evento con el respectivo margen de gol. El margen es añadido o sustraído del resultado final, después de esta operación, se determina quién gana el evento, equipo Local, empate o equipo Visitante.

Doble Oportunidad

Se debe pronosticar el resultado del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

Apuesta sin empate

Se debe pronosticar el ganador del evento y debe haber necesariamente un equipo ganador, lo que significa que, si el evento termina en empate, la apuesta será cancelada y el dinero devuelto.

Par/Impar

Se debe pronosticar si el número total de goles durante el evento será un número Par o Impar, si el resultado del evento termina en 0-0, las apuestas serán determinadas como Par.

Descanso/Tiempo completo

Se debe pronosticar qué equipo ganará al finalizar el primer tiempo, y qué equipo ganará al finalizar el evento.

Margen de Victoria

Se debe pronosticar qué equipo ganará y cuál será el margen de distancia en goles que el equipo ganador tendrá frente a su oponente.

Carrera a los X Goles

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero a los X goles.

Hándicap (3 opciones)

Se debe pronosticar el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Totales por equipo

Sobre un determinado valor dado en el mercado, Se debe pronosticar si habrá más o menos goles durante el evento para el equipo Local o Visitante.

Mercados de Primera / Segunda mitad

En esta sección se encontrarán todos los mercados principales para postar sujetos a un tiempo determinado, ya sea el primer o segundo tiempo del evento.

1X2 & Totales

Se debe pronosticar qué equipo ganará el evento en el tiempo reglamentario junto a una determinada cantidad ‘Más de/Menos’ de goles en el mercado, se requieren de ambas predicciones para ganar la combinación en la apuesta.

Mitad de mayor marcador

Se debe pronosticar cuál de las dos mitades presentará el mayor número de goles anotados comparado con la otra.

Mitad con mayor marcador de equipo

Se debe pronosticar cuál de las dos mitades presentará el mayor número de goles anotados comparado con la otra para uno de los dos equipos, ya sea Local o Visitante.

Equipo con la mitad de más goles

Se debe pronosticar cuál de los dos equipos tendrá la mitad con mayor cantidad de goles anotados comparado con el equipo rival.

Rango de goles

Se debe pronosticar, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte de ambos equipos.

Rango de goles por equipo

Se debe pronosticar, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte de ambos equipos, por parte del Local y Visitante.

Gol X (incl. Prórroga)

Se debe pronosticar qué equipo marcará el gol X, incluyendo la Prórroga.

Prórroga - Total

Se debe pronosticar si el número total de goles durante la Prórroga estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Prórroga - hándicap

Se debe pronosticar el resultado final de la Prórroga tomando en cuenta el número de hándicap especificado en los paréntesis.

Equipo local anota Z goles

Se debe pronosticar si el equipo local alcanzará un número determinado de goles durante el partido.

Equipo visitante anota Z goles

Se debe pronosticar si el equipo visitante alcanzará un número determinado de goles durante el partido.

Margen de victoria

Se debe pronosticar el margen exacto de victoria de cualquiera de los dos equipos.

Carrera a Z goles

Se debe pronosticar qué equipo será el primero en alcanzar el número de goles especificado.

Primera mitad – 1X2 y total de la primera mitad

Se debe pronosticar qué equipo ganará la primera mitad y si el número total de goles será mayor o menor que el número especificado.

Primera mitad – Carrera a Z goles

Se debe pronosticar qué equipo será el primero en marcar un número específico de goles durante la primera mitad.

Gol X

Se debe pronosticar qué equipo anotará el gol especificado.

Total de tarjetas rojas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de tarjetas rojas recibidas por el equipo local.

Total de tarjetas rojas

Se debe pronosticar el número total de tarjetas rojas recibidas por ambos equipos.

Total de tarjetas rojas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de tarjetas rojas recibidas por el equipo visitante.

Hándicap 1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido después de aplicar el hándicap especificado: equipo local, empate o equipo visitante.

Primer equipo en marcar

Se debe pronosticar qué equipo marcará primero en el partido.

Último equipo en marcar

Se debe pronosticar qué equipo marcará el último gol del partido.

Gol N

Se debe pronosticar qué equipo marcará el gol especificado del partido.

3.5.2. Mercados de primera mitad

Primera mitad - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad.

Primera mitad - Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado únicamente de la primera mitad del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

Primera mitad - Apuesta sin empate

Se debe pronosticar el ganador únicamente de la primera mitad y debe haber necesariamente un equipo ganador, lo que significa que, si el evento termina en empate en la primera mitad, la apuesta será cancelada y el dinero devuelto.

Primera mitad -primera mitad- hándicap x:y

Se debe pronosticar el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Primera mitad -primera mitad- hándicap

Apuesta en la que se debe decidir el ganador del primer tiempo con un margen de gol respectivo. A los goles propuestos en el hándicap se suma o resta el marcador correcto, y después de dicha operación, se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Primera mitad - Total

Según un determinado margen dado en este mercado, Se debe pronosticar si habrá más o menos goles durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Local total

Según un determinado margen dado en este mercado, Se debe pronosticar si habrá más o menos goles por parte del equipo Local durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Visitante total

Según un determinado margen dado en este mercado, Se debe pronosticar si habrá más o menos goles por parte del equipo Visitante durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Par/Impar

Se debe pronosticar si el número total de goles durante la primera mitad del evento será un número Par o Impar, si el resultado de la primera mitad termina en 0-0, las apuestas serán determinadas como Par.

Primera mitad - 1X2 & Total

Se debe pronosticar qué equipo ganará la primera mitad junto a una determinada cantidad 'Más de/Menos' de goles en el mercado, se requieren de ambas predicciones para ganar la combinación en la apuesta.

Primera mitad - Margen de Victoria

Se debe pronosticar qué equipo ganará la primera mitad del evento y cuál será el margen de distancia en goles que el equipo ganador tendrá frente a su oponente al finalizar la primera mitad.

Primera mitad - Rango de goles

Se debe pronosticar, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte de ambos equipos únicamente durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Local rango de goles

Se debe pronosticar, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte del equipo Local únicamente durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Visitante rango de goles

Se debe pronosticar, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte del equipo Visitante únicamente durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Hándicap N

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad después de aplicar el hándicap especificado.

3.5.3. Mercados de segunda mitad

Segunda mitad - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad del evento.

Segunda mitad - Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado únicamente de la segunda mitad del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana)

Segunda mitad - Apuesta sin empate

Se debe pronosticar el ganador únicamente de la segunda mitad y debe haber necesariamente un equipo ganador, lo que significa que, si el evento termina en empate en la segunda mitad, la apuesta será cancelada y el dinero devuelto.

Segunda mitad - Par/Impar

Se debe pronosticar si el número total de goles durante la segunda mitad del evento será un número Par o Impar, si el resultado de la segunda mitad termina en 0-0, las apuestas serán determinadas como Par.

3.5.4. Mercados especiales de jugadores

Mínimo goles del jugador

Se debe de predecir el número de goles que marcará como mínimo un jugador durante el partido.

Goles del jugador

Predecir el número total de goles marcados por un jugador específico durante el partido.

Goleador del gol X

Se debe pronosticar qué jugador anotará el gol número X del partido.

Último goleador

Se debe pronosticar qué jugador anotará el último gol del partido.

3.5.5. Balonmano: apuestas de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo seleccionado de acuerdo al ranking oficial de la competencia.

3.6. Fútbol americano

Consulta rápida

3.6.1. Mercados principales·3.6.2. Mercados de primera mitad·3.6.3. Mercados de segunda mitad·3.6.4. Mercados por cuartos·3.6.5. Mercados de drive·3.6.6. Especiales por jugador·3.6.7. Especiales por equipo·3.6.8. Otros mercados estadísticos·3.6.9. Fútbol americano: apuestas de competición (Outrights)

Todas las apuestas de Fútbol Americano se basan en el tiempo reglamentario a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

3.6.1. Mercados principales

MoneyLine (Ganador)

Se debe pronosticar el ganador del partido sin importar el margen de puntos

Total (Menos/Más)

Se debe pronosticar si el número de puntos anotados durante todo el juego estará por encima o por debajo de la línea ofrecida. Total equipo local (Menos/Más) Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo local. Total equipo visitante (Menos/Más) Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo visitante.

Carrera a X puntos

Se debe pronosticar qué equipo alcanzará primero los “X” puntos.

Próximo equipo en anotar

Se debe pronosticar qué equipo será el siguiente en conseguir una anotación. Hay 3 posibles resultados: 1(Equipo local anotará), X (Ninguno anotará) y 2 (Equipo visitante anotará)

Próximo tipo de anotación

Se debe pronosticar cuál será el siguiente método de anotación, hay 4 posibles resultados: touchdown, gol de campo, safety o ninguno.

Cuarto con la puntuación más alta

Se debe pronosticar en qué cuarto se realizará la mayor cantidad de puntos anotados.

Mitad con la puntuación más alta

Se debe pronosticar en qué mitad se realizará la mayor cantidad de puntos anotados.

Total touchdowns

Se debe pronosticar si el número total de touchdowns anotados durante el partido.

Total puntos de campo anotados

Se debe pronosticar si el número total de puntos de campo anotados durante el partido.

Total turnovers

Se debe pronosticar el número total de turnovers durante el partido.

Total sacks

Se debe pronosticar el número total de sacks durante el partido y la prórroga

Equipo en anotar “X” gol de campo

Se debe pronosticar qué equipo anotará el X gol de campo durante el partido.

¿Habrá prórroga?

Se debe pronosticar si habrá prórroga en el juego.

Impar/Par

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados durante el partido es número impar o par. si el resultado final es 0:0, las apuestas se liquidarán como par. Impar /Par local: Se debe pronosticar si el número total de goles anotados por el equipo local durante el partido es un número par o impar; de lo contrario, si el resultado final es 0: 0, las apuestas se liquidarán como par. Impar /Par visitante: Se debe pronosticar si el número total de goles anotados por el equipo visitante durante el partido es un número par o impar; de lo contrario, si el resultado final es 0: 0, las apuestas se liquidarán como par.

Total de intentos de pase

Se debe pronosticar el número combinado de intentos de pase realizados por ambos equipos durante un partido.

Total de pases completados

Se debe pronosticar el número combinado de pases completados realizados por ambos equipos durante un partido.

Total de yardas de pase

Se debe pronosticar el número combinado de yardas de pase ganadas por ambos equipos durante un partido.

Placajes totales

Se debe pronosticar el número combinado de placajes realizados por ambos equipos durante un partido.

Total de yardas ofensivas

Se debe pronosticar el número combinado de yardas ganadas por ambos equipos durante un partido.

Recepciones totales

Se debe pronosticar el número total de pases completados atrapados por jugadores de ambos equipos durante un partido.

Total de touchdowns de pase

Se debe pronosticar el número total de touchdowns anotados por aire por ambos equipos durante un partido.

Total de touchdowns de pase

Se debe pronosticar el número total de touchdowns anotados por ambos equipos en jugadas de pase durante un partido.

Total de touchdowns de recepción

Se debe pronosticar el número acumulado de touchdowns anotados mediante pases completados por jugadores de ambos equipos durante un partido.

Total de touchdowns ofensivos

Se debe pronosticar el número acumulado de touchdowns anotados por ambos equipos durante un partido.

Total de yardas de recepción

Se debe pronosticar el número acumulado de yardas ganadas por los jugadores mediante pases completados durante un partido.

Total de yardas de carrera

Se debe pronosticar las yardas acumuladas ganadas por todos los jugadores de ambos equipos en jugadas de carrera durante un partido.

Total de yardas de carrera y recepción

Se debe pronosticar las yardas combinadas ganadas por ambos equipos mediante jugadas de carrera y recepción durante un partido.

Total de yardas de pasey de carrera

Se debe pronosticar las yardas combinadas ganadas por ambos equipos mediante jugadas de pase y de carrera durante un partido.

Total de placajes y asistencias

Se debe pronosticar el número acumulado de placajes (tanto en solitario como asistidas) realizadas por los jugadores defensivos durante un partido.

Total de conversión de 2 puntos completados

Se debe pronosticar el número acumulado de intentos de conversión de 2 puntos realizados con éxito por ambos equipos durante un partido.

Total de intentos de conversión de 2 puntos

Se debe pronosticar el número acumulado de intentos de ambos equipos de anotar una conversión de 2 puntos después de un touchdown durante un partido.

Total de balones perdidos

Se debe pronosticar el número acumulado de balones perdidos (tanto perdidos como recuperados) cometidos por ambos equipos durante un partido.

Total de yardas de pase brutas

Se debe pronosticar el total de yardas ganadas por un equipo mediante jugadas de pase durante un partido.

Equipo local – Anotador del touchdown Z

Se debe pronosticar qué jugador del equipo local anotará el touchdown número Z del partido.

Equipo visitante – Anotador del touchdown Z

Se debe pronosticar qué jugador del equipo visitante anotará el touchdown número Z del partido.

Equipo local – Último anotador de touchdown

Se debe pronosticar qué jugador del equipo local anotará el último touchdown del partido.

Equipo visitante – Último anotador de touchdown

Se debe pronosticar qué jugador del equipo visitante anotará el último touchdown del partido.

Total de yardas del jugador en su próximo acarreo | Acarreo del Jugador N | Drive Z

Se debe pronosticar el número total de yardas ganadas por el jugador seleccionado en su próximo acarreo durante el drive especificado.

Total de yardas del jugador en su próxima recepción | Recepción Y | Drive Z

Se debe pronosticar el número total de yardas ganadas por el jugador seleccionado en su próxima recepción durante el drive especificado.

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del partido.

Total

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por ambos equipos será superior o inferior al valor especificado.

Hándicap

Se debe pronosticar el resultado del partido después de aplicar el hándicap especificado.

Primer equipo en marcar

Se debe pronosticar qué equipo marcará primero en el partido.

Descanso/Final del partido

Se debe pronosticar el resultado al descanso y el resultado al final del partido.

El primer equipo en marcar gana

Se debe pronosticar si el equipo que marque primero ganará el partido.

¿Habrá prórroga?

Se debe pronosticar si el partido irá a prórroga.

Par/Impar

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por ambos equipos será par o impar.

Hándicap 1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido después de aplicar el hándicap especificado: equipo local, empate o equipo visitante.

Cuarto con más puntos sin empate

Se debe pronosticar qué cuarto tendrá el mayor número total de puntos.

Mitad con más puntos sin empate

Se debe pronosticar qué mitad tendrá el mayor número total de puntos.

Último equipo en anotar

Se debe pronosticar qué equipo anotará los últimos puntos del partido.

1X2 descanso - Ganador del partido

Se debe pronosticar el resultado al descanso y el ganador del partido.

3.6.2. Mercados de primera mitad

Primera mitad - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad, hay tres posibles resultados: 1(Equipo local gana), X(Empate) y 2(Equipo visitante gana). Los puntos anotados en la segunda mitad no se tendrán en cuenta y sii la mitad no se completa el mercado se cancela

Primera mitad - hándicap

Se debe pronosticar cuál será el resultado final de la primera mitad, teniendo en cuenta el margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se cancela.

Primera mitad - total

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados únicamente durante la primera mitad, estarán por encima o por debajo del margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se cancela

Primera mitad - apuesta sin empate

Se debe pronosticar el ganador de la primera mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se cancelaran para este mercado, si la mitad no se completa el mercado se cancela.

Primera mitad - Impar/Par

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados durante la primera mitad es un número par o impar.

Primera mitad - Equipo local Impar/Par

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo local durante la primera mitad es un número par o impar.

Primera mitad - Equipo visitante Impar/Par

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo visitante durante la primera mitad es un número par o impar.

Primera mitad - next score

Se debe pronosticar qué equipo será el siguiente en conseguir una anotación durante el primer tiempo. Hay 3 posibles resultados: 1(Equipo local anotará), X (Ninguno anotará) y 2 (Equipo visitante anotará).

Primera 1X2 & Primera total

Se debe pronosticar tanto el resultado como el número total de goles (más/menos) para el primera mitad.

Hándicap de la 1ª mitad y total de la 1ª mitad

Se debe pronosticar tanto el resultado (teniendo en cuenta el hándicap en el grupo) como el número total de goles (más/menos) para la primera mitad.

Primera mitad – Anotador de touchdown en cualquier momento

Se debe pronosticar qué jugador anotará un touchdown en cualquier momento durante la primera mitad del partido.

Primera mitad – Goles de campo convertidos

Se debe pronosticar el número total de goles de campo convertidos con éxito por ambos equipos durante la primera mitad del partido.

Primera mitad – Yardas de pase del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las yardas de pase del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Touchdowns de pase del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los touchdowns de pase del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Yardas de recepción del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las yardas de recepción del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Touchdowns de recepción del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los touchdowns de recepción del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Yardas de carrera del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las yardas de carrera del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Touchdowns de carrera del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los touchdowns de carrera del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Intercepciones del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las intercepciones del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Intentos de pase del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los intentos de pase del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Intentos de carrera del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los intentos de carrera del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Recepciones del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las recepciones del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Yardas combinadas de carrera y recepción del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las yardas combinadas de carrera y recepción del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Pases completos del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los pases completos del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Anotador de touchdown en cualquier momento

Se debe pronosticar si el jugador anotará un touchdown en cualquier momento durante la primera mitad.

Primera mitad - Intercepciones del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado lanzará al menos el número especificado de intercepciones durante la primera mitad.

Primera mitad - Intentos de pase del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de pase durante la primera mitad.

Primera mitad - Pases completos del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de pases completos durante la primera mitad.

Primera mitad - Touchdowns de pase del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns de pase durante la primera mitad.

Primera mitad - Yardas de pase del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas de pase durante la primera mitad.

Primera mitad - Touchdowns por recepción del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por recepción durante la primera mitad.

Primera mitad - Yardas por recepción del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por recepción durante la primera mitad.

Primera mitad - Recepciones del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de recepciones durante la primera mitad.

Primera mitad - Yardas por carrera y recepción del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número total especificado de yardas por carrera y recepción combinadas durante la primera mitad.

Primera mitad - Intentos de carrera del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de carrera durante la primera mitad.

Primera mitad - Touchdowns por carrera del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por carrera durante la primera mitad.

Primera mitad - Yardas por carrera del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por carrera durante la primera mitad.

3.6.3. Mercados de segunda mitad

Segunda mitad - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad, hay tres posibles resultados: 1(Equipo local gana), X(Empate) y 2(Equipo visitante gana). Si la mitad no se completa el mercado se cancela.

Segunda mitad - hándicap

Se debe pronosticar cuál será el resultado final de la segunda mitad, teniendo en cuenta el margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se cancela.

Segunda mitad - total

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados únicamente durante la segunda mitad, estarán por encima o por debajo del margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se cancela.

Segunda mitad (incl.prórroga) - apuesta sin empate

Se debe pronosticar el ganador de la segunda mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se cancelaran para este mercado, si la mitad no se completa el mercado se cancela.

Segunda mitad – Anotador de touchdown en cualquier momento

Se debe pronosticar qué jugador anotará un touchdown durante la segunda mitad del partido.

Segunda mitad – Yardas de pase del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las yardas de pase del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Touchdowns de pase del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los touchdowns de pase del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Yardas de recepción del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las yardas de recepción del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Touchdowns de recepción del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los touchdowns de recepción del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Yardas de carrera del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las yardas de carrera del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Touchdowns de carrera del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los touchdowns de carrera del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Intercepciones del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las intercepciones del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Intentos de pase del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los intentos de pase del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Intentos de carrera del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los intentos de carrera del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Recepciones del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las recepciones del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Yardas combinadas de carrera y recepción del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las yardas combinadas de carrera y recepción del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Pases completos del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los pases completos del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Anotador de touchdown en cualquier momento

Se debe pronosticar si el jugador anotará un touchdown en cualquier momento durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Total de field goals

Se debe pronosticar el número total de field goals anotados durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Total de touchdowns

Se debe pronosticar el número total de touchdowns anotados durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Equipo local: total de touchdowns

Se debe pronosticar el número total de touchdowns anotados por el equipo local durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Equipo visitante: total de touchdowns

Se debe pronosticar el número total de touchdowns anotados por el equipo visitante durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Equipo local: goles de campo

Se debe pronosticar el número total de goles de campo (field goals) anotados por el equipo local durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Equipo visitante: goles de campo

Se debe pronosticar el número total de goles de campo (field goals) anotados por el equipo visitante durante la segunda mitad.

Segunda mitad – 1X2

Se debe pronosticar qué equipo ganará la segunda mitad.

Segunda mitad – Empate no válido

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad. Si el resultado final es empate, la apuesta se liquidará como nula.

Segunda mitad - Yardas de pase del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas de pase durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Touchdowns de pase del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns de pase durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Yardas por recepción del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por recepción durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Touchdowns por recepción del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por recepción durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Yardas por carrera del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por carrera durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Touchdowns por carrera del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por carrera durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Intercepciones del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado lanzará al menos el número especificado de intercepciones durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Intentos de pase del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de pase durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Intentos de carrera del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de carrera durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Recepciones del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de recepciones durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Yardas por carrera y recepción del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número total especificado de yardas por carrera y recepción combinadas durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Pases completos del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de pases completos durante la segunda mitad."

3.6.4. Mercados por cuartos

Cuarto - 1X2

Se debe pronosticar el resultado del cuarto seleccionado, los posibles resultados son: 1(Equipo local gana), X(empata) y 2(Equipo visitante gana). Si el cuarto no se completa, este mercado se cancelará.

Cuarto - total

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados únicamente durante el cuarto seleccionado, estarán por encima o por debajo del margen ofrecido. Si el cuarto no se completa el mercado se cancelará.

Cuarto - Apuesta sin empate

Se debe pronosticar el ganador del cuarto seleccionado, si el cuarto termina en empate, todas las apuestas se cancelarán para este mercado, si el cuarto no se completa el mercado se cancela.

Cuarto - hándicap

Se debe pronosticar cuál será el resultado final del cuarto seleccionado, teniendo en cuenta el margen ofrecido. Si el cuarto no se completa el mercado se cancela.

1er cuarto 1X2 y 1er cuarto total

Se debe pronosticar tanto el resultado como el número total de goles (más/menos) para el primer cuarto.

Hándicap del 1er cuarto y total del 1er cuarto

Se debe pronosticar tanto el resultado (teniendo en cuenta el hándicap en el grupo) como el número total de goles (más/menos) para el primer cuarto.

Cuarto X – Anotador de touchdown en cualquier momento

Se debe pronosticar qué jugador anotará un touchdown durante el cuarto X del partido.

Cuarto X – Yardas de pase del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las yardas de pase del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Touchdowns de pase del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los touchdowns de pase del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Yardas de recepción del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las yardas de recepción del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Touchdowns de recepción del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los touchdowns de recepción del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Yardas de carrera del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las yardas de carrera del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Touchdowns de carrera del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los touchdowns de carrera del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Intercepciones del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las intercepciones del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Intentos de pase del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los intentos de pase del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Intentos de carrera del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los intentos de carrera del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Recepciones del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las recepciones del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Yardas combinadas de carrera y recepción del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si las yardas combinadas de carrera y recepción del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Pases completos del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si los pases completos del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Anotador de touchdown en cualquier momento

Se debe pronosticar si el jugador anotará un touchdown en cualquier momento durante el cuarto especificado.

Cuarto X – Equipo local: total de touchdowns

Se debe pronosticar el número total de touchdowns anotados por el equipo local en el cuarto especificado.

Cuarto X – Field goals

Se debe pronosticar el número total de field goals anotados en el cuarto especificado.

Cuarto X – Equipo local: field goals

Se debe pronosticar el número total de field goals anotados por el equipo local en el cuarto especificado.

Cuarto X – Equipo visitante: field goals

Se debe pronosticar el número total de field goals anotados por el equipo visitante en el cuarto especificado.

Cuarto X – Par / Impar

Se debe pronosticar si el total de puntos del cuarto especificado será par o impar.

Cuarto X – Total

Se debe pronosticar si el total de puntos del cuarto especificado será superior o inferior al número indicado.

Cuarto X – 1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido (victoria local, empate o victoria visitante) para el cuarto especificado.

Cuarto X – Equipo visitante: total de touchdowns

Se debe pronosticar el número total de touchdowns anotados por el equipo visitante en el cuarto especificado.

Cuarto X – Total de touchdowns

Se debe pronosticar el número total de touchdowns anotados en el cuarto especificado.

Cuarto X – Equipo visitante: total Más / Menos

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados por el equipo visitante en el cuarto especificado será superior o inferior al número indicado.

Cuarto X – Equipo local: total Más / Menos

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados por el equipo local en el cuarto especificado será superior o inferior al número indicado.

Cuarto Z - Yardas de pase del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas de pase durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Touchdowns de pase del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns de pase durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Yardas por recepción del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por recepción durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Touchdowns por recepción del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por recepción durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Yardas por carrera del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por carrera durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Intentos de pase del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de pase durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Intentos de carrera del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de carrera durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Recepciones del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de recepciones durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Yardas por carrera y recepción del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número total especificado de yardas por carrera y recepción combinadas durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Pases completos del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de pases completos durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Hándicap

Se debe pronosticar el resultado del cuarto especificado después de aplicar el hándicap especificado.

3.6.5. Mercados de drive

“X” drive de la jugada Y- tipo de jugada del competidor

Se debe pronosticar si el tipo de jugada es un rush o un pase. Solo un pase adelantado cuenta como una jugada de pase por definición. Un sack también se considera una jugada de pase.

“X” drive de la jugada Y - Pase completado del competidor

Se debe pronosticar si habrá un pase completo durante la jugada indicada. Por definición, solo un pase hacia adelante se tomará en consideración para una jugada de pase.

“X” drive de la jugada Y - Total de yardas ganadas del competidor

Se debe pronosticar el total de yardas ganadas durante el juego indicado. No se considerarán las yardas ganadas mediante penalizaciones

“X” drive de la jugada Y - Primer down del competidor

Se debe pronosticar si el competidor ganará un nuevo primer down durante la jugada indicada. Un touchdown solo se acredita como un nuevo primer down cuando lo anota la ofensiva. Los primeros intentos y yardas ganadas por penalizaciones de juego no serán considerados para liquidar la apuesta

“X” drive de la jugada Y - Sack del competidor

Se debe pronosticar si habrá un sack o no en la jugada indicada.

“X” drive de la jugada Y - Resultado del competidor

Se debe pronosticar el resultado del drive durante la jugada indicada de los competidores (despeje, touchdown, intento de gol de campo) Los diferentes resultados se liquidarán como "otros" *En caso

de que no haya jugadas, todos los mercados se liquidarán con la siguiente jugada o se anularán si el drive termina antes de llegar a la jugada respectiva. ** En caso de que el drive finalice antes de que se alcance el número de juego respectivo, todos los mercados para el juego respectivo se considerarán cancelados. Esto incluye despejes y goles de campo. *** Las yardas de gol de campo no se considerarán para el total de yardas ganadas en una jugada.

Serie ofensiva N - Equipo local anota

Se debe pronosticar si el equipo local anotará durante la serie ofensiva especificada.

Serie ofensiva N - Equipo visitante anota

Se debe pronosticar si el equipo visitante anotará durante la serie ofensiva especificada.

Serie ofensiva N - Equipo local anota un touchdown

Se debe pronosticar si el equipo local anotará un touchdown durante la serie ofensiva especificada.

Serie ofensiva N - Equipo visitante anota un touchdown

Se debe pronosticar si el equipo visitante anotará un touchdown durante la serie ofensiva especificada.

3.6.6. Especiales por jugador

Todos los mercados especiales de jugadores de fútbol americano se liquidan según la fuente oficial correspondiente.

Mercados H2H de jugadores

Si el jugador de la lista no participa en absoluto en el partido, las apuestas se anularán. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas se anularán.

Yardas de pase del jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de yardas de pase que registrará el jugador específico.

Yardas de pase del jugador (al menos)

Consiste en pronosticar al menos cuántas yardas de pase registrará el jugador específico.

Pases completos del jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de pases completos que registrará el jugador específico.

Pases completos de jugador (al menos)

Consiste en pronosticar al menos cuántos pases completos registrará el jugador específico.

Pases touchdown de jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de pases touchdown que registrará el jugador específico.

Pases touchdown de jugador (al menos)

Consiste en pronosticar al menos cuántos pases touchdowns registrará el jugador específico.

Intentos rushing del jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de intentos rushing que registrará el jugador específico.

Intentos rushing del jugador (al menos)

Consiste en pronosticar al menos cuántos intentos de rushing registrará el jugador específico.

Yardas rushing de jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de yardas rushing que registrará el jugador específico.

Yardas rushing de jugador (al menos)

Consiste en pronosticar al menos cuántas yardas rushing registrará el jugador específico.

Rushing touchdowns de jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de rushing touchdowns que registrará el jugador específico.

Rushing touchdowns de jugador (at least)

Consiste en pronosticar al menos cuántos rushing touchdowns registrará el jugador específico.

Recepciones del jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de recepciones que registrará el jugador específico.

Recepciones del jugador (al menos)

Consiste en pronosticar al menos cuántas recepciones registrará el jugador específico.

Yardas recibidas del jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de yardas de recepción que registrará el jugador específico.

Yardas recibidas del jugador (al menos)

Consiste en pronosticar al menos cuántas yardas de recepción registrará el jugador específico.

Touchdowns recibidos del jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de touchdowns recibidos que registrará el jugador específico.

Touchdowns recibidos del jugador (al menos)

Consiste en pronosticar al menos cuántos touchdowns de recepción registrará el jugador específico.

Jugador que anotará el primer touchdown

Se debe pronosticar al jugador que anotará el primer touchdown del partido.

Intercepciones totales lanzadas por QB

Consiste en pronosticar la cantidad de intercepciones totales que registrará el jugador específico.

Mayor tiempo completo por QB

Consiste en pronosticar la finalización más larga que registrará el jugador específico.

Capturas de jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de capturas que registrará el jugador específico.

Rush más largo del jugador

Consiste en pronosticar el rush más largo que registrará el jugador específico.

Primer intento rush del JUGADOR

Prediga qué jugador registrará el primer intento rush del partido.

Primera recepción del JUGADOR

Predecir qué jugador registrará la primera recepción del partido.

Primera finalización por QB

Prediga qué QB registrará la primera finalización del partido.

Jugada de rush más larga en el juego

Prediga qué jugador registrará la jugada de rush más larga del partido.

Recepción más larga en el juego

Prediga qué jugador registrará la recepción más larga del partido.

Head-to-head yardas de pases de jugadores

Consiste en pronosticar cuál de los jugadores mencionados registrará más yardas por pase en el partido.

Head to Head complementos de pases de jugadores

Consiste en pronosticar cuál de los jugadores mencionados registrará más pases completos en el partido.

Head-to-head yardas de rush de jugadores

Consiste en pronosticar cuál de los jugadores mencionados registrará más yardas de rush en el partido.

Head-to-head yardas de recibiendo de jugadores

Consiste en pronosticar cuál de los jugadores mencionados registrará más yardas recibiendo en el partido.

Head-to-head recepciones de jugadores

Consiste en pronosticar cuál de los jugadores mencionados registrará más recepciones en el partido.

Acarreos del jugador

Se debe pronosticar cuántos acarreos registrará al menos el jugador listado.

Jugador (defensivo) para tener una intercepción

Se debe pronosticar si el jugador listado registrará una intercepción.

Primer rush del jugador

Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará el primer rush.

Intentos de rush de los jugadores (al menos)

Se debe pronosticar al menos cuántos intentos de rush registrará el jugador de la lista.

Yardas de rush del jugador (al menos)

Se debe pronosticar al menos cuántas yardas de rush registrará el jugador de la lista.

Tds de rush del jugador (al menos)

Se debe pronosticar al menos cuántos tds corriendo registrará el jugador listado.

Recepciones de jugadores (al menos)

Se debe pronosticar al menos cuántas recepciones registrará el jugador listado.

Al menos yardas por recepción del jugador

Se debe pronosticar al menos cuántas yardas por recepción registrará el jugador indicado.

Jugador que recibe tds (al menos)

Se debe pronosticar al menos cuántos tds de recepción registrará el jugador enumerado.

Touchdowns del jugador al menos

Se debe pronosticar al menos cuántos touchdowns registrará el jugador en la lista.

Intentos de pase del jugador

Se debe pronosticar cuántos intentos de pase (más o menos) registrará el jugador de la lista.

Pases completos más largos del jugador

Se debe pronosticar qué jugador registrará los pases completos más largos.

Jugador rushing y recibiendo yardas

Se debe pronosticar cuántas yardas rushing y recibiendo (más/menos) registrará el jugador en la lista.

Puntos de patadas del jugador

Se debe pronosticar cuántos puntos de patadas (más o menos) anotará el jugador de la lista.

Intercepciones lanzadas de jugador

Se debe pronosticar cuántas intercepciones (más o menos) registrará el jugador de la lista.

Recepción más larga del jugador

Se debe pronosticar qué jugador registrará la recepción más larga.

Entradas totales del jugador

Se debe pronosticar cuántas entradas (más o menos) registrará el jugador de la lista.

Capturas totales del jugador

Se debe pronosticar cuántas capturas (más o menos) registrará el jugador de la lista.

Yardas de pases de jugador 1ª mitad

Se debe pronosticar cuántas yardas por pase (más o menos) registrará el jugador indicado en la primera mitad.

Pases de TD del jugador en la 1ª mitad

Se debe pronosticar cuántos pases de TD (más o menos) registrará el jugador indicado en la primera mitad.

Primer rush del jugador

Se debe pronosticar qué jugador registrará el primer rush.

Posición del jugador del 1er TD

Se debe pronosticar cuál será la posición del jugador listado en su primer TD.

Posición del jugador del último TD

Se debe pronosticar cuál será la posición del jugador listado en su último TD.

QB para tener una intercepción

Se debe pronosticar si el QB enumerado registrará una intercepción.

Finalización más larga de QB

Se debe pronosticar qué QB registrará la finalización más larga.

QB primera finalización

Se debe pronosticar qué QB registrará la primera finalización.

Cualquier QB para lanzar por 300+ yardas

Se debe pronosticar si algún QB de la lista registrará un lanzamiento de 300+ yardas.

Cualquier QB para lanzar por 350+ yardas

Se debe pronosticar si algún mariscal de campo enumerado registrará un lanzamiento de 350+ yardas.

Cualquier QB para lanzar por 400+ yardas

Se debe pronosticar si algún QB de la lista registrará un lanzamiento de 400+ yardas.

Cualquier jugador que tenga 100+ yardas de rush

Se debe pronosticar si algún jugador de la lista registrará más de 100+ yardas de rush.

Cualquier jugador que tenga 150+ yardas de rush

Se debe pronosticar si algún jugador de la lista registrará más de 150+ yardas de rush.

Cualquier jugador que tenga 100+ yardas recibiendo

Se debe pronosticar si algún jugador de la lista registrará 100+ yardas recibiendo.

Cualquier jugador que tenga 150+ yardas recibiendo

Se debe pronosticar si algún jugador de la lista registrará 150+ yardas recibiendo.

Más yardas de recepción

Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de yardas de recepción.

Más yardas por pase Jugador 1 vs Jugador 2

Se debe pronosticar cuál de los jugadores de la lista registrará la mayor cantidad de yardas por pase.

Más pases completados Jugador 1 vs Jugador 2

Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de pases completados.

Más yardas por rush Jugador 1 vs. Jugador 2

Se debe pronosticar cuál de los jugadores de la lista registrará la mayor cantidad de yardas por rush.

Más yardas de recepción Jugador 1 vs Jugador 2

Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de yardas de recepción.

Más recepciones Jugador 1 vs Jugador 2

Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de recepciones.

Más descartes Jugador 1 vs Jugador 2

Se debe pronosticar cuál de los jugadores de la lista registrará el mayor número de descartes.

Más goles Jugador 1 vs Jugador 2

Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados anotará más goles.

Más marks Jugador 1 vs Jugador 2

Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de marks.

Más pases-tds Jugador 1 vs Jugador 2

Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de pases de touchdown.

Más yardas de rushing

Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de rushing.

Más yardas de recepción

Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de yardas recibidas.

Más 1er downs

Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de primeros downs.

Más capturas

Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de capturas.

Intentos de pase total del jugador

Se debe pronosticar al menos cuántos intentos de pase registrará el jugador listado.

Intentos de pase del jugador más/menos

Se debe pronosticar si los intentos de pase de los jugadores listados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Intercepciones totales del jugador

Se debe pronosticar al menos cuántas intercepciones de pase registrará el jugador de la lista.

Intercepciones de pases de jugadores Más/Menos

Se debe pronosticar si las intercepciones de pase de los jugadores dados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Entradas/Barridas totales del jugador

Se debe pronosticar al menos cuántas entradas registrará el jugador de la lista.

Entradas/Barridas del jugador más/menos

Se debe pronosticar si las entradas de los jugadores dados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Capturas totales del jugador

Se debe pronosticar al menos cuántas capturas registrará el jugador listado.

Capturas totales más/menos

Se debe pronosticar si las capturas de los jugadores dados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Intercepciones totales del jugador

Se debe pronosticar al menos cuántas intercepciones registrará el jugador listado.

Intercepciones totales del jugador más/menos

Se debe pronosticar si las intercepciones de los jugadores dados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Más/Menos yardas de pase del jugador

Se debe pronosticar si un jugador específico lanzará más o menos de un número predeterminado de yardas durante un partido.

Pases completados por jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si el quarterback lanzará más (Más) o menos (Menos) pases completados que un número predeterminado.

Touchdowns de pase del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado lanzará más (Más) o menos (Menos) touchdowns que el número establecido.

Jugador corriendo yardas Más / Menos

Se debe pronosticar si un jugador específico correrá más o menos yardas que una cantidad predeterminada durante un partido.

Jugador que recibe yardas Más / Menos

Se debe pronosticar si un jugador específico acumulará más o menos yardas de recepción que una cantidad predeterminada durante un partido.

Jugador que recibe touchdowns Más / Menos

Se debe pronosticar si un jugador específico anotará más o menos touchdowns que un número predeterminado durante un partido.

Recepciones de jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si un jugador específico (normalmente un pateador) hará más o menos goles de campo que un número predeterminado durante un partido.

Goles de campo del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si un pateador específico realizará con éxito más o menos goles de campo que un número predeterminado durante un partido.

Asistencias de jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado realizará más (Más) o menos (Menos) placajes asistidas que el número establecido por ESISA.

Pase más largo completado por unjugador Más / Menos

Se debe pronosticar si el pase más largo completado por un quarterback específico será superior o inferior a una distancia establecida durante un partido.

Jugador con el pase más largo completado Más / Menos

Se debe pronosticar si el pase más largo completado por un quarterback específico estará por encima o por debajo de una distancia establecida durante un partido.

Recepción más larga del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si la recepción más larga completada por un jugador específico estará por encima o por debajo de una distancia establecida durante un partido.

Intentos de carrera del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si un jugador específico llevará el balón más o menos veces que un número determinado durante un partido.

Equipo local / visitante -Sacos totales

Se debe pronosticar si el número total de sacos registrados por el equipo local o visitante durante un partido será mayor o menor que un número predeterminado.

Carrera más larga del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si el intento de carrera más largo de un jugador específico será superior o inferior a una distancia establecida durante un partido.

Intercepciones defensivas del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si un jugador defensivo específico registrará más o menos intercepciones que un número establecido durante un partido.

Placajes y asistencias defensivas del jugador Más de/Menos de

Se debe pronosticar si un jugador defensivo específico registrará más o menos placajes y asistencias combinadas que un número establecido durante un partido.

Anotador del primer touchdown

Se debe pronosticar qué jugador anotará el primer touchdown del partido.

Anotador del último touchdown

Se debe pronosticar qué jugador anotará el último touchdown del partido.

Anotador de touchdown en cualquier momento

Se debe pronosticar si un jugador específico anotará un touchdown en cualquier momento del partido.

Más / Menos Yardas de pase y carrera de un jugador

Se debe pronosticar si el total de yardas de pase o carrera de un jugador específico estará por encima o por debajo de una línea establecida durante un partido.

Jugador hará fumble Más / Menos

Se debe pronosticar si un jugador específico hará fumble al balón un cierto número de veces durante el partido.

Pérdida de balón por fumble del jugador Más / Menos

Se debe pronosticar si un jugador específico perderá el balón por fumble un cierto número de veces durante el partido.

Punto extra conseguido

Se debe pronosticar si un equipo convertirá con éxito un punto extra tras un touchdown.

Jugador – Umbrales / Marcas de intentos de carrera totales

Se debe pronosticar si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el número total de intentos de carrera.

Jugador – Umbrales / Marcas de intentos de pase totales

Se debe pronosticar si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el número total de intentos de pase.

Jugador – Umbrales / Marcas de intentos de recepción totales

Se debe pronosticar si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el número total de intentos de recepción.

Jugador – Umbrales / Marcas de yardas de pase totales

Se debe pronosticar si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el total de yardas de pase.

Jugador – Umbrales / Marcas de touchdowns de pase totales

Se debe pronosticar si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el total de touchdowns de pase.

Jugador – Umbrales / Marcas de yardas de recepción totales

Se debe pronosticar si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el total de yardas de recepción.

Jugador – Umbrales / Marcas de yardas de carrera totales

Se debe pronosticar si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el total de yardas de carrera.

Jugador – Umbrales / Marcas de recepciones totales

Se debe pronosticar si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el total de recepciones.

Jugador – Umbrales / Marcas de touchdowns totales

Se debe pronosticar si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el total de touchdowns.

Anotador de touchdown en cualquier momento

Se debe pronosticar si un jugador anotará un touchdown en cualquier momento del partido, incluido la prórroga.

Jugador – Intentos de carrera Más / Menos

Se debe pronosticar si los intentos de carrera del jugador serán superiores o inferiores al número especificado. *Si un jugador no participa en el partido, todas las apuestas se considerarán anuladas.

Yardas de pase del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas de pase.

Touchdowns de pase del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns de pase.

Yardas por recepción del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por recepción.

Touchdowns por recepción del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por recepción.

Yardas por carrera del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por carrera.

Touchdowns por carrera del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por carrera.

Intercepciones del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado lanzará al menos el número especificado de intercepciones.

Intentos de pase del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de pase.

Placajes del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de placajes.

Intentos de carrera del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de carrera.

Recepciones del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de recepciones.

Yardas por carrera y recepción del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número total especificado de yardas por carrera y recepción combinadas.

Pases completos del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de pases completos.

Touchdowns del jugador en cualquier momento - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado anotará al menos el número especificado de touchdowns por carrera y/o recepción. Los touchdowns de pase no cuentan.

Asistencias del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de asistencias.

Placajes defensivas y asistencias del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número total especificado de placajes defensivas y asistencias combinadas.

Goles de campo del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado convertirá al menos el número especificado de goles de campo.

Puntos extra convertidos - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado convertirá al menos el número especificado de puntos extra.

Puntos por patadas del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de puntos por patadas.

Pase completo más largo del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el pase completo más largo del jugador especificado alcanzará al menos el número especificado de yardas.

Recepción más larga del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si la recepción más larga del jugador especificado alcanzará al menos el número especificado de yardas.

Carrera más larga del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si la carrera más larga del jugador especificado alcanzará al menos el número especificado de yardas.

Sacks del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de sacks.

Intercepciones defensivas del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intercepciones defensivas.

Yardas de pase y carrera del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número total especificado de yardas de pase y carrera combinadas.

Fumbles del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de fumbles.

Fumbles perdidos del jugador - Al menos

Se debe pronosticar si el jugador especificado perderá al menos el número especificado de fumbles.

Anotador del touchdown N

Se debe pronosticar qué jugador anotará el touchdown especificado del partido.

Último anotador de touchdown - Jugador N

Se debe pronosticar si el jugador especificado anotará el último touchdown del partido.

3.6.7. Especiales por equipo

Equipo local/Equipo visitante despejes

Se debe pronosticar cuántos despejes (más o menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante capturas

Se debe pronosticar cuántas capturas (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante total de tiros de campo

Se debe pronosticar cuántos goles de campo (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Total de tiros de campo del Equipo local/Equipo visitante de 2 vías

Se debe pronosticar cuántos tiros de campo (más/menos) anotarán el Equipo local/Equipo visitante

Equipo local/Equipo visitante total de turnovers

Se debe pronosticar cuántos turnovers totales (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante para puntuar en su primer drive

Se debe pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante anotará en su primer drive.

Equipo local/Equipo visitante total de touchdowns

Se debe pronosticar cuántos touchdowns (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante despeje más largo

Se debe pronosticar cuál será el despeje más largo que registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante despeje más corto

Se debe pronosticar cuál será el despeje más corto que registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante yardas brutas de despeje

Se debe pronosticar qué yardas brutas de despeje (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante yardas ofensivas net

Se debe pronosticar cuántas yardas ofensivas net (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante yardas rushing

Se debe pronosticar cuántas yardas terrestres (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante total de conversiones del 4º down

Se debe pronosticar cuántas conversiones de 4.º abajo (por encima o por debajo) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante rushing touchdowns

Se debe pronosticar cuántos touchdowns por tierra (por encima o por debajo) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante Puntos totales de la primera mitad

Se debe pronosticar cuántos puntos (más/menos) anotarán el Equipo local/Equipo visitante en la primera mitad.

Equipo local/Equipo visitante yardas totales de gol de campo

Se debe pronosticar cuántas yardas totales de gol de campo (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante total de rushing touchdowns

Se debe pronosticar cuántos touchdowns por tierra (más o menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante total 1er downs

Se debe pronosticar cuántos primeros downs (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante total de conversiones de 3er down

Se debe pronosticar cuántas conversiones de terceras oportunidades (por encima o por debajo) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Primer resultado del drive Equipo local/Equipo visitante

Se debe pronosticar cuál será el resultado del primer drive del Equipo local/Equipo visitante.

Primera jugada de puntuación Equipo local/Equipo visitante

Se debe pronosticar cuál será la primera jugada puntuable del Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante mitades ganadas

Se debe pronosticar qué mitades ganará el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante cuartos ganados

Se debe pronosticar qué cuartos ganará el Equipo local/Equipo visitante.

El Equipo local/Equipo visitante anotará más puntos en

Se debe pronosticar en cuál de los marcos de tiempo dados, el Equipo local/Equipo visitante anotará más puntos.

Total de touchdowns del Equipo local/Equipo visitante en la 1ª mitad

Se debe pronosticar cuántos touchdowns (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante en la primera mitad.

2ª mitad - Touchdowns totales del Equipo local/Equipo visitante

Se debe pronosticar cuántos touchdowns (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante en la segunda mitad.

1ª mitad - Tiros de campo del Equipo local/Equipo visitante

Se debe pronosticar cuántos tiros de campo (más/menos) anotarán el Equipo local/Equipo visitante en la primera mitad.

2ª mitad - Tiros de campo del Equipo local/Equipo visitante

Se debe pronosticar cuántos tiros de campo (más/menos) anotarán el Equipo local/Equipo visitante en la segunda mitad.

Equipo local/Equipo visitante para anotar primero y ganar el partido

Se debe pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante anotará primero y ganará el partido.

Equipo local/Equipo visitante para anotar primero y perder el partido

Se debe pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante anotará primero y perderá el partido.

Equipo local/Equipo visitante para puntuar en cada cuarto

Se debe pronosticar si Equipo local/Equipo visitante anotará en cada trimestre.

Equipo local/Equipo visitante para anotar en ambas mitades

Se debe pronosticar si Equipo local/Equipo visitante marcará en ambas mitades.

Equipo local/Equipo visitante para ganar todos los cuartos

Se debe pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante ganará todos los cuartos.

Equipo local/Equipo visitante para ganar ambas mitades

Se debe pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante ganará ambas mitades.

Equipo local/Equipo visitante para conseguir el 1er down

Se debe pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante conseguirá el primer drive.

Equipo en anotar el gol de campo más largo

Se debe pronosticar qué equipo marcará el gol de campo más largo.

Equipo con mayor retorno de KickOff en el partido

Se debe pronosticar qué equipo registrará la devolución de KickOff más larga del partido.

Equipo con el juego más largo de Scrimmage

Se debe pronosticar qué equipo registrará la jugada más larga desde el Scrimmage en el partido.

Equipo con más 3er Down Conversión en el partido

Se debe pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de conversiones de 3er down en el partido.

Equipo con más Jugadas Ofensivas en el partido

Se debe pronosticar qué equipo registrará más jugadas ofensivas en el partido.

Equipo con más yardas de penalización aceptadas en el partido

Se debe pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de yardas penaltis aceptadas en el partido.

Equipo con más despejes

Se debe pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de despejes en el partido.

Equipo con mayor marcador Cuarto

Se debe pronosticar qué equipo registrará el cuarto con mayor puntuación en el partido.

Un equipo anota 3 veces seguidas

Se debe pronosticar si al menos un equipo marcará 3 veces seguidas.

Primer equipo en entrar en la zona roja

Se debe pronosticar qué equipo entrará primero en la zona roja.

Primer equipo en anotar dentro de la zona roja

Se debe pronosticar qué equipo marcará primero desde dentro de la zona roja.

Equipo con más tiempo de posesión

Se debe pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de tiempo de posesión en el partido.

Equipo en anotar el touchdown más largo

Se debe pronosticar qué equipo anotará el touchdown más largo del partido.

Equipo en anotar el primer touchdown

Se debe pronosticar qué equipo marcará el primer touchdown del partido.

Equipo en anotar el último touchdown

Se debe pronosticar qué equipo marcará el último touchdown del partido.

Equipo que cometerá el primer turnover

Se debe pronosticar qué equipo cometerá el primer turnover en el partido.

Equipo que no comete turnovers

Se debe pronosticar qué equipo no cometerá turnovers

Equipo que gana la moneda

Se debe pronosticar qué equipo ganará la moneda.

1er equipo en despejar

Se debe pronosticar qué equipo despejará primero.

Primer equipo en despejar 3 veces

Se debe pronosticar qué equipo será el primero en despejar 3 veces.

Qué equipo tendrá el despeje bruto más largo

Se debe pronosticar qué equipo registrará el despeje bruto más largo del partido.

Equipo con la devolución de despeje más larga en el partido

Se debe pronosticar qué equipo registrará la devolución de despeje más larga del partido.

Equipo en anotar el touchdown más corto

Se debe pronosticar qué equipo registrará el touchdown más corto del partido.

Equipo con el drive más largo (yardas) que resulte en un touchdown

Se debe pronosticar qué equipo registrará eldrive más largo (en yardas) que resulte en un touchdown.

Equipo en tener el drive más largo (yardas) resultando en un gol de campo anotado

Se debe pronosticar qué equipo registrará el drive más largo (en yardas) que resultará en un gol de campo.

Equipo en anotar el último gol de campo

Se debe pronosticar qué equipo marcará el último gol de campo.

Primer equipo en obtener un primer down

Se debe pronosticar qué equipo conseguirá un primero down primero.

Equipo para cometer el primer turnover del partido

Se debe pronosticar qué equipo cometerá el primer turnover del partido.

Equipo en tener el gol de campo más largo

You have to predict which team will have the longest field goal.

Equipo que comete la primera penalización aceptada

Se debe pronosticar qué equipo cometerá el primer penalti aceptado.

Equipo en tener el gol de campo más largo

Se debe pronosticar qué equipo tendrá el gol de campo más largo.

Equipo en ganar más yardas de pases

Se debe pronosticar qué equipo ganará más yardas de pases.

Equipo en ganar más yardas de rushing

Se debe pronosticar qué equipo ganará más yardas de rushing.

Equipo con más turnovers cometidos

Se debe pronosticar qué equipo cometerá más turnovers.

Último equipo en anotar en la 1ª mitad

Se debe pronosticar qué equipo marcará último en la 1ª mitad.

Equipo en anotar el X Touchdown

Se debe pronosticar qué equipo anotará el X-ésimo touchdown.

¿Puntuará el Equipo local/Equipo visitante en su primer drive?

Se debe pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante puntuará en su primer drive.

X cuarto - Total de touchdowns del Equipo local/Equipo visitante

Se debe pronosticar cuántos touchdowns (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante en el X cuarto.

X cuarto - Tiros de campo del Equipo local/Equipo visitante

Se debe pronosticar cuántos tiros de campo (más/menos) anotarán el Equipo local/Equipo visitante en el X cuarto.

Ofensa del primer equipo en cruzar la línea de la yarda 50

Se debe pronosticar qué equipo ofensivo cruzará primero la línea de 50 yardas.

Equipo en tener el gol de campo más corto

Se debe pronosticar qué equipo tendrá el gol de campo más corto.

Equipo con el cuarto de mayor puntuación

Se debe pronosticar qué equipo tendrá el cuarto con mayor puntuación.

Equipo con el cuarto de puntuación más bajo

Se debe pronosticar qué equipo tendrá el cuarto de puntuación más bajo.

Equipo tendrá un primer desafío de entrenadores

Equipo para tener un primer desafío de entrenadores:

Equipo para pedir el primer timeout

Se debe pronosticar qué equipo pedirá primero un timeout.

Equipo en registrar la 1ª captura

Se debe pronosticar qué equipo registrará la primera captura.

Equipo para llamar 1er timeout

Se debe pronosticar qué equipo llamará primer timeout.

Mayor ventaja (cualquier equipo) Más/Menos

Se debe pronosticar cuál será la mayor ventaja en el juego (por encima o por debajo) de cada equipo. ¿El equipo que gane el lanzamiento de la moneda ganará el partido? Se debe pronosticar si el equipo que gane la moneda también ganará el partido.

¿Ganará el Equipo local/Equipo visitante la moneda y ganará el partido?

Se debe pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante ganará el sorteo y ganará el partido.

Ambos equipos tendrán la ventaja en la 1ª mitad

Se debe pronosticar si ambos equipos tendrán la ventaja en la 1ª mitad.

Ambos equipos tendrán la ventaja en la 2ª mitad

Se debe pronosticar si ambos equipos tendrán la ventaja en la segunda mitad.

Ambos equipos tendrán la ventaja en el 4o cuarto

Se debe pronosticar si ambos equipos tendrán la ventaja en el 4o cuarto.

Equipo en anotar las primeras victorias

Se debe pronosticar si el equipo que anota primero, también ganará el partido.

Equipo en anotar las últimas victorias

Se debe pronosticar si el equipo que marque último también ganará el partido.

Cualquier equipo para anotar 4 veces seguidas

Se debe pronosticar si alguno de los equipos marcará 4 veces seguidas.

Cada equipo para anotar un touchdown en cada mitad

Se debe pronosticar si cada equipo anotará al menos un touchdown en cada mitad.

Cada equipo para anotar dos touchdowns en cada mitad

Se debe pronosticar si cada equipo anotará al menos dos touchdowns en cada mitad.

Cualquier equipo que anote 40+ puntos

Se debe pronosticar si algún equipo anotará 40+ puntos.

3 marcadores consecutivos por cualquiera de los equipos (incl. Prórroga)

Se debe pronosticar si alguno de los equipos anotará 3 veces seguidas en el partido (incl. Prórroga).

¿El Equipo local/Equipo visitante anotará el primer drive?

Se debe pronosticar si el competidor 1 o el competidor 2 anotará el primer drive.

Ambos equipos marcarán 19,5 / 24,5 / 29,5

Se debe pronosticar si ambos equipos marcarán 19,5 o 24,5 o 29,5 puntos en el partido.

Equipo local/equipovisitante - Puntos totales

Se debe pronosticar el número de puntos que anotará el equipo local/equipo visitante en un partido.

Equipo local/equipo visitante - Yardas ofensivas totales

Se debe pronosticar las yardas acumuladas ganadas por el equipo local o visitante a lo largo del partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de touchdowns de carrera

Se debe pronosticar el número total de touchdowns de carrera anotados por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de recepciones

Se debe pronosticar el número total de recepciones realizadas por jugadores de ambos equipos durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Pérdida total de balones perdidos

Se debe pronosticar el número total de pérdidas de balones perdidos por el equipo local/equipo visitante durante un partido.

Total de balones perdidos

Se debe pronosticar el número total de balones perdidos por ambos equipos durante un partido

Equipo local/equipo visitante - Defensa o equipo especial que marcará un touchdown

Se debe pronosticar si la unidad defensiva o los equipos especiales (como los equipos de devolución de patadas) del equipo local o visitante marcarán un touchdown durante el partido.

Equipo local/equipo visitante - yardas de recepción totales

Se debe pronosticar las yardas acumuladas ganadas por el equipo local o visitante a través de pases completados durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de touchdowns recibidos

Se debe pronosticar el número total de touchdowns anotados mediante pases completados por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de touchdowns de pase

Se debe pronosticar el número total de touchdowns lanzados por los quarterbacks del equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de yardas de pase

Se debe pronosticar las yardas acumuladas ganadas por los quarterbacks mediante pases completados para el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de touchdowns ofensivos

Se debe pronosticar el número combinado de touchdowns anotados por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de yardas de carrera y recepción

Se debe pronosticar el número combinado de yardas ganadas por el equipo local o visitante mediante jugadas de carrera y recepción durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de placajes defensivas

Se debe pronosticar el número acumulado de placajes realizadas por la defensa del equipo local o el equipo visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de placajes defensivas y asistencias

Se debe pronosticar el número acumulado de placajes (tanto solas como asistidas) realizadas por la defensa del equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de intentos de carrera

Se debe pronosticar el número acumulado de jugadas de carrera del equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de yardas de pase brutas

Se debe pronosticar el total de yardas ganadas por el equipo local o visitante mediante jugadas de pase durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de 2 puntos conseguidos

Se debe pronosticar el número acumulado de intentos de conversión de 2 puntos realizados con éxito por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de intentos de conversión de 2 puntos

Se debe pronosticar el número acumulado de intentos del equipo local o visitante de anotar una conversión de 2 puntos tras un touchdown durante un partido

Equipo local/equipo visitante - Total de balones perdidos

Se debe pronosticar el número acumulado de balones perdidos (tanto perdidos como recuperados) cometidos por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local anota en su primera serie ofensiva

Se debe pronosticar si el equipo local anotará durante su primera serie ofensiva.

Equipo visitante anota en su primera serie ofensiva

Se debe pronosticar si el equipo visitante anotará durante su primera serie ofensiva.

3.6.8. Otros mercados estadísticos

Gol de campo más largo anotado

Se debe pronosticar cuál será el gol de campo más largo (más/menos) anotado en el partido.

Gol de campo más corto anotado

Se debe pronosticar cuál será el gol de campo más corto (más/menos) anotado en el partido.

Resultado del primer drive

Se debe pronosticar el resultado del primer drive.

Primera jugada ofensiva del partido

Se debe pronosticar cuál será la primera jugada ofensiva del partido.

Total de penaltis aceptados

Se debe pronosticar cuál será el número total de penaltis aceptados (más/menos) en el partido.

Total de intentos de pase

Se debe pronosticar cuál será el número total de intentos de pase (más/menos) en el partido.

Pases completos totales

Se debe pronosticar cuál será el número total de pases completos (más/menos) en el partido.

Total yardas de pase

Se debe pronosticar cuál será el número total de pases (más/menos) en el partido.

Total 1er downs

Se debe pronosticar cuál será el número total de 1er downs (más/menos) en el partido.

Total de despejes

Se debe pronosticar cuál será el número total de despejes (más/menos) en el partido.

Total de touchdows 2-way

Se debe pronosticar cuál será el número total de touchdowns (más/menos) en el partido.

Intercepciones totales

Se debe pronosticar cuál será el número total de intercepciones (más/menos) en el partido.

Entradas defensivas totales

Se debe pronosticar cuál será el número total de entradas defensivas (más/menos) en el partido.

Touchdown más largo anotado

Se debe pronosticar cuál será el touchdown más largo (más/menos) anotado en el partido.

Touchdown más corto anotado

Se debe pronosticar cuál será el touchdown más corto (más/menos) anotado en el partido.

X cuarto - touchdowns totales

Se debe pronosticar cuál será el número total de touchdowns (más/menos) en el X cuarto.

Primer tiempo - goles de campo

Se debe pronosticar cuál será el número total de goles de campo (más/menos) en el primer tiempo.

X cuarto - tiros de campo

Se debe pronosticar cuál será el número total de tiros de campo (más/menos) en el X cuarto.

Total de números de camiseta para anotadores de touchdown (las conversiones de 2 puntos no cuentan)

Se debe pronosticar cuál será el número total de números de camiseta para anotadores de touchdown (más/menos de) en el partido.

¿Habrá un punto extra perdido después de un touchdown? (solo patada)

Se debe pronosticar si se perderá un punto extra después de un touchdown (solo patada). ¿Se decidirá el juego exactamente por 3 puntos ? Se debe pronosticar si el juego se decidirá exactamente por 3 puntos.

¿Habrá una conversión de 2 pt?

Se debe pronosticar si habrá una conversión de 2 pt.

Juego a empatar después del 0-0

Se debe pronosticar si el juego estará empatado después del 0-0.

Total touchdowns 3-vias

Se debe pronosticar cuál será el número total de touchdowns (más/menosr) en el partido.

Primer método de puntuación de 3 vías

Se debe pronosticar cuál será el primer método de puntuación (3 vías).

Primer método de puntuación 6-vías

Se debe pronosticar cuál será el primer método de puntuación (6 vías).

Primer tipo de turnover 3-vías

Se debe pronosticar cuál será el primer tipo de turnover (3-vías).

Primera jugada ofensiva del partido

Se debe pronosticar cuál será la primera jugada ofensiva del partido.

Último método de puntuación

Se debe pronosticar cuál será el último método de puntuación.

Resultado del desafío del 1er entrenador

Se debe pronosticar cuál será el resultado del desafío del 1er entrenador.

Cuántos jugadores tendrán un intento de pase

Se debe pronosticar cuántos jugadores (más/menos) tendrán un intento de pase.

Quién tendrá más 1er downs

Se debe pronosticar quién tendrá más 1er downs.

Safety a puntuar

Se debe pronosticar si se puntuará una safety.

Conversión exitosa de 2 puntos

Se debe pronosticar si habrá una conversión exitosa de 2 puntos.

Descanso - Canciones Totales

Se debe pronosticar cuantas canciones sonarán en el descanso.

Número de camiseta del primer anotador de touchdown

Se debe pronosticar el número de camiseta del primer anotador de touchdown

Total de yardas brutas de despeje del partido

Se debe pronosticar cuál será la cantidad bruta total de yardas de despeje (más/menos de) en el partido.

Longitud (Yardas) del Drive más largo

Se debe pronosticar cuál será la longitud del drive más largo (más/menos de yardas) en el partido.

Yardas net ganadas en la apertura del juego

Se debe pronosticar cuántas yardas net se ganarán en la apertura del juego (más/menos).

Primeras yardas anotadas

Se debe pronosticar cuáles serán las primeras yardas anotadas (más/menos).

Primeras yardas de touchdown

Se debe pronosticar cuáles serán las primeras yardas de touchdown (over/under).

Distancia del 1er gol de campo exitoso

Se debe pronosticar cuál será la distancia del 1er gol de campo exitoso (más/menos de yardas) en el partido.

Total de yardas de gol de campo

Se debe pronosticar cuál será el número total de yardas de gol de campo (más/menos) en el partido.

Total de conversiones de 3er down

Se debe pronosticar cuál será el número total de conversiones de 3rd down (más/menos) en el partido.

Conversiones totales del 4to down

Se debe pronosticar cuál será el número total de conversiones del 4to down (más/menos) en el partido.

Total de kickoffs

Se debe pronosticar cuál será el número total de kickoffs (más/menos) en el partido.

Total de yardas ofensivas netas

Se debe pronosticar cuál será el número total de yardas ofensivas net (más/menos) en el partido.

Total de jugadores que tendrán un intento de pase

Se debe pronosticar cuál será el número total de jugadores que tendrán un intento de pase (más/menos) en el partido.

Total de jugadores con recepciones

Se debe pronosticar cuál será el número total de jugadores con recepciones (más/menos) en el partido.

Total de jugadores con intentos de rush

Se debe pronosticar cuál será el número total de jugadores con intentos de rush (más/menos) en el partido.

Total de intentos de rushing

Se debe pronosticar cuál será el número total de intentos de rushing (más/menos) en el partido.

Total de yardas de TD

Se debe pronosticar cuál será el total de yardas de touchdown (más/menos) en el partido.

Total de pases de touchdown

Se debe pronosticar cuál será el número total de pases de touchdown (más/menos) en el partido.

Mayor ventaja del juego

Se debe pronosticar cuál será la mayor ventaja (por encima o por debajo) del partido.

Mayor cantidad de pases completos consecutivos por cualquiera de los QB de campo titulares

Se debe pronosticar cuál será el mayor número de pases completos consecutivos por cualquiera de los QB de campo titulares.

Conversión exitosa de dos puntos

Se debe pronosticar si habrá una conversión exitosa de 2 puntos.

Lanzamiento de moneda cantado correctamente

Se debe pronosticar si el lanzamiento de la moneda se cantará correctamente.

Kickoff inicial para ser un touchback

Se debe pronosticar si el kickoff inicial será un touchback.

Cualquier patada para golpear los palos

Se debe pronosticar si alguna patada golpeará los palos.

¿Habrá un octapus?

Se debe pronosticar si habrá un octapus.

Cualquier despeje resultará en un touchback

Se debe pronosticar si algún despeje resultará en un touchback.

¿Habrá un despeje bloqueado?

Se debe pronosticar si habrá un despeje bloqueado.

¿Habrá un despeje falso o FG?

Se debe pronosticar si habrá un despeje falso o FG. ¿Se devolverá un despeje para un touchdown ?
Se debe pronosticar si se devolverá un despeje para un touchdown.

1er drive - Gol de campo hecho

Se debe pronosticar si habrá un gol de campo en el 1er drive.

Cualquiera de los equipos anotará un touchdown en su drive inicial

Se debe pronosticar si alguno de los equipos anotará un touchdown en su drive inicial.

Puntuación ofensiva en el 1er drive del juego

Se debe pronosticar si habrá una puntuación ofensiva en el 1er drive del juego.

1er gol de campo - en o después de que hayan transcurrido los 14:00 minutos

Se debe pronosticar si el primer gol de campo se marcará a partir del minuto 14:00.

1er marcador - en o después de que transcurrieron los 7:00 minutos

Se debe pronosticar si la primera puntuación se anotará en o después del minuto 07:00.

1er touchdown - en o después de que hayan transcurrido los 10:00 minutos

Se debe pronosticar si el 1er touchdown se anotará a partir del minuto 10:00

¿Habrá un gol de campo exitoso en los cuatro cuartos? Se debe pronosticar si habrá un gol de campo exitoso en los cuatro cuartos.

La primera puntuación del juego es un touchdown

Se debe pronosticar si la primera puntuación del juego es un touchdown.

¿Habrá un cuarto sin goles?

Se debe pronosticar si habrá un cuarto sin goles.

Patada inicial para ser un touchback

Se debe pronosticar si la patada inicial será un touchback. ¿Habrá un FG/XP perdido ? Se debe pronosticar si habrá un FG/XP perdido.

Habrá un pick 6

Se debe pronosticar si habrá un pick 6.

Equipo especial o touchdown defensivo anotado

Se debe pronosticar si habrá un touchdown de equipo especial o touchdown defensivo anotado. ¿Algún long snapper registrará una entrada o una asistencia ? Se debe pronosticar si algún long snapper registrará una entrada o una asistencia.

¿Habrá una expulsión?

Se debe pronosticar si habrá una expulsión. ¿Habrá un intento de flea-flicker? Se debe pronosticar si habrá un intento de flea-flicker.

¿Habrá un kick-off devuelto para un touchdown?

Se debe pronosticar si se devolverá un saque inicial para touchdown.

¿Puntuación en los últimos 2 minutos de la 1ª mitad?

Se debe pronosticar si habrá puntuación en los últimos 2 minutos de la 1ª mitad.

¿Habrá un regreso en el 4º cuarto?

Se debe pronosticar si habrá una remontada en el 4to cuarto

Última jugada del partido para ser QB kneel

Se debe pronosticar si la última jugada del partido será un quarterback de rodilla

¿Habrá puntuación en la última jugada del partido?

Se debe pronosticar si habrá puntuación en la última jugada del partido. ¿Será la última jugada del juego un Quarterback Rush? Se debe pronosticar si la última jugada del juego será un Quarterback Rush.

Más 1er downs

Se debe pronosticar quién hará más 1er downs

Duración del Himno Nacional

Se debe pronosticar cuál será la duración del himno nacional.

Moneda

Se debe pronosticar cuál será el resultado del lanzamiento de la moneda.

Color de Gatorade vertido en entrenador ganador

Se debe pronosticar cuál será el color de Gatorade vertido en entrenador ganador.

Quién agradecerá primero el MVP del Super Bowl

Se debe pronosticar a quién agradecerá primero el MVP del Super Bowl.

Posición del MVP

Se debe pronosticar cuál será la posición del MVP.

1ª Jugada de Anotación

Se debe pronosticar cuál será la 1ª jugada de anotación.

Kickoff inicial devuelta para un touchdown

Se debe pronosticar si el kickoff inicial se devolverá para touchdown.

Cuarto del primer touchdown

Se debe pronosticar cuál será el cuarto del primer touchdown.

¿Qué será el primer turnover del juego?

Se debe pronosticar que será el primer turnover del juego.

Touchdowns totales - Exacto

Se debe pronosticar exactamente cuál será el número total de touchdowns en el partido.

3.6.9. Fútbol americano: apuestas de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Ganador de la división/conferencia

Se debe pronosticar el ganador de la división o conferencia en cuestión de acuerdo con la clasificación oficial de la competencia.

Victorias de la temporada regular -Equipo

Se debe pronosticar cuántas victorias (más/menos) obtendrá el equipo elegido de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

¿Llegarán a los playoffs? - Equipo

Se debe pronosticar si el equipo mencionado llegará al playoff del torneo en cuestión según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10

Se debe pronosticar si el equipo elegido terminará en la posición respectiva cuando termine la competencia.

“X” elección en el draft

Se debe pronosticar quién será la “X” elección en el draft mencionado

Posición en el draft - Jugador

Se debe pronosticar qué posición obtendrá el jugador ofrecido en el draft mencionado

H2H - resultado exacto de la serie

Se debe pronosticar el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. Se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

¿H2H - ¿Cuándo terminará la serie ?

Se debe pronosticar en cuántos partidos terminará la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. Se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Ganador

Se debe pronosticar cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

Premios - Jugador más valioso

Se debe pronosticar quién ganará el premio al jugador más valioso de la temporada en cuestión

Premios- novato ofensivo del año

Se debe pronosticar quién ganará el premio al jugador ofensivo novato del año de la temporada en cuestión

Premios - Novato defensivo del año

Se debe pronosticar quién ganará el premio al Jugador defensivo novato del año de la temporada en cuestión.

Para llegar al Superbowl

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado llegará al Superbowl (Sí) o (No) durante el torneo según el ranking oficial de la competencia.

Equipo - Posición en el Draft

Se debe pronosticar cuál será la posición del equipo en el Draft en cuestión.

Super Bowl - Conferencia ganadora

Se debe pronosticar de qué conferencia vendrá el ganador del Super Bowl.

Super Bowl - División ganadora

Se debe pronosticar de qué división vendrá el ganador de la superbowl.

Super Bowl - Equipo para ganar el sorteo de la moneda

Se debe pronosticar qué equipo ganará el sorteo de la moneda en el Superbowl.

Super Bowl - MVP

Se debe pronosticar que predecir qué jugador será el MVP de la Superbowl.

Tiempo de la primera puntuación (mins)

Se debe pronosticar cuándo se anotarán los primeros puntos (minutos).

First Downs totales (incl. Prórroga)

Se debe pronosticar cuántos First Downs se anotarán (incl. Prórroga).

Seguridad (incl. Prórroga)

Se debe pronosticar dónde habrá seguridad en el partido (incl. Prórroga).

Equipos defensivos o especiales TD anotado (incl. Prórroga)

Se debe pronosticar si se anotarán TD defensivos o TD de equipos especiales (incl. Prórroga).

Más First Downs (incl. Prórroga)

Se debe pronosticar qué equipo anotará más First Downs (incl. Prórroga).

Big Win Little Win

Se debe pronosticar si el equipo local o el visitante ganarán por 14+ puntos (big win) o por 1-13 puntos (little win).

3.7. Béisbol

Consulta rápida

3.7.1. Reglas de béisbol·3.7.2. Mercados principales·3.7.3. Mercados por entradas / innings·3.7.4. Mercados especiales de jugadores·3.7.5. Otros mercados·3.7.6. Béisbol-mercados de competición (Outrights)

3.7.1. Reglas de béisbol

Liga de béisbol MLB (u otras ligas de béisbol): El mercado “Moneyline” (Ganador del encuentro) es considerado decidido si los oficiales de la liga lo consideran completado y si:

2. Al menos 5 entradas se completan en su totalidad.

O

3. 4.5 entradas se completan y el equipo local (o el equipo bateando en segundo) va por delante. En el resto de los casos, las apuestas se cancelan.

Para aclarar, todos los demás mercados se consideran decididos si:

2. al menos 9 entradas se completan.

O

3. 8.5 entradas se han completado y el equipo local (o el equipo bateando en segundo) va por delante.

En todos los demás casos, las apuestas se cancelarán. En el evento de una “Mercy Rule”, todas las apuestas se mantendrán y decidirán en base al resultado en ese momento.

En la MLB y en otras ligas de béisbol, las apuestas en líneas de lanzador (mercados PL de Moneyline, hándicap y totales) se anularán si cambia el lanzador inicial indicado. Estas apuestas incluyen la indicación PL en el resguardo y en el historial de apuestas. Si no aparece la indicación PL, se trata de una línea de acción, que se liquidará según el resultado del evento aunque cambie el lanzador. Las líneas de lanzador ofrecidas después de un cambio se regirán por las mismas reglas. Las líneas de acción siguen las reglas generales y las excepciones de béisbol indicadas anteriormente.

Cualquier Línea de lanzador ofrecida de nuevo después de un cambio seguirá las mismas reglas que las antes mencionadas. Las líneas de Acción siguen los reglamentos generales con ciertas excepciones en la MLB (u otras ligas de béisbol), como se mencionó antes.

En un partido de Béisbol de 7 entradas jugadas, todos los mercados se consideran decididos si:

1. Al menos 7 entradas se completan

O

2. 6.5 entradas se completan y el equipo local (o el equipo bateando en segundo) va por delante.

La excepción es la moneyline (ganador del partido) que se considera decidido si: 1. se completan al menos 5 entradas O 2. Se completan 4.5 entradas y el equipo local (o el equipo que bate en segundo lugar) está adelante. En todos los demás casos, las apuestas se liquidan como canceladas.

Bases totales

Son estrictamente las que provienen de los batazos de los bateadores, como sencillos, dobles, triples o home runs.

Bases totales

Un home run supone 4 bases totales, un triple 3, un doble 2 y un sencillo 1. Las bases por bolas, ser golpeado por un lanzamiento (HBP), robar una base, llegar a una base por error o por una elección del jardinero NO cuentan para el total de bases prop---solo los hits. *Las Bases Totales se calculan sumando todos los hits de un jugador según Single= 1 Base, Doble=2, Triple=3, Home Run=solo estos cuentan.

3.7.2. Mercados principales

Money Line (1/2): Esta apuesta es equipo contra equipo, independientemente del lanzador inicial.

Hándicap

Se predecir el ganador del partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido, incluidas las entradas adicionales.

Total

En esta apuesta se debe especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos.

Total de carreras del Local

En esta apuesta se debe especificar el número total de carreras logradas por el equipo local.

Total de carreras del visitante

En esta apuesta se debe especificar el número total de carreras logradas por el equipo de Visitante.

Hits Totales

En esta apuesta se debe especificar el número total de aciertos logrados por ambos equipos.

Hits Totales del Local

En esta apuesta se debe especificar el número total de aciertos logrados por el equipo Local.

Hits Totales del Visitante

En esta apuesta se debe especificar el número total de aciertos logrados por el equipo Visitante.

Gana la entrada actual o la siguiente

La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, excepto cuando el equipo que golpea el segundo está ganando cuando el juego está suspendido o abandonado.

Total de carreras en la entrada X

La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidado.

Puntuación de la entrada actual o la siguiente

La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidado.

Marcador de la entrada actual / Hit en ½ entrada o en el siguiente

La primera y la segunda parte de la entrada específica deben completarse a menos que se haya completado una carrera o se haya realizado un hit, cuando el juego sea suspendido o abandonado.

Equipo con el mayor número de hits en la entrada actual o la siguiente

La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidado.

Hits totales en la entrada actual o la siguiente o total de carreras en la entrada actual o la siguiente

La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidado.

Líder después de x entrada

La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidado.

Mercados de 'Primero en anotar X'/totales del equipo/Hits Totales

Se aplicará la regla de las 8½ entradas, a menos que las apuestas ya se hayan resuelto o que los finales naturales (p. Ej., Sin suspender el partido) del partido determinen las apuestas. Si un partido llega a un empate y el final natural del partido (p. Ej. Sin suspender el partido) requiere un ganador, las apuestas en los mercados 'Carrera hasta xx' serán anuladas. Por ejemplo, si un juego de la MLB (u otras ligas de béisbol) se suspende o se abandona, o se suspende con un marcador de 3-3 después de 10 entradas, las apuestas en la cuarta carrera se anularán. Las apuestas en los mercados de 5, 6 o 7 carreras se liquidarán como nulas.

Siguiente equipo en anotar

En el caso de que se suspenda el partido, se valorarán todas las apuestas a carreras que ya se hayan anotado. Las apuestas en la próxima carrera en el momento de la suspensión o abandono serán anuladas.

Margen de victoria

Se aplicará la regla de las 8 1⁄2 entradas. Incluye entradas adicionales para MLB (u otras ligas de béisbol) (Major League Baseball). Para MLB (u otras ligas de béisbol), un juego que termina en empate, las apuestas que no ofrecen una opción de empate serán anuladas; en el caso de eventos que no sean de la MLB (u otras ligas de béisbol) en los que el juego pueda terminar en empate, esa opción estará disponible.

Cuando será anotada la primera carrera

Predice en qué inning será anotada la primera carrera.

Ganador y Total

Este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que se debe pronosticar quién ganará el partido y cuántas carreras totales (más / menos) se anotarán en el partido.

IMPORTANTE

Le recomendamos que considere el siguiente ejemplo en el mercado de margen de ganancia en la modalidad de apuestas en directo de ESISA. la plataforma de ESISA puede mostrar el mercado de la siguiente manera: +3 (carreras), -3 (carreras) Donde el signo (+) significa equipo local y el signo (-) equipo visitante, > = + 3 and <= - 3 donde el primero significa más o igual a 3 carreras del equipo local y el segundo menor o igual a 3 carreras del equipo visitante.

Máximo número de carreras consecutivas

Se debe pronosticar qué equipo marcará la mayor cantidad de carreras consecutivas.

Carreras exactas en la entrada con más carreras

Se debe pronosticar el número exacto de carreras en la entrada con la puntuación más alta.

Rango de carreras

Se debe pronosticar un rango dentro del cual estarán las carreras totales del evento.

Resultado del X lanzamiento

Se debe pronosticar el resultado del lanzamiento mencionado.

Hit en el lanzamiento X

Se debe pronosticar si habrá un hit en el lanzamiento mencionado o no.

Home run en el lanzamiento

Se debe pronosticar si habrá un hit en el lanzamiento mencionado o no.

Bases O/U

Se debe pronosticar si el número total de bases ganadas durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Home carreras O/U

Se debe pronosticar si los home carreras registrados por ambos equipos serán superiores o inferiores a una línea establecida.

Home carreras O/U

En esta apuesta debe especificar si el número total de home carreras conseguidos por el equipo local será superior o inferior a una línea fija.

Home carreras O/U

En esta apuesta debe especificar si el número total de home carreras conseguidos por el equipo visitante será superior o inferior a una línea fija.

Singles del equipo local O/U

Se debe pronosticar si los Singles que registrará el equipo local estarán por encima o por debajo de la línea establecida.

Individuales O/U del equipo visitante

Se debe pronosticar si los individuales del equipo visitante superarán o no la línea establecida.

Dobles del equipo local O/U

Se debe pronosticar si los dobles del equipo local superarán o no la línea establecida.

Dobles O/U del equipo visitante

Se debe pronosticar si los dobles que el equipo visitante registrará estarán por encima o por debajo de la línea establecida.

Triples O/U del equipo local

Se debe pronosticar si los triples que el equipo local registrará estarán por encima o por debajo de la línea establecida.

Triples del equipo visitante O/U

Se debe pronosticar si los triples que el equipo visitante registrará estarán por encima o por debajo de la línea establecida.

Bases del equipo local O/U

Se debe pronosticar si el total de bases que el equipo local conseguirá estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Bases del equipo visitante O/U

Se debe pronosticar si el total de bases que el equipo visitante conseguirá estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Strikeouts del equipo local por lanzadores O/U

Se debe pronosticar si el total de strikeouts registrados por los lanzadores del equipo local estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Strikeouts del equipo visitante por lanzadores O/U

Se debe pronosticar si el total de strikeouts registrados por los lanzadores del equipo visitante estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Bases robadas del equipo local O/U

Se debe pronosticar si el total de bases robadas registradas por el equipo local estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Bases robadas del equipo visitante O/U

Se debe pronosticar si el total de bases robadas registradas por el equipo visitante estará por encima o por debajo de la línea establecida.

RBI O/U del equipo local

Se debe pronosticar si el total de carreras bateadas (RBI) registradas por el equipo local estará por encima o por debajo de la línea establecida.

RBI O/U del equipo visitante

Se debe pronosticar si el total de carreras bateadas (RBIs) registradas por el equipo visitante estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Batter Walks O/U del equipo local

Se debe pronosticar si el total de Batter Walks registrados por el equipo local estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Batter Walks O/U del equipo visitante

Se debe pronosticar si el total de Batter Walks registrados por el equipo visitante estará por encima o por debajo de la línea establecida.

¿Registrará el equipo local el primer hit del partido?

Se debe pronosticar si el equipo local registrará el primer hit del partido.

¿Registrará el equipo visitante el primer hit del partido?

Se debe pronosticar si el equipo visitante registrará el primer hit del partido

¿Registrará el equipo local la primera carrera del partido?

Se debe pronosticar si el equipo local registrará la primera carrera del partido

¿Registrará el equipo visitante la primera carrera del partido?

Se debe pronosticar si el equipo visitante registrará la primera carrera del partido

¿Registrará el equipo local la primera carrera impulsada (RBI) del partido?

Se debe pronosticar si el equipo local registrará la primera carrera impulsada (RBI) del partido

¿Registrará el equipo visitante la primera carrera impulsada (RBI) del partido?

Se debe pronosticar si el equipo visitante registrará la primera carrera impulsada (RBI) del partido.

¿Registrará el equipo local el primer home run del partido?

Se debe pronosticar si el equipo local registrará el primer home run del partido.

¿Registrará el equipo visitante el primer home run del partido?

Se debe pronosticar si el equipo visitante registrará el primer home run del partido.

Strikeouts por lanzadores O/U

Se debe pronosticar si el número total de strikeouts por lanzadores registrados estará por encima o por debajo de la línea establecida.

RBIs O/U

Se debe pronosticar si el número total de carreras bateadas (RBIs) registradas estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Batter Walks O/U

Se debe pronosticar si el número total de Batter Walks registrados estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Bases Robadas O/U

Se debe pronosticar si el número total de Bases Robadas registradas estará Por Encima o Por Debajo de la línea establecida.

Equipo local/visitante – Sencillos Más / Menos

Se debe pronosticar si el número total de sencillos logrados por el equipo local/visitante será superior o inferior a la línea establecida.

Equipo local/visitante – Dobles Más / Menos

Se debe pronosticar si el número total de dobles logrados por el equipo local/visitante será superior o inferior a la línea establecida.

Equipo local/visitante – Triples Más / Menos

Se debe pronosticar si el número total de triples logrados por el equipo local/visitante será superior o inferior a la línea establecida.

Primera mitad – Hándicap

Se debe pronosticar al ganador del partido tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado de la primera mitad del partido.

Total (Más–Exacto–Menos)

Se debe pronosticar si el marcador final será superior a un número determinado de carreras, exactamente ese número de carreras, o inferior a dicho número de carreras.

Primer equipo en anotar

Se debe pronosticar qué equipo anotará primero durante el partido.

Equipo local – Par / Impar

Se debe pronosticar si el número total de carreras anotadas por el equipo local durante el partido (incluyendo entradas extra) será par o impar.

Equipo visitante – Par / Impar

Se debe pronosticar si el número total de carreras anotadas por el equipo visitante durante el partido (incluyendo entradas extra) será par o impar.

Primera mitad / Final del partido

Se debe pronosticar qué equipo ganará en la primera mitad del partido y qué equipo ganará al final del partido.

Total de hits (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar el número total de hits registrados por ambos equipos, incluyendo las entradas extra.

Total de hits del equipo local (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar el número total de hits registrados por el equipo local, incluyendo las entradas extra.

Total de hits del equipo visitante (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar el número total de hits registrados por el equipo visitante, incluyendo las entradas extra.

3.7.3. Mercados por entradas / innings

X entrada- 1X2

Predecir el resultado de la entrada mencionada.

X entrada - total: En esta apuesta se debe especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos en la entrada mencionada X entrada - equipo en anotar

Se debe pronosticar qué equipo marcará en la entrada mencionada.

X entrada - hándicap

Se debe pronosticar el ganador de la entrada mencionada sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

X entrada- hits totales

Se debe pronosticar el número total de hits de la entrada mencionada.

X entrada -hits totales por equipo

Se debe pronosticar el número total de hits para el equipo local o visitante de la entrada mencionada.

Entrada 1 a 5 - 1X2

Predice el resultado de las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - total

Se debe especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos en las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - hándicap

Se debe pronosticar el ganador de las entradas 1 a 5 sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Entrada 1 a 5 - hits totales

Se debe pronosticar el número total de hits de las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - hits totales por equipo

Se debe pronosticar el número total de hits para el equipo local o visitante en las entradas 1 a 5.

Equipo en ganar más entradas

Se debe pronosticar qué equipo ganará más entradas en el partido.

Equipo con la entrada con mayor puntuación

Se debe pronosticar qué equipo tendrá la puntuación más alta en una sola entrada (o si habrá un empate).

Habrá entradas extra

Se debe pronosticar si el evento (sí-no) tendrá entradas extra.

Primeras x entradas 1X2 & 1X2

Se debe pronosticar el resultado de las primeras X entradas, así como el resultado al final del partido.

Ambos equipos en anotar más de x.5 carreras

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán más de X carreras en el partido o no.

Primero en anotar X carreras

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero en X carreras.

Equipo local bateara en la novena entrada

Se debe pronosticar si el equipo local batea en la novena entrada.

Total de entradas sin carreras

Se debe pronosticar cuántas entradas terminarán sin anotar (0-0).

Entrada con más carreras

Se debe pronosticar cuál será la entrada con la puntuación más alta.

¿Cuándo se decidirá el encuentro?

Se debe pronosticar en qué entrada se decidirá el partido.

Próxima entrada hit (sí/no)

Se debe pronosticar si habrá un hit en la próxima entrada.

Hit de la X entrada (sí/no)

Se debe pronosticar si habrá hit en la X entrada.

Entrada Z – Par / Impar

Se debe pronosticar si el total combinado de carreras anotadas por ambos equipos en la entrada especificada será par o impar.

Entradas {desde} a {hasta} – Ganador

Se debe pronosticar qué equipo anotará más carreras dentro del rango de entradas especificado.

Entrada X – Equipo local anota

Se debe pronosticar si el equipo local anotará una carrera en la entrada especificada.

Entrada X – Equipo visitante anota

Se debe pronosticar si el equipo visitante anotará una carrera en la entrada especificada.

Carrera a X

Se debe pronosticar qué equipo será el primero en alcanzar el número de carreras especificado.

Primer equipo en anotar

Se debe pronosticar qué equipo anotará primero en el partido.

Equipo con la entrada de mayor anotación

Se debe pronosticar qué equipo tendrá la entrada con mayor número de carreras en el partido.

Entradas {desde} a {hasta} – Hándicap

Se debe pronosticar el resultado tras aplicar el hándicap al rango de entradas especificado.

Más / Menos strikeouts en la entrada X

Se debe pronosticar si el número total de strikeouts en la entrada X será superior o inferior al número especificado.

Más / Menos bateadores en la entrada X

Se debe pronosticar si el número total de bateadores en la entrada X será superior o inferior al número especificado.

Lanzador del equipo local – 3+ strikeouts – Entrada X

Se debe pronosticar si el lanzador del equipo local registrará 3 o más strikeouts en la entrada X.

Lanzador del equipo visitante – 3+ strikeouts – Entrada X

Se debe pronosticar si el lanzador del equipo visitante registrará 3 o más strikeouts en la entrada X.

Equipo local anota carrera – Entrada X

Se debe pronosticar si el equipo local anotará una carrera en la entrada X.

Equipo visitante anota carrera – Entrada X

Se debe pronosticar si el equipo visitante anotará una carrera en la entrada X.

Equipo local – Número exacto de bateadores – Entrada X

Se debe pronosticar el número exacto de bateadores del equipo local en la entrada X.

Equipo visitante – Número exacto de bateadores – Entrada X

Se debe pronosticar el número exacto de bateadores del equipo visitante en la entrada X.

Equipo local – Número exacto de hits – Entrada X

Se debe pronosticar el número exacto de hits logrados por el equipo local en la entrada X.

Equipo visitante – Número exacto de hits – Entrada X

Se debe pronosticar el número exacto de hits logrados por el equipo visitante en la entrada X.

Equipo local – Hits Más / Menos – Entrada X

Se debe pronosticar si el número de hits del equipo local en la entrada X será superior o inferior al número especificado.

Equipo visitante – Hits Más / Menos – Entrada X

Se debe pronosticar si el número de hits del equipo visitante en la entrada X será superior o inferior al número especificado.

Equipo local – Rangos de lanzamientos realizados – Entrada X

Se debe pronosticar en qué rango se ubicará el número de lanzamientos realizados por el equipo local durante la entrada X.

Equipo visitante – Rangos de lanzamientos realizados – Entrada X

Se debe pronosticar en qué rango se ubicará el número de lanzamientos realizados por el equipo visitante durante la entrada X.

Equipo local – Lanzamientos realizados Más / Menos – Entrada X

Se debe pronosticar si el número de lanzamientos realizados por el equipo local en la entrada X será superior o inferior al número especificado.

Equipo visitante – Lanzamientos realizados Más / Menos – Entrada X

Se debe pronosticar si el número de lanzamientos realizados por el equipo visitante en la entrada X será superior o inferior al número especificado.

Equipo local – Número exacto de strikeouts – Entrada X

Se debe pronosticar el número exacto de strikeouts registrados por el equipo local en la entrada X.

Equipo visitante – Número exacto de strikeouts – Entrada X

Se debe pronosticar el número exacto de strikeouts registrados por el equipo visitante en la entrada X.

El equipo que anote primero gana el juego

Se debe pronosticar si el equipo que anote primero ganará el juego.

Hit en la parte baja de la 1.ª entrada

Se debe pronosticar si habrá un hit en la parte baja de la primera entrada.

Carrera en la parte alta de la 1.ª entrada

Se debe pronosticar si habrá una carrera en la parte alta de la primera entrada.

Entrada Z - Hits 1X2

Se debe pronosticar si el Equipo Local, el Equipo Visitante o ninguno de los dos equipos registrará más hits en la entrada especificada.

Triples

Se debe pronosticar el número total de triples en el juego.

Una carrera en la entrada X

Se debe pronosticar si se anotará al menos una carrera en la entrada especificada.

Ambos equipos anotarán (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán, incluyendo las entradas extra.

Último equipo en anotar (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar qué equipo anotará la última carrera, incluyendo las entradas extra.

Entrada Z - Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto en la entrada especificada.

Entrada Z - Doble oportunidad

Se debe pronosticar dos posibles resultados entre victoria del Equipo Local, empate o victoria del Equipo Visitante en la entrada especificada.

Marcador exacto (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar el marcador exacto.

Equipo local ganará y Total (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar si el Equipo Local ganará y el número total de carreras, incluyendo las entradas extra.

Equipo visitante ganará y Total (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar si el Equipo Visitante ganará y el número total de carreras, incluyendo las entradas extra.

Hits 1X2 (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar qué equipo registrará más hits en el juego. Hándicap de hits: Se debe pronosticar el resultado después de aplicar el hándicap de hits especificado.

Doble oportunidad de hits

Se debe pronosticar dos posibles resultados entre victoria en hits del Equipo Local, empate o victoria en hits del Equipo Visitante.

Entrada Z - Hándicap de hits

Se debe pronosticar el resultado después de aplicar el hándicap de hits especificado en la entrada indicada.

Home runs 1X2 (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar si el Equipo Local, el Equipo Visitante o ninguno de los dos equipos conectará más home runs, incluyendo las entradas extra.

Entrada Z - equipo visitante realizará un hit

Se debe pronosticar si el Equipo Visitante realizará un hit en la entrada especificada.

Entrada Z - equipo local realizará un hit

Se debe pronosticar si el Equipo Local realizará un hit en la entrada especificada.

Entrada Z - Cualquier bateador del equipo local llegará a base

Se debe pronosticar si cualquier bateador del Equipo Local llegará a base en la entrada especificada.

Entrada Z - Cualquier bateador del equipo visitante llegará a base

Se debe pronosticar si cualquier bateador del Equipo Visitante llegará a base en la entrada especificada.

Impar/Par

Se debe pronosticar si el número total de carreras será impar o par.

Total (más/exactamente/menos) (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar si el número total de carreras será superior, exactamente igual o inferior al total especificado, incluyendo las entradas extra.

Entrada Z - Número de carreras

Se debe pronosticar el número total de carreras anotadas en la entrada especificada.

Margen de victoria (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar el margen de victoria, incluyendo las entradas extra.

3.7.4. Mercados especiales de jugadores

Todos los mercados especiales de jugadores de béisbol se liquidan según la fuente oficial correspondiente. La(s) posible(s) entrada(s) extra(s) jugada(s) se incluye(n) en la determinación de todos los mercados disponibles.

Todos los mercados de la sección Especiales de Jugadores siguen esta regla

Si el jugador de la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se valoran como nulas.

Mercados H2H de jugadores

Si el jugador de la lista no participa en absoluto en el partido, las apuestas se anularán. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas serán canceladas.

Strikeouts de Jugador

Se debe pronosticar la cantidad de strikeouts que hará el jugador específico.

Strikeouts de Jugador (Mínimo)

Consiste en pronosticar al menos cuántos strikeouts hará el jugador específico.

Hits del Jugador

Consiste en pronosticar al menos cuántos golpes dará el jugador específico.

Bases totales del Jugador(Mínimo)

Consiste en pronosticar al menos cuántas bases totales hará el jugador específico.

Hits + carreras + rbi del jugador

Consiste en pronosticar la cantidad de hits, carreras y rbi combinados que hará el jugador específico.

Hits + carreras + rbi del jugador (mínimo)

Consiste en pronosticar al menos cuántos hits, carreras y rbi combinados hará el jugador específico.

Home runs de Jugador (mínimo)

Consiste en pronosticar al menos cuántos home runs hará el jugador específico.

H2H bases totales

Consiste en pronosticar cuál de los jugadores mencionados registrará más bases totales en el partido.

H2H strikeouts totales

Consiste en pronosticar cuál de los jugadores mencionados registrará más strikeouts en el partido.

Hits del Jugador + total de bases

Consiste en pronosticar la cantidad de golpes combinados y el total de bases que hará el jugador específico.

Total de bases del jugador + carreras + rbi

Consiste en pronosticar la cantidad de bases, carreras y rbi totales combinados que hará el jugador específico.

Batter Hits

Consiste en pronosticar la cantidad de hits que registrará el batter específico.

Batter Total de Bases

Consiste en pronosticar la cantidad de bases totales que registrará el batter específico.

Strikeouts de Lanzador

Consiste en pronosticar la cantidad de strikeouts que registrará el lanzador específico.

Resultado de la N-ésima vez al bat del X jugador

Se debe pronosticar el resultado de la N-ésima vez al bat del X-ésimo jugador.

X jugador en poncharse N enésima vez al bat

Se debe pronosticar si el x-ésimo jugador se ponchará en su N-ésima vez al bate.

Más bases totales

Se debe pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de bases totales.

Más strikeouts totales

Se debe pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de strikeouts totales.

Carreras del Jugador

Consiste en pronosticar cuántas carreras registrará el jugador específico

Lanzador Total de Hits Permitidos

El total de hits permitidos por un lanzador, indica el número de hits que el lanzador permite a los bateadores contrarios durante su tiempo en el plato.

Lanzador Carreras Limpias Permitidas O/U

Usted se debe pronosticar el número total de carreras permitidas por un lanzador específico durante el juego será superior o inferior a una línea establecida.

Lanzador Hits Permitidos O/U

Se debe pronosticar si el número de hits que un lanzador específico permite estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Home carreras O/U

Se debe pronosticar si el número total de Home carreras conseguidos por un jugador específico estará Por Encima o Por Debajo de una línea establecida.

RBI O/U

Se debe pronosticar si el número total de RBIs conseguidos por un jugador específico estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Lanzador Outs O/U

Se debe pronosticar si un lanzador registrará Más o Menos de un número determinado de outs antes de ser sacado del partido.

Bases por bolas del bateador - Más/Menos (O/U)

Se debe pronosticar si el total de paseos conseguidos por un jugador específico durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Hits + carreras + RBIs O/U

Se debe pronosticar si el total de Hits, carreras y carreras Batted In (RBI) combinados conseguidos por un bateador específico durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Hits/No Hits O/U

Se debe pronosticar si el total de Hits o No Hits conseguidos por un bateador específico durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

¿Registrará el lanzador Z el primer strikeout?

Se debe pronosticar si el lanzador Z registrará el primer strikeout del partido.

¿Registrará el lanzador Z la primera Earned Run?

Se debe pronosticar si el lanzador Z registrará la primera carrera ganada del partido.

Singles O/U

Se debe pronosticar si el número total de Singles conseguidos por un jugador será superior o inferior a la línea establecida.

Dobles O/U

Se debe pronosticar si el número total de Dobles conseguidos por un jugador estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Triples O/U

Se debe pronosticar si el número total de triples conseguidos por un jugador estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Bases O/U

Se debe pronosticar si el número total de bases conseguidas por un jugador estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Carreras del bateador

Se debe pronosticar el número de carreras anotadas por un bateador específico.

Sencillos

Se debe pronosticar el número de sencillos conectados por un bateador específico.

Bases robadas del bateador Más / Menos

Se debe pronosticar si el total de bases robadas por un bateador será superior o inferior al número especificado.

Dobles

Se debe pronosticar el número de dobles conectados por un bateador específico.

Carreras limpias permitidas por el lanzador

Se debe pronosticar el número de carreras limpias concedidas por un lanzador específico.

Lanzador – Hits permitidos Más / Menos

Se debe pronosticar si el número de hits permitidos por el lanzador será superior o inferior al número especificado.

Strikeouts del lanzador

Se debe pronosticar el número de strikeouts registrados por un lanzador específico.

Lanzador – Outs Más / Menos

Se debe pronosticar si el número de outs registrados por el lanzador será superior o inferior al número especificado.

Bateador – Hits + Carreras + RBIs Más / Menos

Se debe pronosticar si el total combinado de hits, carreras y RBIs del bateador será superior o inferior al número especificado.

Bases por bolas otorgadas por el lanzador Más/Menos (O/U)

Se debe pronosticar si el total de bases por bolas otorgadas por el lanzador será superior o inferior al total especificado.

Bases por bolas/Golpeado por lanzamiento Más/Menos (O/U) (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar si el número total de bases por bolas y bateadores golpeados por lanzamiento será superior o inferior al total especificado, incluyendo las entradas extra.

Jugador conectará un home run

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado conectará un home run.

Jugador registrará un hit

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará un hit.

Jugador registrará 2+ hits

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará 2 o más hits.

Jugador registrará 3+ hits

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará 3 o más hits.

Jugador registrará 4+ hits

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará 4 o más hits.

Jugador conectará 2+ home runs

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado conectará 2 o más home runs.

Jugador registrará una carrera impulsada (RBI)

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará una carrera impulsada (RBI).

Jugador conectará un sencillo

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado conectará un sencillo.

Jugador registrará una carrera

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará una carrera.

Jugador registrará 2+ bases

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará 2 o más bases totales.

Jugador registrará 3+ bases

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará 3 o más bases totales.

Jugador registrará 4+ bases

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará 4 o más bases totales.

Jugador registrará 5+ bases

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará 5 o más bases totales.

Jugador registrará 2+ carreras

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará 2 o más carreras.

Jugador registrará 2+ carreras impulsadas (RBI)

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará 2 o más carreras impulsadas (RBI).

Strikeouts del bateador Más/Menos (O/U) (incl. entradas extra)

Se debe pronosticar si el total de strikeouts del bateador será superior o inferior al total especificado, incluyendo las entradas extra.

Marcas de home runs del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de home runs.

Marcas de strikeouts del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de strikeouts.

Marcas de bases totales del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de bases totales.

Marcas de hits del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de hits.

Marcas de carreras del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de carreras.

Marcas de carreras impulsadas (RBI) del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de carreras impulsadas (RBI).

Marcas de hits/carreras/RBI del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada combinada de hits, carreras y RBI.

Marcas de strikeouts del jugador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de strikeouts.

Marcas de strikeouts del lanzador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de strikeouts.

Marcas de sencillos

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de sencillos.

Marcas de dobles

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de dobles.

Marcas de home runs

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de home runs.

Marcas de bases totales del bateador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de bases totales.

Marcas de hits del bateador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de hits.

Marcas de hits permitidos por el lanzador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de hits.

Marcas de carreras limpias permitidas por el lanzador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de carreras.

Marcas de outs del lanzador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de outs.

Marcas de carreras del bateador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de carreras.

Marcas de RBI

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de carreras impulsadas (RBI).

Marcas de bases robadas del bateador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de bases robadas.

Marcas de strikeouts del bateador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de strikeouts.

Marcas de bases por bolas del bateador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de bases por bolas.

Lanzador registrará la victoria

Se debe pronosticar qué lanzador será acreditado con la victoria.

¿El jugador N registrará el primer hit?

Se debe pronosticar si el jugador especificado registrará el primer hit del partido.

¿El lanzador N registrará la primera carrera?

Se debe pronosticar si el lanzador especificado registrará la primera carrera del partido.

¿El lanzador N registrará el primer home run?

Se debe pronosticar si el lanzador especificado registrará el primer home run del partido.

¿El lanzador N registrará el primer RBI?

Se debe pronosticar si el lanzador especificado registrará el primer RBI del partido.

3.7.5. Otros mercados

¿A qué velocidad se lanzará el siguiente lanzamiento?

Se debe pronosticar el rango de velocidad a la que el lanzador lanzará la bola en el lanzamiento específico. 5 son los posibles resultados: Menos de 80 mph, entre 80-89 mph, entre 90-95 mph, entre 96-99 mph, mayor de 99 mph. Resultado del lanzamiento 1. La interferencia del catcher anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento. 2. La violación del reloj de lanzamiento por parte del lanzador o bateador anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento. 3. Los resultados de velocidad y tipo de lanzamiento se basarán en las estadísticas oficiales de la liga. oficial de la liga. ¿Cuál será el siguiente tipo de lanzamiento?

Se debe pronosticar el tipo de lanzamiento que lanzará el lanzador en el lanzamiento específico. 7 son los posibles resultados: Bola rápida, cutter, sinker, curva, slider, changeup, otro. Resultado del lanzamiento 1. La interferencia del receptor anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento. 2. La violación del reloj de lanzamiento por parte del lanzador o bateador anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento. 3. Los resultados de vdad y tipo de laelocinzamiento se basarán en las estadísticas oficiales de la liga. oficial de la liga.

A) Sweepers y slurves se resolverán como sliders. b) Cualquier otro lanzamiento no mencionado explícitamente en las opciones de mercado se clasificará como «Otros».

¿Cuál será el resultado del atbat?

Se debe pronosticar el resultado del bateador mencionado en la aparición en el plato mencionada. 9 son los posibles resultados: home run, strikeout buscando, single, triple, fly out, walk, strikeout swinging, doble, ground out. Resultado al bate 1. El At-Bat debe ocurrir en la entrada especificada contra el lanzador especificado. En caso contrario, las apuestasserán anuladas. 2. Si la entrada finaliza antes de que concluya el bateo (es decir, si un corredor de base es corredor de base capturado o eliminado), las apuestas serán canceladas. 3. Las apuestas serán anuladas en caso de una caminata intencional automática. 4.

La interferencia del receptor se considerará como un error. ¿Cuál será el próximo lanzamiento? Se debe pronosticar el resultado del lanzamiento específico. 4 son los posibles resultados: strike, ball, inplay hit, inplay out. Resultado del lanzamiento 1. La interferencia del receptor anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento. 2. La violación del reloj de lanzamiento por parte del lanzador o bateador anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento. 3. Los resultados de velocidad y tipo de lanzamiento se basarán en las estadísticas oficiales de la liga. oficial de la liga.

Bateador X - Plato Z - Llegar a la base

Se debe pronosticar si el Bateador X alcanzará la base con éxito durante una determinada aparición en el plato o número de apariciones.

¿Cuál será el resultado del bateo (4 opciones)? Bateador X - Plato Z: Hit (El bateador hace contacto con la bola y alcanza al menos la primera base a salvo sin error de la defensa) Walk (El lanzador lanza cuatro bolas. Lanzamientos fuera de la zona de strike a los que el bateador no hace swing), y el bateador llega a 1ª base gratis) Strike (Un lanzamiento que cuenta en contra del bateador) Inplay Out (El bateador golpea la bola dentro del terreno de juego, pero es lanzado/etiquetado out antes de alcanzar una base)

¿Cuál será el tipo del próximo hit? Lanzador N - Bateador N - Turno al bate N | Lanzamiento N

Se debe pronosticar el tipo del próximo hit después del lanzamiento especificado en el enfrentamiento indicado entre el lanzador y el bateador.

3.7.6. Béisbol-mercados de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo dado de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Ganador Division / Conferencia

Se debe pronosticar el ganador de la división o conferencia determinada de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Puntos en la temporada regular - Equipo

Se debe pronosticar cuántos puntos (más / menos) acumulará el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

H2H -puntuación exacto de la serie

Se debe pronosticar el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

¿H2H - Cuando acabará la serie?

Se debe pronosticar en cuántos partidos terminará la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Ganador

Se debe pronosticar cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

Llegarán a las eliminatorias? - Equipo

Se debe pronosticar si el equipo mencionado llegará a los playoffs del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Top4, Top6, Top8, Top10

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competencia.

3.8. Rugby / rugby league

Consulta rápida

3.8.1. Mercados principales·3.8.2. Mercados de primera mitad·3.8.3. Mercados de segunda mitad·3.8.4. Mercados combinados·3.8.5. Rugby / rugby league -Outright

A menos que se especifique lo contrario, todas las apuestas en partidos de Rugby / Rugby League se calculan para 80 minutos de juego, lo que incluye cualquier tiempo adicional agregado por el árbitro, si un partido se suspende antes del final del tiempo reglamentario, todas las apuestas en ese partido serán anuladas. En caso de que el partido no se complete dentro de las 48 horas, excepto por aquellos mercados que ya se hayan liquidado.

3.8.1. Mercados principales

1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Apuesta sin empate

Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el partido termina en empate, se devolverá el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Hándicap

Apuesta en la que se debe decidir el ganador del juego con un margen de gol respectivo. La puntuación correcta se suma o resta de los puntos propuestos en el hándicap, y después de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Hándicap (3 opciones)

Se debe pronosticar el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis. Por ejemplo, (0: 1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1: 0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Total

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Total del equipo

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo local o visitante durante el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Margen de victoria

Se debe pronosticar el margen de victoria en el partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Descanso/Tiempo completo

Se debe pronosticar el resultado del primer tiempo del partido junto con el resultado del partido. Los posibles resultados son: (1/1, 1 / X, 1/2, X / 1, X / X, X / 2, 2/1, 2 / X y 2/2).

Mitad con mayor puntuación

Se debe pronosticar cuál de las dos mitades del partido tendrá una mayor cantidad de puntos.

Impar/Par

Se debe pronosticar si el resultado del partido es un número par o impar, si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "par".

Rango de puntos

Se debe pronosticar el rango de puntos durante el partido.

¿Clasificara?

Se debe pronosticar si el equipo elegido se clasificará para la siguiente fase del torneo.

¿Qué equipo ganará la final?

Se debe pronosticar qué equipo ganará la final del torneo seleccionado.

¿Qué equipo ganará el 3er lugar?

Se debe pronosticar qué equipo se clasificará en la tercera posición en el torneo seleccionado.

¿Qué equipo gana el resto del partido?

Se debe pronosticar quién ganará el resto del partido. Desde el momento en que se realiza la apuesta, la puntuación cuenta como 0: 0 independientemente de la puntuación real del partido.

Prórroga - 1X2

Se debe pronosticar qué equipo ganará la prórroga del juego.

Primera jugada anotadora (Prelive)

Se debe pronosticar cómo se anotarán los primeros puntos del partido. 6 son los posibles resultados: Equipo local con intento Equipo visitante con intento Equipo local con penalti Equipo visitante con penalti Equipo local con un drop goal Equipo visitante con un drop goal

Primero En anotar x puntos

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero a X puntos durante el partido.

Próxima jugada puntuable (en directo)

Se debe pronosticar cómo se anotarán los puntos X en el partido. 6 son los posibles resultados:

Equipo local con intento Equipo visitante con intento Equipo local con penalti Equipo visitante con penalti Equipo local con un drop goal Equipo visitante con un drop goal

Primer tipo de puntuación

Se debe pronosticar cómo se anotarán los primeros puntos durante el partido. 3 son los posibles resultados: con intento con penalización con gol de drop

Último tipo de puntuación del juego

Se debe pronosticar cómo se anotarán los últimos puntos del partido. 4 son los posibles resultados:

Con intento con penalización con gol de drop con conversión Última puntuación

Se debe pronosticar cómo se anotarán los últimos puntos durante el partido. 10 son los posibles resultados: Equipo Local con intento vcon penalización Equipo Local con drop goal Equipo Localcon conversión Equipo Local con conversión perdida Equipo Visitante con intento Equipo Visitante con penalización Equipo Visitante con drop goal Equipo Visitante con conversión Equipo Visitante con conversión perdida

Equipo que marcará primero

Se debe pronosticar qué equipo marcará primero durante el partido.

Equipo que marcará último

Se debe pronosticar qué equipo anotará el último durante el partido.

Mitad/final con cualquiera de los empates

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad y de la segunda mitad.

Ambas mitades - Primera anotación

Se debe pronosticar cómo se anotarán los primeros puntos durante la primera y la segunda mitad. 6 son los posibles resultados: Equipo Local con intento Equipo Local con penalización Equipo Local con drop goal Equipo Visitante con intento Equipo Visitante con penalización Equipo Visitante con drop goal

Cualquiera de las dos mitades - Primer marcador

Se debe pronosticar cómo se anotarán los primeros puntos durante la primera o la segunda mitad. 6 son los posibles resultados: Equipo Local con intento Equipo Local con penalización Equipo Local con drop goal Equipo Visitante con intento Equipo Visitante con penalización Equipo Visitante con drop goal

Ambas mitades - Primer tipo de puntuación

Se debe pronosticar cómo se anotarán los primeros puntos durante la primera y la segunda mitad. 3 son los posibles resultados: con intento con penalización con gol de drop

Cualquiera de las dos mitades: primer tipo de puntuación

Se debe pronosticar cómo se anotarán los primeros puntos durante la primera o la segunda mitad. 3 son los posibles resultados: con intento con penalización con gol de drop

Ambas mitades - Hándicap

Apuesta en la que se debe decidir el ganador del primer y segundo tiempo con un margen de gol respectivo. El marcador correcto se suma o resta a los puntos propuestos en el hándicap, y después de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Cualquiera de las dos mitades - Hándicap

Apuesta en la que se debe decidir el ganador de la primera o la segunda mitad con un margen de gol respectivo. El marcador correcto se suma o resta a los puntos propuestos en el hándicap, y después de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Ambas mitades - Último tipo de resultado del juego

Se debe pronosticar cómo se anotarán los últimos puntos durante la primera y la segunda mitad. 4 son los posibles resultados: con intento con penalización con gol de drop con conversión

Cualquiera de las dos mitades: último tipo de puntuación del juego

Se debe pronosticar cómo se anotarán los últimos puntos durante la primera o la segunda mitad. 4 son los posibles resultados: con intento con penalización con gol de drop con conversión

Ambas mitades - Último resultado

Se debe pronosticar cómo se anotarán los últimos puntos durante la primera y la segunda mitad. 10 son los posibles resultados: Equipo Local con intento Equipo Local con penalización Equipo Local con drop goal Equipo Local con conversión Equipo Local con conversión perdida Equipo Visitante con intento Equipo Visitante con penalización Equipo Visitante con drop goal Equipo Visitante con conversión Equipo Visitante con conversión perdida

Cualquiera de las dos mitades - Último marcador

Se debe pronosticar cómo se anotarán los últimos puntos durante la primera o la segunda mitad. 10 son los posibles resultados: competidor1 con intento Equipo Local con penalización Equipo Local con drop goal Equipo Local con conversión Equipo Local con conversión perdida Equipo Visitante con intento Equipo Visitante con penalización Equipo Visitante con drop goal Equipo Visitante con conversión Equipo Visitante con conversión perdida

Ambas mitades - Resultado del partido

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad y de la segunda mitad.

Cualquiera de las dos mitades - Resultado del partido

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad o de la segunda mitad.

Ambas mitades - carrera hacia x puntos

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero en X puntos durante la primera y segunda mitad del partido.

Ambas mitades: carrera hacia x puntos

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero en X puntos durante la primera o la segunda mitad del partido.

Ambas mitades - Equipo que marca primero

Se debe pronosticar qué equipo marcará primero durante la primera y la segunda parte.

Either Half - Team to score first

Cualquiera de las dos mitades: equipo que anotará primero:

Ambas mitades - Equipo que marca primero

Se debe pronosticar qué equipo marcará último durante la primera y la segunda parte.

Cualquiera de las dos mitades: equipo que anotará primero

Se debe pronosticar qué equipo anotará el último durante la primera o la segunda mitad.

Goles totales - Equipo local/visitante

Se debe pronosticar cuántos drop goal anotará el equipo local/visitante durante el partido.

Both Halves - Home/Away Team Total

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo local/visitante durante la primera mitad y la segunda mitad será superior o inferior al margen indicado.

Cualquier mitad - Total

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados durante la primera o la segunda mitad será superior o inferior al margen indicado.

Cualquier mitad - Total del equipo local/visitante

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo local/visitante durante la primera o la segunda mitad será superior o inferior a la distribución indicada.

Ambas mitades - Par/Impar

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por ambos equipos durante la primera y segunda mitad es un número par o impar, si el resultado es “0:0”, las apuestas se cuentan como “pares”.

Ambas mitades - Total

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados durante la primera y la segunda mitad será superior o inferior al margen indicado.

Cualquiera de las dos mitades: par/impar

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por ambos equipos durante el resultado de la primera mitad o de la segunda mitad es un número par o impar; si el resultado es “0:0”, las apuestas se cuentan como “pares”.

Ambas mitades - Equipo local/visitante - Gotas totales de caída

Se debe pronosticar cuántos drop goal anotará el equipo local/visitante durante la primera y la segunda mitad.

Cualquiera de las dos mitades - Equipo local/visitante - Total de goles de caída

Se debe pronosticar cuántos drop goal anotará el equipo local/visitante durante la primera o la segunda mitad.

Ambas mitades - Equipo local/visitante - Par/Impar

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo local/visitante durante el resultado de la primera mitad y el resultado de la segunda mitad es un número par o impar, si el resultado es "0:0", las apuestas se cuentan como "pares".

Cualquiera de las dos mitades - Equipo local/visitante - Par/Impar

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo local/visitante durante el resultado de la primera mitad o de la segunda mitad es un número par o impar; si el resultado es "0:0", las apuestas se cuentan como " incluso".

Ambas mitades - ganan

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante ganará en ambas mitades.

1.er tiempo - En cualquier momento, anotador del try

Se debe pronosticar qué jugador marcará durante la primera parte.

2do tiempo - En cualquier momento, anotador del try

Se debe pronosticar qué jugador marcará durante la segunda parte.

Ambas mitades - En cualquier momento el anotador del ensayo

Se debe pronosticar qué jugador anotará durante las dos mitades.

Primera mitad - margen de victoria

Se debe pronosticar el margen ganador al final de la primera mitad.

Primera mitad - intervalo de puntos

Se debe pronosticar el total de puntos anotados en la primera mitad del partido.

Equipo que marcará en ambas mitades

Se debe pronosticar si un equipo específico marcará en ambas mitades del partido.

Equipo que ganará cualquiera de las dos mitades

Se debe pronosticar si un equipo ganará la primera o la segunda parte del partido. El equipo puede ganar una de las mitades, y la apuesta tendrá éxito. No importa lo que ocurra en la otra mitad, siempre que el equipo gane al menos una mitad.

Margen de victoria (x)

Se debe pronosticar que el margen de victoria del equipo ganador será exactamente de x puntos.

Rango de puntos

Pronostique el rango de puntos por el que un equipo ganará el partido.

Prórroga - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de un partido después del tiempo reglamentario, incluida cualquier prórroga (prórroga) que pueda jugarse si el marcador está empatado al final del tiempo reglamentario.

Hándicap a 2 bandas

Se debe pronosticar qué equipo ganará después de sumar o restar la diferencia indicada al resultado, con solo dos resultados posibles. No se incluye el empate

Equipo local - Total de puntos

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados por el equipo local durante el partido será superior o inferior a un número específico establecido

Equipo visitante - Total de puntos

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados por el equipo visitante durante el partido será superior o inferior a un número determinado.

Equipo local - margen de victoria

Se debe pronosticar cuántos puntos tendrá más el equipo local que el visitante al final del partido.

Equipo visitante - margen de victoria

Se debe pronosticar cuántos puntos tendrá más el equipo visitante que el local al final del partido.

Puntos totales de ambos equipos

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados tanto por el equipo local como por el visitante durante el partido será superior o inferior a un número específico establecido

Mitad más goleadora

Se debe pronosticar qué mitad tendrá el mayor número total de puntos marcados.

Equipo que marcará en ambos tiempos

Se debe pronosticar si un equipo específico marcará en ambas mitades del partido

Equipo que ganará cualquiera de las dos mitades

Se debe pronosticar si un equipo ganará la primera o la segunda parte del partido. El equipo puede ganar una de las mitades y la apuesta tendrá éxito. No importa lo que ocurra en la otra mitad, siempre que el equipo gane al menos una mitad.

Margen de victoria (x)

Se debe pronosticar que el margen de victoria del equipo ganador será exactamente x puntos.

Equipo visitante – Total (Más–Exacto–Menos)

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo visitante durante el partido será: superior a un número especificado, exactamente ese número o inferior a dicho número.

Equipo local – Total (Más–Exacto–Menos)

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo local durante el partido será: superior a un número especificado, exactamente ese número o inferior a dicho número.

Expulsión

Se debe pronosticar si un jugador será expulsado durante el partido.

Jugador anota 2 o más

Se debe pronosticar si un jugador anotará 2 o más tries durante el partido.

Margen de victoria (4)

Se debe pronosticar el rango del margen de victoria del partido, seleccionado entre cuatro opciones fijas.

Total (Más–Exacto–Menos)

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados será superior, inferior o exactamente un número específico.

Ganar a cero

Se debe pronosticar si un equipo ganará el partido sin conceder ningún punto.

1X2 y Total

Se debe pronosticar tanto el resultado del partido (1X2) como si el total de puntos anotados será superior o inferior a la línea indicada.

Margen de victoria

Se debe pronosticar el rango exacto de puntos por el cual un equipo ganará el partido.

¿Habrá prórroga?

Se debe pronosticar si el partido se irá a prórroga o no.

Jugador anota 3 o más

Se debe pronosticar si un jugador específico anotará 3 o más tries durante el partido.

Jugador anota 2 o más

Se debe pronosticar si un jugador específico anotará 2 o más tries durante el partido.

Equipo en anotar primero

Se debe pronosticar qué equipo anotará los primeros puntos del partido.

Hándicap 2 vías

Se debe pronosticar qué equipo ganará el partido tras aplicar el hándicap, con dos posibles resultados.

Hándicap 1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido (1X2) tras aplicar el hándicap especificado a uno de los equipos.

Par / Impar

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados en el partido, incluido la prórroga, será par o impar.

Rango de puntos

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados en el partido se ubicará dentro de un rango específico predefinido.

Ambas mitades – Ganar

Se debe pronosticar si un equipo ganará ambas mitades del partido.

Ganar a cero

Se debe pronosticar si un equipo ganará el partido sin conceder ningún punto.

Margen de victoria

Se debe pronosticar el rango exacto de puntos por el cual un equipo ganará el partido.

Margen de victoria (4)

Se debe pronosticar el rango del margen de victoria del partido, seleccionado entre cuatro opciones fijas.

Tarjeta amarilla en el juego

Se debe pronosticar si se mostrará una tarjeta amarilla en el juego.

Primera interrupción

Se debe pronosticar el primer tipo de interrupción en el juego.

Primer equipo en anotar y tipo de anotación (4 vías)

Se debe pronosticar el primer equipo en anotar y el tipo de jugada de anotación en el juego.

Primera anotación del juego

Se debe pronosticar qué equipo anotará primero en el juego.

3.8.2. Mercados de primera mitad

Primera mitad - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Primera mitad - Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Primer tiempo - Apuesta sin empate

Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el primer tiempo termina en empate, se reembolsará el dinero apostado . Por ejemplo, si la primera mitad resulta en un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Primer tiempo - Hándicap

Apuesta en la que el ganador del primer tiempo debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los puntos propuestos en el hándicap se le suma o resta la puntuación correcta, y después de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Primer tiempo - Hándicap (3 vías)

Se debe pronosticar el resultado del primer tiempo teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis. Por ejemplo, (0: 1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1: 0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Primer tiempo - Total

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

Primer tiempo - Total del equipo

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo local o visitante durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

Primer tiempo - Total de intentos

Se debe pronosticar si el número total de intentos anotados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Primer tiempo - Total de intentos del equipo

Se debe pronosticar si el número total de intentos anotados por el equipo local o visitante durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

Primera mitad - Impar/Par

Se debe pronosticar si el resultado de la primera mitad es un número par o impar, si el resultado es "0: 0", las apuestas se cuentan como "pares".

Primer tiempo: qué equipo gana el resto

Se debe pronosticar quién ganará el resto del primer tiempo. Desde el momento en que se realiza la apuesta, la puntuación cuenta como 0: 0 independientemente de la puntuación real del partido.

1.er tiempo: margen de victoria

Se debe pronosticar el margen de victoria en el primer tiempo del partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

1.er tiempo: margen de victoria

Se debe pronosticar el margen de victoria en el primer tiempo del partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Primera mitad: Primer equipo en anotar x puntos

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero a X puntos durante la primera mitad del partido.

Primera mitad - Try - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Primera mitad - try - Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final de la primera mitad del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final de la primera mitad del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final de la primera mitad del partido gana el equipo local o el equipo visitante gana).

Primer tiempo - Try -Apuesta sin empate

Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador en los try logrados, lo que significa que, si el primer tiempo termina en empate, el Se reembolsará el dinero de la apuesta. Por ejemplo, si la primera mitad de los intentos logrados resulta en un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Primer tiempo - try - hándicap

Apuesta en la que el ganador del primer tiempo en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los intentos propuestos en el hándicap se le suma o resta el marcador correcto, y después de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Primer tiempo - Try - hándicap (3-Way)

Apuesta en la que el ganador del primer tiempo en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los intentos propuestos en el hándicap se le suma o resta el marcador correcto, y después de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Primera mitad - Try - Impar/Par

Se debe pronosticar si el resultado de la primera mitad en try logrados es un número par o impar, si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "par".

1.ª mitad: - Primer marcador

Se debe pronosticar cómo se anotarán los primeros puntos durante la primera mitad. 6 son los posibles resultados: Equipo Local con intento Equipo Local con penalización Equipo Local con drop goal Equipo Visitante con intento Equipo Visitante con penalización Equipo Visitante con drop goal

1.ª mitad: - Primer tipo de puntuación

Se debe pronosticar cómo se anotarán los primeros puntos durante la primera mitad. 3 son los posibles resultados: con intento con penalización con gol de drop

1.ª mitad: último tipo de marcador del juego

Se debe pronosticar cómo se anotarán los últimos puntos durante la primera mitad. 4 son los posibles resultados: con intento con penalización con gol de drop con conversión

1.ª mitad: - Último marcador

Se debe pronosticar cómo se anotarán los últimos puntos durante la primera mitad. 10 son los posibles resultados: Equipo Local con intento Equipo Local con penalización Equipo Local con drop goal Equipo Local con conversión Equipo Local con conversión perdida Equipo Visitante con intento Equipo Visitante con penalización Equipo Visitante con drop goal Equipo Visitante con conversión Equipo Visitante con conversión perdida

1.ª mitad: carrera hacia x intentos

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero en X intentos durante la primera mitad del partido.

1.ª mitad: - Equipo que marca primero

Se debe pronosticar qué equipo marcará primero durante la primera parte.

1.ª mitad: equipo que anotará el primer try

Se debe pronosticar qué equipo anotará el primer try durante la primera mitad.

1.ª mitad: - Equipo que marca último

Se debe pronosticar qué equipo marcará el último durante la primera parte.

1.ª mitad - Equipo que anotará el último try

Se debe pronosticar qué equipo anotará el último try durante la primera mitad.

1.ª mitad - Equipo local/visitante - Intentos pares/impares

Se debe pronosticar si el resultado de la 1.ª mitad en tries logrados por el equipo local/visitante es un número par o impar; si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "pares".

1.ª mitad - Más intentos

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante anotará la mayor cantidad de intentos durante la primera mitad.

1.ª mitad- Primer anotador de try

Se debe pronosticar qué jugador anotará el primer try durante la primera mitad.

1.ª mitad - Equipo local/visitante - Primer anotador de try

Se debe pronosticar qué jugador del equipo local/visitante anotará el primer try durante la primera mitad.

1.ª mitad - último anotador de try

Se debe pronosticar qué jugador anotará el último try durante la primera mitad.

1.ª mitad - Equipo local/visitante - último anotador

Se debe pronosticar qué jugador del equipo local/visitante anotará el último try durante la primera mitad.

1.ª mitad - Equipo local/visitante - Drop Goals totales

Se debe pronosticar cuántos drop goals anotará el equipo local/visitante durante la primera mitad.

1.ª mitad - margen de victoria

Se debe pronosticar el margen ganador al final de la primera mitad.

1.ª mitad - intervalo de puntos

Se debe pronosticar el total de puntos anotados en la primera mitad del partido.

Para clasificar

Se debe pronosticar qué equipo se clasificará para la siguiente ronda, fase del torneo o para ganar una fase concreta de la competición

Qué equipo ganará la final

Se debe pronosticar qué equipo ganará el partido final de la competición.

Qué equipo ganará la final por el 3er puesto

Se debe pronosticar cuál de los dos equipos termina en tercer lugar en la general del torneo

Qué equipo gana el resto del partido

Se debe pronosticar el ganador de un partido después de que ocurra un evento específico

Margen de ganancias

Se debe pronosticar el número exacto de puntos por los que un equipo ganará un partido durante el tiempo reglamentario

Rango de puntos

Prediga el rango de puntos por el que un equipo ganará el partido durante el tiempo reglamentario.

Prórroga - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de un partido después del tiempo reglamentario, incluida cualquier prórroga (prórroga) que podría jugarse si el marcador está empatado al final del tiempo reglamentario.

Primera mitad – Hándicap

Se debe pronosticar el ganador de la primera mitad tras aplicar el hándicap especificado a uno de los equipos.

Primera mitad – Doble oportunidad

Se debe pronosticar si uno de los equipos ganará o si se producirá un empate en la primera mitad, cubriendo dos de los tres posibles resultados.

Primera mitad – Total de tries

Se debe pronosticar el número total de tries anotados durante la primera mitad.

Primera mitad – Hándicap

Se debe pronosticar el ganador de la primera mitad tras aplicar el hándicap a uno de los equipos.

Primera mitad – Rango de puntos

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados en la primera mitad se ubicará dentro de un rango específico predefinido.

3.8.3. Mercados de segunda mitad

2.ª mitad - Primer resultado

Se debe pronosticar cómo se marcarán los primeros puntos durante el segundo tiempo. Son 6 los posibles resultados:

Equipo local con try Equipo local con penalti Equipo local con drop goal Equipo visitante con try Equipo visitante con penalti Equipo visitante con drop goal

2.ª mitad - Primer resultado

Se debe pronosticar cómo se marcarán los primeros puntos de la segunda parte. Son 3 los resultados posibles:

Con intento con penalti con drop goal

2.ª mitad - hándicap

Apuesta en la que el ganador del segundo tiempo debe decidirse con un margen de goles respectivo. El marcador exacto se suma o resta a los puntos propuestos en el hándicap, y tras dicha operación, se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

2.ª mitad - Tipo de último marcador del partido

Se debe pronosticar cómo se marcarán los últimos puntos durante el segundo tiempo. 4 son los resultados posibles:

Con try con penalti con drop goal con conversión

2.ª mitad - Último resultado

Se debe pronosticar cómo se marcarán los últimos puntos de la segunda parte. 10 son los posibles resultados:

Equipo local con try Equipo local con penalti Equipo local con drop goal Equipo local con conversión Equipo local con conversión fallida Equipo visitante con try Equipo visitante con penalti Equipo visitante con drop goal

Equipo visitante con conversión Equipo visitante con conversión fallida

2.ª mitad - carrera hacia x puntos

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero a X puntos durante la segunda mitad del partido.

2.ª mitad - carrera a x intentos

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero a X intentos durante la segunda mitad del partido.

2.ª mitad - Equipo que marcará primero

Se debe pronosticar qué equipo marcará primero durante el segundo tiempo.

2.ª mitad - Equipo que marcará el primer try

Se debe pronosticar qué equipo marcará el primer ensayo durante la segunda parte.

2.ª mitad - Equipo que marcará primero

Se debe pronosticar qué equipo marcará el último durante el segundo tiempo.

2.ª mitad - Equipo que marcará el último try

Se debe pronosticar qué equipo marcará el último ensayo durante la segunda parte.

2.ª mitad - Total de ensayos

Se debe pronosticar si el número total de intentos marcados durante el segundo tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

2.ª mitad - Más intentos

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante marcará más ensayos durante el segundo tiempo.

2.ª mitad - Primer anotador

Se debe pronosticar qué jugador marcará el primer ensayo durante el segundo tiempo.

2ª mitad - último anotador

Se debe pronosticar qué jugador marcará el último try durante el segundo tiempo.

2ª mitad - equipo local/equipo visitante - Total de drop goals

Se debe pronosticar cuántos drop goals marcará el Equipo Local/ visitante durante el segundo tiempo.

2ª mitad - Total de intentos - equipo local/equipo visitante

Se debe pronosticar si el número total de intentos marcados por el equipo local o visitante durante la segunda mitad será superior o inferior al margen indicado.

2ª mitad - Intentos - Par/Impar

Se debe pronosticar si el resultado del segundo tiempo en intentos conseguidos es un número par o impar, si el resultado del partido es «0:0″, las apuestas se cuentan como »pares".

2ª mitad - Equipo local/equipo visitante - Intentos pares/impares

Se debe pronosticar si el resultado de la segunda parte en intentos conseguidos por el Equipo Local/Extraño es un número par o impar, si el resultado del partido es «0:0″, las apuestas se cuentan como »pares".

2ª mitad - Equipo local/Equipo visitante - Primer anotador

Se debe pronosticar qué jugador del equipo local/extracomunitario marcará el primer ensayo durante la segunda parte.

2ª mitad - Equipo local/ visitante - Último try

Se debe pronosticar qué jugador del equipo local/ visitante marcará el último intento durante la segunda parte.

2ª mitad - hándicap

Se debe pronosticar qué equipo ganará el 2º Tiempo después de sumar o restar la diferencia indicada al resultado. 2ª mitad -

1X2

Se debe pronosticar qué equipo ganará el 2º tiempo. 2ª mitad - Equipo local - margen de victoria: Se debe pronosticar cuántos puntos tendrá más el Equipo Local que el Equipo Visitante al final del 2º Tiempo del partido. 2ª mitad - Equipo visitante - margen de victoria: Se debe pronosticar cuántos puntos tendrá el equipo visitante más que el equipo local al final de la 2ª parte del partido. 2ª mitad - total: Se debe pronosticar si el total de puntos anotados durante el 2º tiempo del partido será superior o inferior a un número determinado.

3.8.4. Mercados combinados

1X2 y total

Este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que se debe pronosticar quién ganará el partido (o empatará) y cuántos puntos totales (más/menos) se anotarán en el partido.

Marca Primero / Tiempo Completo

Se debe pronosticar tanto el equipo que marca primero como el ganador final del partido.

Marca Primero / descanso / Tiempo Completo

Esta apuesta requiere que usted prediga: El equipo que marcará primero. El resultado al descanso (qué equipo va ganando o si hay empate). El resultado final en el tiempo reglamentario (qué equipo gana).

Mercados de try:

Try - 1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Try - Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado del partido en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Try - Apuesta sin empate

Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador en los try logrados, lo que significa que, si el partido termina en empate, la apuesta de dinero será reembolsada. Por ejemplo, si una puntuación final en los try logrados da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Try - hándicap

Apuesta en la que el ganador del juego en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los try propuestos en el hándicap se le suma o resta el marcador correcto, y después de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Try - hándicap (3-Way)

Apuesta en la que el ganador del juego en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. Se suma o resta la puntuación correcta de los try propuestos en el hándicap, y después de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Try - Total de try

Se debe pronosticar si el número total de try anotados durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Try - Total de try del equipo

Se debe pronosticar si el número total de try anotados durante el partido del equipo local o visitante será superior o inferior al margen indicado.

Try - Impar / Par

Se debe pronosticar si el resultado del partido en los try logrados es un número par o impar, si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "par".

Equipo que anotará el primer try

Se debe pronosticar qué equipo anotará el primer try durante el partido.

Equipo que anotará el último try

Se debe pronosticar qué equipo anotará el último try durante el partido.

Más intentos (inc. ET)

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante anotará la mayor cantidad de intentos durante el partido.

Primer anotador del try

Se debe pronosticar qué jugador anotará el primer try del juego.

Último anotador del try

Se debe pronosticar qué jugador anotará el último try del juego.

Anytime tryscorer

Se debe pronosticar qué jugador anotará durante el partido.

Ambas mitades: equipo que anotará el primer try

Se debe pronosticar qué equipo anotará el primer try durante la primera y la segunda mitad.

Cualquiera de las dos mitades: equipo que anotará el primer try

Se debe pronosticar qué equipo anotará el primer try durante la primera o la segunda mitad.

Ambas mitades: equipo que anotará el último try

Se debe pronosticar qué equipo anotará el último try durante la primera y la segunda mitad.

Cualquiera de las dos mitades - equipo que anotará el último try

Se debe pronosticar qué equipo anotará el último try durante la primera o la segunda mitad.

Ambas mitades - Total de tries - Equipo local/visitante

Se debe pronosticar si el número total de tries anotados por el equipo local/visitante durante la primera y la segunda mitad será superior o inferior al margen indicado.

Cualquier mitad - Total de intentos - Equipo local/visitante

Se debe pronosticar si el número total de intentos anotados por el equipo local/visitante durante la primera o la segunda mitad será superior o inferior al margen indicado.

Equipo local/visitante - Tries - Par/Impar

Se debe pronosticar si el resultado del partido en los tries logrados por el equipo local/visitante es un número par o impar, si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "incluso".

Ambas mitades - Más intentos

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante anotará la mayor cantidad de intentos durante la primera y la segunda mitad.

Cualquiera de las dos mitades: más intentos

Se debe pronosticar si el equipo local o visitante anotará la mayor cantidad de intentos durante la primera o la segunda mitad.

Ambas mitades: carrera hacia x intentos

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero en X intentos durante la primera y la segunda mitad del partido.

Cualquiera de las mitades: carrera hacia x intentos

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero en X intentos durante la primera o la segunda mitad del partido.

Equipo local/visitante: primer anotador del try

Se debe pronosticar qué jugador del equipo local/visitante anotará el primer try durante el partido.

Ambas mitades - Primer anotador del try

Se debe pronosticar qué jugador anotará el primer try durante la primera y la segunda mitad.

Equipo local/visitante - Último anotador del tryr

Se debe pronosticar qué jugador del equipo local/visitante anotará el último try durante el partido.

Ambas mitades - Último anotador del try

Se debe pronosticar qué jugador anotará el último try durante la primera y la segunda mitad.

Marca 1er Try / Resultado del Partido

Se debe pronosticar: Quién marcará el primer Try del partido. El resultado final del partido (qué equipo gana). Se debe pronosticar correctamente tanto el equipo que marcará el primer Try como el ganador final.

Marca 1er Try / Resultado del primer tiempo del Partido

Se debe pronosticar: Quién marcará el primer Try. El resultado al descanso (qué equipo va ganando al descanso). Tanto el autor del primer Try como el ganador del descanso deben ser predichos correctamente para que la apuesta resulte ganadora.

Equipo que marcará el primer Try

Se debe pronosticar qué equipo marcará el primer Try del partido, independientemente de quién gane el partido.

Equipo que marcará el último Try (incluida la prórroga)

Se debe pronosticar qué equipo marcará el último ensayo del partido, incluida la prórroga si procede.

Primer Try convertido

Se debe pronosticar si el primer Try del partido será convertido en gol por el pateador.

Más intentos

Se debe pronosticar qué equipo conseguirá más intentos durante el partido.

Equipo visitante - total de intentos

Se debe pronosticar si el número total de intentos conseguidos por el equipo visitante durante el partido será superior o inferior al número determinado.

Equipo local - intentos totales

Se debe pronosticar si el número total de intentos conseguidos por el equipo visitante durante el partido será superior o inferior a un número especificado.

Intentos pares/impares

Se debe pronosticar si el número total de intentos conseguidos durante el partido será Par o Impar.

Equipo visitante - Intentos pares o impares

Se debe pronosticar si el número total de intentos conseguidos por el equipo visitante durante el partido será par o impar

Equipo local - Intentos pares o impares

Se debe pronosticar si el número total de intentos conseguidos por el Equipo Local durante el partido será Par o Impar

Total intentos

Se debe pronosticar si el número total de intentos conseguidos durante el partido será superior o inferior a un número específico establecido

Equipo visitante - Último anotador

Se debe pronosticar qué jugador del equipo visitante marcará el último ensayo del partido.

Equipo local - Último anotador

Se debe pronosticar qué jugador del equipo visitante marcará el último ensayo del partido.

3.8.5. Rugby / rugby league -Outright

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Victorias de la temporada regular - Equipo

Se debe pronosticar cuántas victorias (más/menos) obtendrá el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Más derrotas de la temporada regular - Equipo

Se debe pronosticar cuántos perdidos (más / menos) obtendrá el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

H2H - Ganador

Se debe pronosticar cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

Para llegar a la gran final

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado llegará a la gran final (Sí) o no (No) durante el torneo de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Para llegar a los Playoffs

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado llegará a los playoffs (Sí) o no (No) durante el torneo según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competencia.

3.9. Automovilismo

El resultado de una apuesta en un evento de Fórmula 1, Nascar, Indy Car, Rally se basa en los primeros resultados oficiales publicados. No se tendrán en cuenta las decisiones tomadas por la federación oficial ((incluido, entre otros, la FIA) y que afecten o modifiquen el resultado obtenido en el campo de la carrera. Cada carrera comienza con la vuelta de calentamiento.

Si el piloto que el usuario ha seleccionado no está en la parrilla de salida para la vuelta de calentamiento, o listo para comenzar la carrera desde el pit lane, la apuesta se cancelara y se reembolsará la apuesta, si se suspende una carrera y no hay un resultado oficial declarado, todas las apuestas en esa carrera serán anuladas.

3.9.1. Mercados de automovilismo

Ganador (carrera)

Se debe pronosticar que el piloto elegido será el ganador de la carrera.

Constructor ganador (carrera)

Se debe pronosticar a qué equipo pertenece el piloto ganador.

Margen de victoria (carrera)

Se debe pronosticar si equipo/piloto ganará la carrera con el margen ofrecido.

Ganador del grupo (carrera)

Se debe pronosticar si el piloto elegido será el ganador del grupo seleccionado durante la carrera.

Top 3 (carrera)

Se debe pronosticar si el piloto elegido alcanzará la posición del podio.

Top 6 (carrera)

Se debe pronosticar que el piloto seleccionado terminará la carrera dentro de las primeras seis posiciones. Para ser considerado ganador, el piloto debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeado al número entero de vueltas más cercano.

Top 10 (carrera)

Se debe pronosticar que el piloto seleccionado terminará la carrera dentro de las primeras diez posiciones. Para ser considerado ganador, el piloto debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeado al número entero de vueltas más cercano.

H2H (Carrera)

Se debe pronosticar cuál de los dos pilotos ofrecidos en la apuesta logrará la mejor posición en la carrera. Si estos pilotos se retiran o son descalificados, este tipo de apuesta se considerará cancelada. Si uno o más de los pilotos enumerados en la apuesta no pueden participar en la carrera, este tipo de apuesta se considerará nula.

Ambos coches terminan con puntos

Se debe pronosticar si ambos coches del equipo seleccionado terminarán la carrera dentro de las diez primeras posiciones.

Ambos coches clasificados

Se debe pronosticar si ambos coches del equipo seleccionado serán clasificados o no de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA)

Piloto que ganará la carrera, la posición de pole y la vuelta más rápida

Esto también se llama hat-trick y se debe pronosticar qué piloto ganará la carrera, la posición de pole y hará la vuelta más rápida.

Primer piloto en hacer una parada en boxes

Se debe pronosticar qué piloto hará la primera parada en boxes durante la carrera.

Posición de la parrilla del ganador

Se debe pronosticar la posición de salida del piloto ganador de la carrera

Nacionalidad del piloto ganador

Se debe pronosticar la nacionalidad del ganador de la carrera.

Conductor clasificado/no clasificado

Se debe pronosticar si el conductor será clasificado o no de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA), publicado después de la carrera principal. Para ser considerado clasificado, el piloto debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeando hacia abajo al número entero de vueltas más cercano.

Número de pilotos clasificados

Se debe pronosticar cuántos coches/pilotos se clasificarán de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA) publicado después de la carrera principal.

Vuelta más rápida

Se debe pronosticar qué piloto realizará la vuelta más rápida durante la carrera principal del Gran Premio.

Retirada del primer piloto

Se debe pronosticar qué piloto se retirará primero durante la carrera principal del Gran Premio. Un conductor descalificado o que sufre un accidente se considera retirado. Si dos o más pilotos se retiran durante la misma vuelta, se considerarán iguales, independientemente del orden en el que se retiraron.

Retirada del primer constructor

Se debe pronosticar qué equipo se retirará primero durante la carrera principal del Gran Premio. Un conductor descalificado o que sufre un accidente se considera retirado. Si dos o más pilotos se retiran durante la misma vuelta, se considerarán iguales, independientemente del orden en el que se retiraron.

Coche de seguridad

Se debe pronosticar si los cuidados de seguridad saldrán a la pista durante la carrera.

Coche de seguridad virtual

Se debe pronosticar si el sistema de seguridad virtual saldrá a la pista durante la carrera.

Ganador (Pole)

Se debe pronosticar que el piloto seleccionado logrará la mejor posición durante la sesión de calificación.

Podio (Pole)

Se debe pronosticar que el piloto seleccionado concluirá la sesión de calificación en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Pole)

Se debe pronosticar cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de clasificación.

Margen de victoria (Pole)

Se debe pronosticar qué equipo / piloto ganará la pole con el margen aplicado.

Ganador de grupo (Pole)

Se debe pronosticar que el piloto seleccionado será el ganador del grupo seleccionado durante la sesión de Pole.

Ganador (práctica)

Se debe pronosticar que el piloto elegido logrará la mejor posición durante la sesión de práctica.

Podio (práctica)

Se debe pronosticar que el piloto elegido concluirá la sesión de práctica en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Práctica)

Se debe pronosticar cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de práctica.

Ganador del campeonato (Pilotos y Constructores)

Este tipo de mercado se liquidará en base al total de puntos conseguidos por los pilotos, inmediatamente después de la ceremonia de presentación del podio del último Gran Premio de la temporada.

Piloto / equipo de campeonato H2h(general)

Se debe pronosticar qué piloto / equipo establecerá la mejor posición en el campeonato de pilotos actual. Si ambos pilotos / equipos logran los mismos puntos en la temporada, el ganador será declarado con los mismos criterios usados por la federación oficial (incluido, entre otros, la FIA); lo que significa que solo se considerarán las mejores ubicaciones en las temporadas para determinar el ganador.

Número del coche ganador – Par / Impar

Se debe pronosticar si el número del coche ganador será par o impar.

Equipo ganador

Se debe pronosticar qué equipo (constructor o fabricante) ganará.

Mejor piloto Chevrolet

Se debe pronosticar qué piloto del fabricante especificado obtendrá la mejor posición final.

Mejor equipo Chevrolet

Se debe pronosticar si el equipo del fabricante especificado obtendrá la mejor posición final.

Mejor piloto Ford

Se debe pronosticar qué piloto del fabricante especificado obtendrá la mejor posición final.

Mejor equipo Ford

Se debe pronosticar si el equipo del fabricante especificado obtendrá la mejor posición final.

Mejor equipo Toyota

Se debe pronosticar si el equipo del fabricante especificado obtendrá la mejor posición final.

Mejor piloto Toyota

Se debe pronosticar qué piloto del fabricante especificado obtendrá la mejor posición final.

Cara a cara (Head to Head)

Se debe pronosticar el ganador. Gana el piloto que termine en mejor posición; si ambos no finalizan la carrera, el mercado será nulo.

Ganador

Se debe pronosticar el ganador según el resultado oficial del podio.

Top {winners}

Se debe pronosticar si un piloto finalizará dentro del Top X (por ejemplo: Top 3, Top 6, Top 10).

Ganador de la carrera

Se debe pronosticar qué piloto ganará la carrera.

Carrera – Top 3

Se debe pronosticar si un piloto finalizará dentro del Top 3.

Carrera – Top 5

Se debe pronosticar si un piloto finalizará dentro del Top 5.

Carrera – Top 10

Se debe pronosticar si un piloto finalizará dentro del Top 10.

Etapa N – Ganador

Se debe pronosticar qué piloto ganará la etapa específica.

Etapa N – Top 3

Se debe pronosticar si un piloto finalizará dentro del Top 3 de la etapa específica.

Etapa N – Top 5

Se debe pronosticar si un piloto finalizará dentro del Top 5 de la etapa específica.

Etapa N – Top 10

Se debe pronosticar si un piloto finalizará dentro del Top 10 de la etapa específica.

¿El fabricante Z ganará la carrera?

Se debe pronosticar si algún coche del fabricante indicado ganará la carrera.

¿El fabricante Z ganará la etapa N?

Se debe pronosticar si algún coche del fabricante indicado ganará la etapa específica.

¿El equipo Y ganará la carrera?

Se debe pronosticar si un equipo específico ganará la carrera.

¿El equipo Y ganará la etapa N?

Se debe pronosticar si un equipo específico ganará la etapa específica.

Primer constructor en abandonar

Se debe pronosticar qué constructor será el primero en tener un piloto que abandone la carrera.

Primer piloto en abandonar

Se debe pronosticar qué piloto será el primero en abandonar la carrera. Último piloto clasificado: Se debe pronosticar qué piloto será el último clasificado en los resultados oficiales de la carrera.

Líder después de la primera vuelta

Se debe pronosticar qué piloto estará liderando la carrera después de la primera vuelta.

Margen de victoria

Se debe pronosticar el margen de victoria entre el ganador de la carrera y el piloto que termine en segundo lugar.

Pronóstico de los dos primeros en cualquier orden

Se debe pronosticar qué dos pilotos terminarán en primer y segundo lugar, sin importar el orden.

Pronóstico de los dos primeros en orden exacto

Se debe pronosticar qué pilotos terminarán en primer y segundo lugar en el orden exacto.

Vuelta más rápida del constructor

Se debe pronosticar qué constructor registrará la vuelta más rápida de la carrera.

Vuelta más rápida

Se debe pronosticar qué piloto registrará la vuelta más rápida de la carrera.

Primer piloto en entrar a boxes

Se debe pronosticar qué piloto será el primero en realizar una parada en boxes.

Parada en boxes más rápida del constructor

Se debe pronosticar qué constructor registrará la parada en boxes más rápida durante la carrera.

Pronóstico de los tres primeros en orden exacto

Se debe pronosticar qué pilotos terminarán en primer, segundo y tercer lugar en el orden exacto.

3.10. Motociclismo

El resultado de una apuesta en un evento de MotoGP, Moto2, Moto3, Superbike, Speedway se basa en los primeros resultados oficiales publicados. No se tomarán en consideración las decisiones tomadas por la federación oficial (incluido, entre otros, la FIM) y que afecten o modifiquen el resultado logrado en el campo de la carrera.

Siempre que una carrera se posponga o suspenda oficialmente, todas las apuestas relacionadas seguirán siendo válidas si el evento se lleva a cabo antes de la medianoche del día siguiente a la fecha establecida originalmente para la carrera. Si no se reanuda o si no se completa dentro del plazo mencionado, todas las apuestas relacionadas con el evento se considerarán canceladas.

3.10.1. Mercados de motociclismo

Ganador (carrera)

Se debe pronosticar si el piloto elegido será el ganador de la carrera.

Podio (carrera)

Se debe pronosticar si el piloto elegido alcanzará el podio (primera, segunda o tercera posición).

H2H (Carrera)

Se debe pronosticar cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la carrera. En caso de que ambos pilotos se retiren o sean descalificados, este tipo de apuesta se considerará cancelada. Si uno o más de los pilotos incluidos en la apuesta no pueden participar en la carrera, este tipo de apuesta será anulada.

Ganador (Pole)

Se debe pronosticar si el piloto elegido logrará la mejor posición durante la sesión de calificación.

Podio (Pole)

Se debe pronosticar si el piloto elegido concluirá la sesión de calificación en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Pole)

Se debe pronosticar cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de clasificación.

Lo mejor del grupo (carrera, pole)

Se debe pronosticar qué piloto alcanzará la posición más alta en el grupo seleccionado. En caso de que uno de los pilotos del grupo no participe en la competición seleccionada, la apuesta se considerará cancelada.

3.11. Ciclismo

El resultado de una apuesta en una competición de ciclismo se basa en los primeros resultados oficiales publicados. Si una carrera se acorta o se ve afectada por las condiciones climáticas, las apuestas se liquidarán de acuerdo con las decisiones tomadas por los sitios oficiales del torneo.

Si una carrera se cancela oficialmente, todas las apuestas relacionadas se considerarán canceladas. Siempre que se posponga o suspenda una carrera por etapas, todas las apuestas relacionadas serán válidas hasta que la carrera se complete o cancele. El ganador de la carrera será el que ocupe el primer lugar en el podio. Cualquier descalificación, dada después de la carrera, no se tendrá en cuenta a la hora de liquidar las apuestas.

3.11.1. Mercados de ciclismo

Ganador

Se debe pronosticar el ganador de la carrera o competición.

Ganador del grupo

Se debe pronosticar cuál de los ciclistas nombrados incluidos en la apuesta alcanzará el mejor posicionamiento dentro del grupo. Si uno o más ciclistas del grupo se retiran antes del comienzo de la carrera, se cancelarán todas las apuestas.

Podio

Se debe pronosticar que el ciclista elegido alcanzará el podio (primera, segunda o tercera posición).

Top 6

Se debe pronosticar que el ciclista elegido completará la carrera dentro de las primeras seis posiciones.

Top 10

Se debe pronosticar que el ciclista elegido completará la carrera dentro de las diez primeras posiciones.

H2H

Se debe pronosticar cuál de los dos ciclistas especificados en la apuesta logrará la mejor posición en el evento general. Si uno de los dos ciclistas no inicia la carrera, las apuestas serán anuladas. Si ninguno de los participantes finaliza la carrera, las apuestas serán anuladas. Si uno de los ciclistas logra finalizar la carrera y el otro no, el ciclista que haya finalizado será considerado ganador. Si uno de los dos corredores se retira o es descalificado durante una de las etapas de la carrera, el corredor que permanezca en la carrera será considerado ganador. Si ambos competidores no alcanzan la siguiente etapa, la apuesta será anulada.

Todos los resultados se basan en los primeros resultados originales publicados.

Ganador de la etapa

El ganador de la etapa será el que ocupe el primer lugar en el podio. No se tendrá en cuenta ninguna descalificación a la hora de liquidar las apuestas. No participantes: Si un corredor se retira de la competencia o es descalificado cuando la carrera o etapa ya ha comenzado, las apuestas a este corredor se liquidarán como Pérdidas.

Apuestas de emparejamiento - por etapa y clasificación general

Al menos uno de los corredores o equipos debe completar la etapa o carrera para que la apuesta de emparejamiento sea válida. Si ambos no terminan la etapa o la carrera, todas las apuestas serán anuladas.

3.12. Curling

Consulta rápida

3.12.1. Curling mercados principales·3.12.2. Curling apuestas absolutas

Los mercados se consideran decididos si un partido es oficialmente completado o concedido por el equipo derrotado. Los extremos adicionales se contarán a efectos de liquidación. En caso de que un partido se posponga o se abandone sin reanudarlo dentro de las 48 horas, todos los mercados no decididos se considerarán nulos.

3.12.1. Curling mercados principales

Ganador (extra ends incluidos)

Se debe pronosticar el ganador del partido sin importar el margen de puntos.

Puntos totales (extra ends incluidos)

Se debe pronosticar si el número total de puntos de ambos equipos combinados estará por encima o por debajo del número seleccionado.

Hándicap (extra ends incluidos)

Se debe pronosticar el ganador del partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido.

Par / Impar

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados en el partido será par o impar.

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del partido.

Hándicap

Se debe pronosticar el ganador del partido tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado del partido.

Total

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por ambos equipos durante el partido (incluido la prórroga) será superior o inferior a la línea indicada.

3.12.2. Curling apuestas absolutas

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo dado de acuerdo con la clasificación oficial de la competencia.

3.13. Deportes de invierno

Se refiere a los deportes de invierno como el esquí de fondo, el esquí alpino, los saltos de esquí, el biatlón, el bobsled, el esquí estilo libre, el patinaje artístico, el snowboard, el skeleton, el patinaje de velocidad, el patinaje de velocidad sobre pista corta, el luge, la combinación nórdica, etc. cuentan como resultados oficiales, independientemente de cualquier descalificación posterior. Si no hay ceremonia de podio, el resultado se determinará de acuerdo con el resultado oficial declarado al final de la competencia por el organismo regulador.

Si no hay un resultado oficial disponible, el resultado se determinará con base en la evidencia disponible conocida en el momento del mercado.

Eventos pospuestos o cancelados

Si, por cualquier motivo, un evento (que no sean los Juegos Olímpicos o los Campeonatos del Mundo) se pospone o cancela, todas las apuestas en ese evento serán anuladas a menos que la competencia se lleve a cabo dentro de las 48 horas posteriores a la hora originalmente programada para comenzar, o una organización reguladora declare un resultado oficial dentro de las 48 horas.

3.13.1. Mercados de deportes de invierno

Ganador

Predice el ganador del evento.

Podio

Se debe pronosticar que el jugador seleccionado llegará al podio(primera, segunda o tercera posición.)

H2H

Se debe pronosticar cuál de los participantes especificados en la apuesta obtendrá la mejor posición en el torneo/evento. Si uno de los dos participantes no comienza, las apuestas se anularán. Si ninguno de los participantes finaliza la carrera, las apuestas se anularán. Si uno de los participantes logra terminar la carrera y el otro no, el primero mencionado será el ganador. Si uno de los concursantes no termina y el otro no califica después de la preliminar, el competidor mejor clasificado en la preliminar será el ganador. Si ninguno de los participantes se clasifica después de la preliminar, el mejor clasificado en la preliminar será el ganador.

Si uno de los participantes no logra finalizar después de haber superado la preliminar y el otro no logra pasar la preliminar, el primero mencionado será el ganador.

Grupo del ganador

Se debe pronosticar cuál de los competidores especificados para este tipo de apuesta obtendrá el mejor resultado en el evento. Si alguno de los competidores no completa la competencia, el ganador será el que haya obtenido el mejor cronometraje durante la fase anterior. En el caso de competencias que constan de dos carreras, si ambos competidores se retiran en la primera carrera, la apuesta se declarará nula.

3.14. Boxeo/MMA

El sonido de la campana es la señal para el inicio de la primera ronda a efectos de apuestas. Cuando un peleador no puede responder a la campana para la siguiente ronda, entonces el otro peleador será considerado el ganador en la ronda anterior. Una ronda en MMA cuenta como completa si pasa los 2:30; en boxeo debe superar 1:30 min.

Cuando una pelea se declara como "No contest" (Pelea sin decisión) todas las apuestas serán anuladas, con la excepción de aquellas apuestas que ya hayan sido liquidadas por el desarrollo del evento.

Empate o empate técnico

Empate se da por puntos. El empate técnico ocurre si el árbitro detiene la pelea antes de que comience la ronda, por cualquier razón salvo knockout, knockout técnico o descalificación.

Knockout

Un knockaut es cuando un luchador no se levanta después de la cuenta de 10. El knockout técnico es cuando se aplica la regla de los 3 nocauts o si el árbitro así lo decide. Cualquier Retirada en la esquina se considerará un knockout técnico a menos que la pelea se decida por los puntos de los jueces o si se declara como "No contest".

Decisión Técnica

Se decide por los puntos de marcador de los árbitros antes del final de la pelea.

Golpes (Strikes) significativos

Son cualquier golpe a distancia o Clinch/Ground Strikes que sean considerados «Power Strikes» por los anotadores oficiales de puntuación.

Un golpe significativo contará tanto como golpe como golpe significativo y valdrá un total de 0,4 puntos.

Knockdown

Se otorga a un luchador que derriba a su oponente debido a su debilitamiento durante lo que los anotadores oficiales consideran una cantidad de tiempo apreciable.

En MMA y UFC, los golpes (strikes) regulares se refieren a cualquier técnica de golpe legal, incluidos puñetazos, patadas, codos y rodillas, que un luchador utiliza para atacar a su oponente. Estos golpes se cuentan en las estadísticas generales de golpes de un luchador. Por otro lado, los golpes significativos son un subconjunto de los golpes regulares y se definen como golpes que tienen un impacto claro en el oponente. Ya sea aterrizando con fuerza significativa o afectando visiblemente al oponente.

Los golpes significativos se utilizan para medir el golpe efectivo de un luchador durante un combate y, a menudo, son un factor clave para juzgar el resultado de una pelea. En resumen, mientras que los golpes regulares abarcan todas las técnicas de golpe legales, los golpes significativos se refieren específicamente a aquellos golpes que tienen un impacto notable en el oponente.

3.14.1. Mercados de boxeo

Ganador

Predice el ganador del evento.

Ganador(1X2)

Se debe pronosticar el ganador de la pelea. Hay 3 posibles resultados, Gana 1, gana 2 o empate.

Total de rondas

Se debe pronosticar el total de rondas disputadas durante la pelea en términos de más o menos.

Método de victoria

Se debe pronosticar quién ganará la pelea y cuál será el método de victoria, (KO, decisión o empate).

La pelea irá a decisión (si/no)

Se debe pronosticar si la pelea completara todos los rounds y el método de victoria es la decisión de los jueces.

Ganador & Rondas exactas

Se debe pronosticar el ganador de la pelea y exactamente cuantas rondas tendrá la misma, o empate/decisión.

Ganador & rango de rondas

Se debe pronosticar el ganador de la pelea y exactamente dentro de cual rango acabará la misma.

Apuestas a grupos de asaltos

a efectos de apuestas, apostar en asaltos o grupos de asaltos es para que un jugador gane por KO (Knockout), TKO (Knockout técnico) o descalificación durante ese asalto o grupo de asaltos. En el caso de una decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se liquidarán como una victoria por decisión. El empate es el empate scorecard. Empate técnico es si el árbitro detiene la pelea antes del inicio del quinto asalto, por cualquier motivo que no sea Knockout, Knockout técnico o descalificación. En el caso de que una pelea sea declarada No Contest, todas las apuestas se anularán.

En el caso de que un jugador se retire en su banquillo entre rondas, p. 9 y 10, contará como Ronda 9 a efectos de liquidación, es decir, la última ronda completada por completo.

Apuestas a grupos de asaltos y ganador (Jugador X)

Se debe pronosticar el ganador del partido y en qué grupo de asaltos será. a efectos de apuestas, apostar en asaltos o grupos de asaltos es para que un jugador gane por KO (Knockout), TKO (Knockout técnico) o descalificación durante ese asalto o grupo de asaltos. En el caso de una decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se liquidarán como una victoria por decisión. El empate es el empate scorecard. Empate técnico es si el árbitro detiene la pelea antes del inicio del quinto asalto, por cualquier motivo que no sea Knockout, Knockout técnico o descalificación.

En el caso de que una pelea sea declarada No Contest, todas las apuestas se anularán. En el caso de que un jugador se retire en su banquillo entre rondas, p. 9 y 10, contará como Ronda 9 a efectos de liquidación, es decir, la última ronda completada por completo.

Jugador X derribará al rival

Se debe pronosticar si el jugador X anotará un derribo durante la pelea. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Ambos boxeadores derribarán al rival

Se debe pronosticar si ambos jugadores anotarán un derribo durante la pelea. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Cualquier boxeador derribará al rival

Se debe pronosticar si al menos uno de los 2 jugadores logrará un derribo durante la pelea. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Asalto - Apuestas a los derribos (Jugador X)

Se debe pronosticar si el jugador X anotará un derribo durante esa ronda. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Asalto - Apuestas a los derribos (Cualquier boxeador)

Se debe pronosticar si habrá un derribo durante esa ronda. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Total de derribos (mas/menos)

Se debe pronosticar si el número total de derribos anotados durante toda la pelea estará por encima o por debajo de la línea indicada. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Jugador X Total de derribos

Se debe pronosticar si el número total de derribos anotados por el jugador X durante toda la pelea estará por encima o por debajo de la línea indicada. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Será derribado (K. D.) y ganará (Jugador X, Si/No)

Se debe pronosticar si el jugador X será derribado durante la pelea y ganará o no la pelea. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Golpes (Strikes) de luchador aterrizados

Se debe pronosticar cuántos golpes aterrizarán los luchadores de la composición 1, la composición 2 y cualquiera de los dos (comp 1 y 2 para anotar, es decir, 200 golpes, no combinados) en una partida (300 o más).

Golpes totales de ambos luchadores

Se debe pronosticar cuántos golpes aterrizarán el comp 1 y el comp 2 combinados en el partido (250 o más).

Golpes (Strikes) significativos de los luchadores

Se debe pronosticar cuántos golpes significativos darán la composición 1, la composición 2 y cualquiera (la composición 1 y la composición 2, ambas para anotar, es decir, 200 golpes, no combinados) los luchadores aterrizarán en la partida (30 o más).

Derribos (Takedowns) de luchadores

Se debe pronosticar cuántos derribos (takedowns) aterrizarán en la composición 1, la composición 2 y (la composición 1 y la composición 2 ambas para anotar, es decir, 8 derribos, no combinados) en una partida (10 o más).

Total de golpes (strikes) significativos lanzados

Cuántos golpes significativos aterrizarán en el comp 1 y el comp 2 combinados en el partido (30 o más).

Total de golpes (strikes) significativos del luchador X

Se debe pronosticar cuántos golpes significativos realizará el luchador X en la partida (10 o más).

Total de golpes (strikes) realizados (más/menos)

Se debe pronosticar cuántos golpes totales se realizarán en el combate por parte de los 2 luchadores combinados, p.e. Más/Menos de 220,5.

Total de golpes (strikes) del Fighter X aterrizados (más/menos)

Se debe pronosticar cuántos golpes totales se lanzarán en el partido del Fighter X.

Total de derribos (takedowns) (más/menos)

Se debe pronosticar cuántos derribos ocurrirán durante el partido entre los 2 luchadores combinados, p.e. Más/Menos de 12,5.

Total de derribos (takedowns) del luchador X (más/menos)

Se debe pronosticar cuántos derribos realizará el luchador X durante la partida.

Total de strikes conseguidos en la ronda 1 (más/menos)

Se debe pronosticar cuántos strikes aterrizarán en el comp 1 y el comp 2 combinados en la ronda 1, p.e. Más/Menos de 30,5.

Golpes (strikes) del Fighter X de la Ronda 1 (Más/Menos)

Se debe pronosticar cuántos golpes totales se lanzarán en el partido del Fighter X en la Ronda 1.

Total de golpes (strikes) significativos realizados en la ronda 1 (más/menos)

Se debe pronosticar cuántos golpes significativos aterrizarán en la ronda 1 y en la composición 2 combinados en la ronda 1, por ejemplo. Más/Menos de 10,5.

Total de golpes significativos conseguidos por el Luchador X en la Ronda 1 (Más/Menos)

Se debe pronosticar cuántos golpes totales significativos se realizarán en la partida del Luchador X en la Ronda 1.

Ataques de luchadores de la ronda 1

Se debe pronosticar cuántos ataques aterrizarán en la Comp 1, Comp 2 y cualquiera de los dos (comp 1 y Comp 2 para anotar, es decir, 50 golpes, no combinados) en la Ronda 1 (30 o más).

Ronda 1: Golpes totales de ambos luchadores

Se debe pronosticar cuántos golpes darán el comp 1 y el comp 2 combinados en la Ronda 1 (20 o más).

Golpes (strikes) significativos del luchador de la ronda 1

Se debe pronosticar cuántos golpes significativos aterrizarán en la composición 1 y la composición 2 combinados en la ronda 1 (10 o más).

Ronda 1: Total de golpes (strikes) significativos de ambos luchadores

Se debe pronosticar cuántos golpes significativos darán la Comp 1 y la Comp 2 combinadas en la Ronda 1 (30 o más).

Más strikes conseguidos (1X2)

Se debe pronosticar quién realizará más strikes en el partido.

Golpes (strikes) más significativos conseguidos (1X2)

Se debe pronosticar quién realizará los golpes más significativos en el partido.

Más golpes (strikes) lanzados en la Ronda 1 (1X2)

Se debe pronosticar quién realizará la mayor cantidad de strikes lanzados en la Ronda 1.

Most Significant Strikes Landed in Round 1 (1X2): You have to predict who will make most significant strikes in Round 1.

Golpes (strikes) más significativos realizados en la Ronda 1 (1X2)

Se debe pronosticar quién realizará los golpes más significativos en la Ronda 1.

Puñetazos lanzados por el luchador

Se debe pronosticar el número de puñetazos que lanzará comp1 o comp2 durante la pelea (comp1/comp2 150,200,250 o más, etc.)

Puñetazos de luchador lanzados combinados

Se debe pronosticar la cantidad de puñetazos que lanzarán ambos luchadores combinados durante la pelea (500,600 o más, etc.)

Puñetazos de luchador lanzados

Se debe pronosticar el número de puñetazos que darán comp1 o comp2 durante la pelea (comp1/comp2 50,75,100 o más, etc.) Puñetazos de luchador combinados: Se debe pronosticar la cantidad de puñetazos que darán ambos luchadores combinados durante la pelea (200,250 o más, etc.) Más puñetazos lanzados: Se debe pronosticar qué luchador lanzará más puñetazos durante la pelea.

Más puñetazos dados

Se debe pronosticar qué luchador dará más puñetazos durante la pelea.

Total de derribos – Umbrales / Marcas

Se debe pronosticar si el número total de derribos en la pelea será superior o inferior a un umbral/marca determinado.

Peleador X – Total de derribos – Umbrales / Marcas

Se debe pronosticar si el número total de derribos logrados por el peleador específico durante la pelea será superior o inferior a un umbral/marca determinado.

Mayor número de golpes de poder lanzados

Se debe pronosticar qué peleador lanzará la mayor cantidad de golpes de poder.

Mayor número de golpes de poder conectados

Se debe pronosticar qué peleador conectará la mayor cantidad de golpes de poder.

Mayor número de jabs lanzados

Se debe pronosticar qué peleador lanzará la mayor cantidad de jabs.

Mayor número de jabs conectados

Se debe pronosticar qué peleador conectará la mayor cantidad de jabs.

Mayor número de golpes al cuerpo conectados

Se debe pronosticar qué peleador conectará la mayor cantidad de golpes al cuerpo.

Golpes de poder lanzados combinados

Se debe pronosticar el número total de golpes de poder lanzados por ambos peleadores.

Peleador – Golpes de poder lanzados

Se debe pronosticar el número total de golpes de poder lanzados por un peleador específico.

Golpes de poder conectados combinados

Se debe pronosticar el número total de golpes de poder conectados por ambos peleadores.

Peleador – Golpes de poder conectados

Se debe pronosticar el número total de golpes de poder conectados por un peleador específico.

Jabs lanzados combinados

Se debe pronosticar el número total de jabs lanzados por ambos peleadores.

Peleador – Jabs lanzados

Se debe pronosticar el número total de jabs lanzados por un peleador específico.

Jabs conectados combinados

Se debe pronosticar el número total de jabs conectados por ambos peleadores.

Peleador – Jabs conectados

Se debe pronosticar el número total de jabs conectados por un peleador específico.

Golpes al cuerpo conectados combinados

Se debe pronosticar el número total de golpes al cuerpo conectados por ambos peleadores.

Peleador – Golpes al cuerpo conectados

Se debe pronosticar el número total de golpes al cuerpo conectados por un peleador específico.

Peleador – Golpes conectados

Se debe pronosticar el número total de golpes conectados por un peleador específico.

¿Cuándo terminará la pelea?

Se debe pronosticar en qué round finalizará la pelea.

Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado de la pelea. Hay 3 posibles resultados:

1X (al final del combate, el peleador 1 gana o empata), X2 (al final del combate, el peleador 2 gana o empata), 12 (al final del combate, gana el peleador 1 o el peleador 2).

Apuestas por grupo de rounds – Derribo (X)

Se debe pronosticar si se producirá un derribo durante un grupo específico de rounds.

Ganador y round exacto

Se debe pronosticar el ganador de la pelea y el round exacto en el que finalizará.

Método de victoria

Se debe pronosticar el método por el cual se ganará la pelea (por ejemplo, nocaut, decisión).

Grupo de rounds y ganador (1)

Se debe pronosticar el ganador de la pelea y el grupo de rounds en el que finalizará.

¿Cuándo terminará la pelea?

Se debe pronosticar el round específico o el intervalo de tiempo en el que finalizará la pelea.

3.15. Voleibol

Consulta rápida

3.15.1. Mercados principales·3.15.2. Mercados de set·3.15.3. Mercados de competición (Outrights)

Un partido de voleibol no tiene una duración específica, el partido depende de los sets ganados por cada equipo, una vez que un equipo gana 3 sets con un máximo de 5 sets, el partido termina. Si un partido no se completa, las apuestas al final de los partidos se cancelarán y se reembolsará la apuesta, pero si se determinaron los mercados de apuestas, no sucederá ya que es el balance del juego en directo.

3.15.1. Mercados principales

*Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en E-Volleyball electrónico (se aplican las mismas reglas)

Ganador

Se debe pronosticar si el ganador del partido será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

Hándicap de puntos

Se debe pronosticar el ganador del partido (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

Puntos Totales

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados por ambos equipos será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

Sets exactos

Se debe pronosticar si el número total de sets jugados en el partido será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Habrá un 4to set?

Se debe pronosticar si se jugará o no el 4to set del partido.

¿Habrá un 5to set?

Se debe pronosticar si se jugará o no el 5to set del partido para definir el equipo ganador.

Puntuación correcta

Se debe pronosticar la puntuación correcta del partido en términos de sets ganados por cada equipo.

Equipo local para ganar un set

Se debe pronosticar si el equipo local ganará al menos un set.

Equipo visitante para ganar un set

Se debe pronosticar si el equipo visitante ganará al menos un set.

El equipo local ganará exactamente un set

Se debe pronosticar si el equipo local ganará exactamente un set.

El equipo visitante ganará exactamente un set

Se debe pronosticar si el equipo visitante ganará exactamente un set.

El equipo local ganará exactamente dos sets

Se debe pronosticar si el equipo local ganará exactamente dos sets.

El equipo visitante ganará exactamente dos sets

Se debe pronosticar si el equipo visitante ganará exactamente dos sets

¿Cuántos sets se decidirán por puntos extra?

Se debe pronosticar cuántos sets alcanzarán puntos extra (el ganador del set tiene más de 25 puntos).

“X” Set - “N” Punto

Se debe pronosticar qué equipo ganará el punto N del set X.

Puntos del jugador – Al menos

Se debe pronosticar si el Jugador X anotará al menos el número de puntos especificado.

Puntos del jugador

Se debe pronosticar el número total de puntos anotados por un jugador específico.

3.15.2. Mercados de set

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Ganador

Se debe pronosticar si el ganador del set mencionado será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Total de puntos

Se debe pronosticar si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un set determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Hándicap de puntos

Se debe pronosticar el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

1ro/2do/3ro/4to/5to set - par / impar

Predice si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el X set será un número par o impar.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - carrera a X puntos

Se debe pronosticar qué equipo alcanzará X puntos primero para el Set elegido

Set X – Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador final exacto del set especificado.

Set X – Punto Z

Se debe pronosticar quién ganará el punto específico dentro del set indicado.

3.15.3. Mercados de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Top4, Top6, Top8, Top10

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competencia.

3.16. Vóley playa

Consulta rápida

3.16.1. Mercados principales·3.16.2. Mercados por set·3.16.3. Mercados de competición (Outrights)

Un partido de vóley playa no tiene una duración determinada, el partido depende de los sets ganados por cada equipo Si un jugador es reemplazado por otro jugador antes del inicio del partido, todas las apuestas serán anuladas. Si un partido comienza pero no se completa, todas las apuestas basadas en el resultado final se considerarán nulas, con la excepción de los mercados donde el resultado ya se ha determinado.

3.16.1. Mercados principales

Ganador

Se debe pronosticar si el ganador del partido será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

Sets exactos

Se debe pronosticar si el número total de sets jugados en el partido será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

Puntuación correcta

Se debe pronosticar la puntuación correcta del partido en términos de sets ganados por cada equipo.

Hándicap de puntos

Se debe pronosticar el ganador del partido (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

Puntos Totales

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados por ambos equipos será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Cuántos sets se decidirán por puntos extra?

Se debe pronosticar cuántos sets alcanzarán puntos extra.

3.16.2. Mercados por set

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Ganador

Se debe pronosticar si el ganador del set mencionado será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Total de puntos

Se debe pronosticar si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un set determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Hándicap de puntos

Se debe pronosticar el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

1ro/2do/3ro/4to/5to set - par / impar

Predice si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el X set será un número par o impar.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - carrera a X puntos

Se debe pronosticar qué equipo alcanzará X puntos primero para el Set elegido

Set X – Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador final exacto del set especificado.

Set X – Punto Z

Se debe pronosticar qué equipo ganará el punto específico dentro del set indicado.

Set X – Puntos extra

Se debe pronosticar los puntos extra o los puntos más allá del umbral de puntuación reglamentario en el set especificado.

3.16.3. Mercados de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

3.17. Dardos

Consulta rápida

3.17.1. Mercados principales·3.17.2. Mercados rápidos·3.17.3. Mercados de competición (Outrights)

Se considera que un juego de dardos ha comenzado cuando se lanza el primer dardo en la primera ronda del primer set. Si el número de sets indicado no se completa, las apuestas por el resultado exacto serán anuladas. La puntuación más alta posible con tres dardos es 180, obtenida cuando los tres dardos caen en el triple 20 (el término se puede encontrar en muchos mercados).

3.17.1. Mercados principales

1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X(los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Hándicap de Sets

Se debe pronosticar el resultado del partido en términos de sets adicionando o sustrayendo el margen indicado al resultado final del encuentro.

Total 180s

Se debe pronosticar si el número total de 180s conseguidos en el partido por ambos jugadores estará por encima o por debajo del margen indicado.

Mayor número de 180s

Se debe pronosticar qué jugador logrará la mayor cantidad de 180 en el partido (o si habrá un empate).

180s hándicap

Se debe pronosticar el resultado en términos de 180 logrados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Total 180s equipo Local

Se debe pronosticar si el número total de 180 conseguidos en el partido por el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado.

Total 180s equipo visitante

Se debe pronosticar si el número total de 180 conseguidos en el partido por el jugador 2 estará por encima o por debajo del margen indicado.

Hándicap de Set (3-way)

Se debe pronosticar el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Resultado exacto (en sets)

Se debe pronosticar la puntuación correcta en sets de todo el partido.

Jugador consigue un 180

Se debe pronosticar qué jugador alcanzará los 180 seleccionados en el partido (o si no habrá ninguno).

King of the Oche (Match Treble)

King of the oche es un jugador que gana el partido, anota más 180 que su oponente y tiene el checkout más alto del partido.

Jugador con mayor checkout

Qué jugador tendrá el mayor checkout en un solo tramo.

Checkout más alto en el partido

¿Cuál será el checkout más alto del partido por parte de cualquier jugador?

Total x+ checkout

Prediga si la puntuación total del checkout será de un número específico o superior. P. ej. más/menos de 100+ checkout.

Ganador del partido y checkout más alto

Qué jugador ganará el partido y qué jugador tendrá el checkout más alto. El checkout más alto puede ser igual.

Ganador del partido y más 180s

Qué jugador ganará el partido y qué jugador anotará los más 180, los 180 pueden ser iguales.

Checkout más alto y más 180s

Qué jugador tendrá el checkout más alto y qué jugador obtendrá los más 180s. Tanto el checkout más alto como los 180s pueden ser iguales.

Liderar después del x tramo

Cuál será el jugador que liderará el juego después del x tramo. Tres resultados posibles: jugador1, empate, jugador2.

Total de checkout del tramo x

Cuál será el checkout de un tramo específico, la oferta habitual en este mercado es O/U 40.5.

Puntuación después de x tramos

¿Cuál será el resultado después de x tramos en el partido?

170 checkout en partido

Cualquier jugador que tenga el checkout más alto del juego (170) {T20, T20, BULL}.

Último 180

Se debe pronosticar qué jugador logrará el último 180 del partido.

Más cierres (checkouts)

Se debe pronosticar qué jugador cerrará más legs acertando el doble final.

Hándicap de leg

Se debe pronosticar el ganador del leg tras aplicar el hándicap.

Set X – Total de legs

Se debe pronosticar el número total de legs disputados en el set especificado.

Jugador Y anota un 180

Se debe pronosticar si el jugador especificado anotará un 180 durante el partido.

3.17.2. Mercados rápidos

X set - N tramo Ganador

Se debe pronosticar qué jugador ganará la tramo N del set X.

X set - resultado exacto (en tramo)

Se debe pronosticar el puntuación correcto en tramos del mencionado conjunto.

X set - hándicap de tramos

Se debe pronosticar el ganador del set mencionado (en tramos) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en tramos).

X set - total de tramos

Se debe pronosticar si el total de dardos lanzados por un jugador para ganar un tramo específico estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set - Impar/par tramos

Predecir si el total de tramos jugados en el set dado será un número par o impar.

X set leg x - total de dardos

Se debe pronosticar si el total de dardos lanzados por un jugador para ganar un tramo específico estará por encima o por debajo del margen indicado.

X tramo de juego x - jugador con mayor puntuación en x visita

Se debe pronosticar qué jugador anotará más puntos en una visita específica.

X set tramo x - rango de puntos en X visita

Se debe pronosticar cuál será el rango de puntos de la visita específica de un jugador.

X set tramo x- checkout resultado x:y+

Se debe pronosticar si la puntuación de checkout de una visita específica será superior o inferior a 40.5

X set tX set - checkout color

Se debe pronosticar si el color del checkout de un tramo específica será rojo o verde.

X set - más 180s

Se debe pronosticar qué jugador conseguirá más 180s en el set mencionado (o si habrá un empate).

X set - total 180s

Se debe pronosticar si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por ambos jugadores estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set - Total de 180s del equipo local

Se debe pronosticar si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set - Total de 180s del equipo visitante

Se debe pronosticar si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por el jugador 2 estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set Tramo X - algún jugador anotará un 180

Se debe pronosticar si algún jugador conseguirá un 180 en el set y la manga mencionada (o si no habrá ninguno).

X set Tramo X - equipo local anotará un 180

Se debe pronosticar si el jugador 1 logrará un 180 en el set y el tramo mencionado (o si no habrá ninguno).

X set Tramo X - equipo local anotará un 180

Se debe pronosticar si el jugador 2 logrará un 180 en el set y el tramo mencionados (o si no habrá ninguno).

3.17.3. Mercados de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión según la clasificación oficial de la competición.

Top 2

Se debe pronosticar los finalistas del torneo en cuestión según la clasificación oficial de la competición.

Quién llegará más lejos

Predecir cuál de los jugadores mencionados llegará a la fase posterior (o a la misma).

Etapa de eliminación

Predecir en qué ronda será eliminado el jugador seleccionado.

Nacionalidad ganadora

Se debe pronosticar la nacionalidad del ganador.

Mitad ganadora

Se debe pronosticar que el ganador del torneo saldrá de la mitad superior o de la mitad inferior.

Cuarto ganador

Se debe pronosticar que el ganador del torneo saldrá del 1º/2º/3º/4º cuarto.

Ganador por primera vez

Se debe pronosticar si habrá un ganador por primera vez o no.

Ganador del décimo cuarto

Se debe pronosticar el ganador del cuarto mencionado (1º/2º/3º/4º).

3.18. Fútbol sala

Consulta rápida

3.18.1. Mercados de fútbol sala·3.18.2. Mercados de primera mitad·3.18.3. Otros mercados

Un evento de Fútbol Sala es considerado como oficial si se juegan 40 minutos de juego.

Todos los eventos serán determinados con el resultado final del tiempo reglamentario, a no ser que algo distinto sea indicado. El tiempo reglamentario debe ser completado para que las apuestas puedan mantenerse válidas, a no ser que algo distinto sea indicado Las apuestas serán válidas dentro del tiempo reglamentario; sumado al tiempo añadido por el árbitro debido al tiempo perdido por lesiones y sustituciones. Prórroga, gol de oro y definición en tiros de penalty no serán tenidos en cuenta para las apuestas en este deporte.

3.18.1. Mercados de fútbol sala

Ganador – 1X2

Se debe pronosticar el resultado ganador con 3 posibles resultados: Equipo Local gana (1), resultado final es empate (X) o el equipo Visitante gana (2).

Doble oportunidad (1X-12-X2)

Se debe pronosticar el ganador con dos posibles resultados por selección: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana). *Si el partido es jugado en un terreno neutral, el equipo mencionado de primero será considerado como Local.

Próximo en anotar

Se debe pronosticar cuál de los dos equipos anotará el próximo gol. Es posible también apostar en ‘’sin gol’’ (no habrá un próximo gol).

Ambos equipos marcan

Para este mercado existen dos posibilidades (Si-No), de modo que ambos equipos marcan o no al menos un gol cada uno.

Par/Impar goles Total, Visitante y totales

Se debe pronosticar si el total de goles del evento será Par o Impar. Si el evento termina en un empate 0-0 se considerará par. Si el evento es suspendido todas las apuestas serán canceladas.

Total (equipo local – equipo visitante)

Se debe pronosticar el número de goles del evento marcados por ambos equipos o por un equipo en específico. Por ejemplo, se apuesta en´ Más de´´ quiere decir que los goles totales están por encima de una cantidad especifica, si se apuesta en ´´Menos de´´ quiere decir que los goles totales están por debajo de una cantidad específica.

Quién ganará el resto del evento (Aplica para apuesta en directo)

En este mercado en directo, Se debe pronosticar qué equipo ganará el resto del evento. En el momento en que la apuesta es realizada, el conteo de goles se establece como 0-0 sin importar los goles previos.

Apuesta sin empate

Se debe pronosticar el resultado final del evento, de modo que se apuesta en cuál será el equipo ganador solamente, de tal forma, si el evento termina en empate, la apuesta será cancelada y el dinero será reembolsado.

Hándicap

Se debe pronosticar que el ganador del evento se decidirá con el respectivo margen de goles. El resultado escogido es añadido o sustraído del resultado final, de este modo se decidirá cuál será el resultado ganador: Local, empate o Visitante.

Marcador exacto

Se debe pronosticar el resultado exacto del evento al finalizar los 40 minutos.

Margen de Victoria

Se debe pronosticar qué equipo ganará y cuál será el margen de distancia en goles que el equipo ganador tendrá frente a su oponente.

Local rango de goles

Se debe pronosticar según un rango de goles seleccionado, cuantos goles en total serán marcados por el equipo Local.

Visitante rango de goles

Se debe pronosticar según un rango de goles seleccionado, cuantos goles en total serán marcados por el equipo Visitante

3.18.2. Mercados de primera mitad

Primera mitad – 1X2

Se debe pronosticar el resultado ganador solamente de la primera mitad con 3 posibles resultados: Equipo Local gana (1), resultado final es empate (X) o el equipo Visitante gana (2).

Primera mitad – Qué equipo gana el resto del evento

Sin importar el resultado actual de la primera mitad, al momento de realizar la apuesta el resultado del evento se tomará como 0-0.

Primera mitad - Gol X

Se debe pronosticar qué equipo anotará el gol X durante la primera mitad del evento con 3 posibles resultados: 1 (Local anota), ninguno, 2 (Visitante anota).

Primera mitad – hándicap

Se debe pronosticar el resultado final de la primera mitad tomando en cuenta el margen de puntos de hándicap especificado entre los paréntesis.

Primera mitad – Total

Se debe pronosticar si el número total de goles durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado.

3.18.3. Otros mercados

Prórroga – 1X2

Se debe pronosticar el resultado ganador de la Prórroga con 3 posibles resultados: Equipo Local gana (1), resultado final es empate (X) o el equipo Visitante gana (2).

Prórroga – Qué equipo gana el resto: Sin importar el resultado actual de la Prórroga, al momento de realizar la apuesta el resultado del evento se tomará como 0-0 Prórroga – Gol X

Se debe pronosticar qué equipo anotará el gol X durante la Prórroga del evento con 3 posibles resultados: 1 (Local anota), ninguno, 2 (Visitante anota).

Prórroga – Total

Se debe pronosticar si el número total de goles durante la Prórroga estará por encima o por debajo del margen especificado.

Lanzamientos de penalti – Ganador

Se debe pronosticar el ganador de la ronda de penalty.

Lanzamientos de penalti - Gol X

Se debe pronosticar qué equipo anotará el gol X en la ronda de penalti.

3.19. Snooker

Consulta rápida

3.19.1. Mercados de snooker·3.19.2. Mercados de competición (Outrights)

Si un partido comienza, pero no termina por algún motivo, todas las apuestas ofrecidas sobre el resultado final del partido son canceladas. a efectos de las apuestas, solo se contarán las bolas que hayan entrado "legalmente" Ej. cuando hay una "bola de foul" involucrada, las bolas ingresadas no serán consideradas. Las apuestas se liquidarán en consecuencia.

3.19.1. Mercados de snooker

En el caso de un re-rack en cualquiera de los marcos, se aplicarán las siguientes reglas:

Ganador del frame

Todas las apuestas son válidas y se liquidarán según el ganador oficial del frame Apuestas decididas: todas las apuestas cuyo resultado se haya determinado antes del re-rack serán válidas. Cualquier evento posterior al re-rack será irrelevante para las apuestas.

Apuestas indecisas

Todas las apuestas cuyo resultado no se haya determinado antes del re-rack se liquidarán únicamente de acuerdo con los eventos que ocurrieron después del re-rack. Cualquier evento anterior al re-rack será irrelevante para las apuestas. Todas las apuestas que se refiere al resultado final del frame (por ejemplo: apuestas totales, apuestas pares / impares) se liquidarán con el resultado oficial del frame.

Apuesta de frame (resultado exacto)

La apuesta se refiere al resultado final exacto en el total de frame jugados.

Ganador de frame

Esta apuesta se refiere al ganador de un frame determinado. Este frame debe completarse para que las apuestas sean válidas.

Total

Se debe pronosticar el total de puntos que se ganarán en el partido.

Primero en llegar a 3 frame

Se debe pronosticar quién será el primero en llegar a 3 frame. Algunos de los jugadores deben llegar a 3 frame para que las apuestas sean válidas.

Total de frames

Se debe pronosticar el número total de frames que se disputarán en el partido.

Frame X – Total de puntos

Se debe pronosticar el total de puntos anotados en el frame especificado.

Frame X – Hándicap de puntos

Se debe pronosticar el ganador del frame especificado tras aplicar el hándicap de puntos.

Frame X – Par / Impar

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados en el frame especificado será par o impar.

Frame X – Ganador

Se debe pronosticar el ganador del frame especificado.

Carrera a X frames

Se debe pronosticar qué jugador será el primero en ganar el número de frames especificado.

3.19.2. Mercados de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

3.20. Golf

La regla Dead Heat se aplica a los mercados donde una selección de empate no se ofrece explícitamente, como los mercados de 2ball y 3ball Un Dead Heat se define como un evento en el que existen dos o más selecciones ganadoras conjuntas. Las reglas de Dead Heat establecen que las cuotas se dividirán entre el número de participantes que compartan esa posición. Con la regla de Dead Heat, las ganancias potenciales se recalcularán en función del número de competidores con el mismo rendimiento.

Se considera que un jugador ha jugado una vez que ha arrancado en el evento. En el caso de que un jugador se retire después de haber arrancado, las apuestas se perderán en las apuestas en outrights, de grupo, de partido o de 18 hoyos, y se considerará que ha terminado en último lugar a efectos de las apuestas.

Cuando un torneo se reduzca del número programado de hoyos por cualquier motivo (es decir, condiciones climáticas adversas), las apuestas en outrights realizadas antes de la ronda final completa se liquidarán en función del jugador al que se le haya otorgado el trofeo si se han completado los 36 hoyos del torneo. Si se han completado menos de 36 hoyos o se han realizado apuestas en outrights después de la ronda final completa, las apuestas serán anuladas.

Outrights/Apuestas tempranas en cualquier jugador que participe en un torneo de clasificación pero luego no se clasifique para el torneo principal será clasificado como perdedor.

Torneos en las skins estarán sujetos a la regla Dead-Heat en el evento en el que algunos jugadores ganen la misma cantidad de dinero en premios al final de la competencia especificada. Si se juegan hoyos adicionales para declarar un ganador definitivo, este será tomado para la liquidación de apuestas.

3.20.1. Mercados de golf

Ganador del torneo

Se debe pronosticar el ganador del torneo seleccionado.

Ganador del grupo

Se debe pronosticar cuál de los jugadores seleccionados incluidos en la apuesta alcanzarán la mejor posición final en el torneo.

Podio

Se debe pronosticar cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 3 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top 6

Se debe pronosticar cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 6 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top 10

Se debe pronosticar cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 10 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top 20

Se debe pronosticar cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 20 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top Nacionalidad ganadora

Se debe pronosticar cuál de los jugadores seleccionados, de la nacionalidad seleccionada alcanzará la mejor posición final en el torneo.

Top Continental

Se debe pronosticar cuál de los jugadores seleccionados, del continente seleccionado alcanzará la mejor posición final en el torneo.

Margen de Victoria

Basado en el número de golpes entre el jugador ganador y la(s) persona(s) que termina(n) en segundo lugar (incluye un precio para que el torneo pase a un desempate). En caso de condiciones meteorológicas adversas que afecten al torneo, la liquidación se mantendrá siempre que se jueguen un mínimo de 36 hoyos de un torneo.

¿Habrá un Playoff?

Se debe pronosticar si habrá un Playoff (un hoyo extra) o no durante el tour mencionado.

¿Habrá hoyo en uno: Will there be a Hole in one?

Se refiere a hoyo en uno (jugador que logra hoyo con un solo golpe) que se registra en las rondas de la competencia durante el torneo. En caso de que el clima afecte el torneo las apuestas se mantendrán válidas mientras se haya jugado un mínimo de 36 hoyos en el torneo. En el caso de que se registre un hoyo en uno, pero no se jueguen 36 hoyos, la opción "sí", "hacer un hoyo en uno", se considerará ganadora.

Top Jugador zurdo

Se debe pronosticar cuál de los jugadores zurdos incluidos en la apuesta logrará la mejor posición final en el torneo.

Top Ex ganador

Se debe pronosticar cuál de los jugadores nombrados que han ganado previamente el título mencionado en el pasado, incluido en la apuesta, logrará la mejor posición final en el torneo.

Jugador en clasificarse

Pasa o no la clasificación, El torneo debe aplicar el método de clasificación para que las apuestas sean válidas. En caso de que un torneo emplee varios sistemas de clasificación, la liquidación estará basada en que un jugador juegue o no en la siguiente ronda siguiendo el primer corte oficial de la clasificación.

Líder en la primera ronda

Se debe pronosticar cuál de los jugadores seleccionados incluidos en la apuesta alcanzará la mejor posición final en la ronda 1.

Top X (5,10,20) Primera ronda

Se debe pronosticar si los jugadores seleccionados incluidos en la apuesta alcanzarán la posición top X en la primera ronda.

Apuestas en Outright incluyendo “Campo”

No-Jugadores - no hay apuestas aparte de aquellas en el “Campo ``. El precio por “El Campo” incluye a todos los jugadores no mencionados en el mercado. Las apuestas aceptadas son solo de ganador. Aplican las reglas de apuestas en Outrights.

Apuesta sin un jugador específico

Aplica la regla de Dead heat al ganador a menos que el jugador excluido no gane el torneo. La regla también aplica a la división de cada posible resultado de las apuestas.

Group betting

El ganador será el jugador que obtenga la posición más alta al final del torneo. Cualquier jugador que pierda la clasificación (Cut) será considerado un perdedor. Si todos los jugadores fallan la clasificación (Cut), la puntuación más baja después de que se haya realizado la clasificación (Cut) determinará la liquidación de las apuestas. No participante: no se aplicarán deducciones de apuesta de acuerdo con la Regla 4 (c) de Tattersalls. Se aplican las reglas de empate, excepto cuando el ganador se determina mediante un desempate.

Si el torneo se ve afectado por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidarán siempre que haya un ganador del torneo y se complete un mínimo de 36 hoyos. El ganador será el jugador que esté liderando al final de la última ronda completada.

Posición final de jugador

En caso de empate en una posición final, se contará la posición empatada. Por ejemplo, un empate con otros 5 jugadores por el octavo lugar contará como una posición final del octavo lugar.

Hoyo 54, 72 y 90 Apuesta del encuentro

Si el torneo se ve afectado por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidarán siempre que haya un ganador del torneo y se complete un mínimo de 36 hoyos. El ganador será el jugador que esté liderando al final de la última ronda completada

Si un jugador falla la clasificación (Cut) el otro jugador es considerado como ganador. Si ambos jugadores fallan la clasificación (Cut), la puntuación más baja después de haberse realizado la clasificación (Cut) determinará la liquidación del mercado.

Si un jugador es descalificado o se retira después de haber comenzado la competencia, ya sea antes de haber completado dos rondas o después de que los dos jugadores hayan pasado la clasificación (Cut), el jugador restante se considera como ganador.

Si un jugador es descalificado durante la ronda 3 o la ronda 4, aún si el otro jugador no alcanzó la clasificación (Cut), en ese caso, el jugador descalificado se considera como ganador. Un precio será ofrecido por el empate, y en caso de un empate, todas las apuestas a cualquier jugador para ganar, serán determinadas como pérdidas.

Encuentros de Torneo: Justo como lo anterior mencionado, con la diferencia de que en caso de empate, las apuestas serán canceladas.

Six shooter

Se aplican las reglas de Dead-Heat. La regla 4 puede aplicarse en el caso de un No Participante. Los jugadores que comiencen pero no completen su ronda serán considerados perdedores. Aplica la regla empate. La regla 4 se puede aplicar en caso de un No-Jugador. Jugadores que inicien la ronda pero no la terminen, serán tomados como perdedores.

Five shooter

Como arriba pero con cinco golfistas agrupados.

Apuestas en 18 hoyos

El ganador será el jugador con el menor puntuación sobre los 18 hoyos. Jugadores que son emparejados pero que no completan la ronda serán clasificados como perdedores.

18 hoyos - 2,3ball

Las apuestas se mantienen desde el momento en que los jugadores golpean el primer hoyo. Si una ronda es abandonada, entonces las apuestas en esa ronda son canceladas. Las apuestas en 2,3ball se mantendrán independientemente de si los emparejamientos / grupos reales difieren. Para los torneos que utilizan el sistema de puntuación Stableford, se considera ganador al anotador de puntos más alto durante la ronda. Se anulan las apuestas de no-participantes, 2 y 3 bolas. En las apuestas de 2 bolas en las que no se ofrece un precio por el empate, las apuestas se anularán en caso de empate.

Si se ofrece un precio por un empate, esto regirá la liquidación. En las apuestas de 3 bolas aplica la regla Dead Heat. Para todas las demás apuestas que involucren grupos de más de 3 jugadores juntos en 18 hoyos (por ejemplo, 7 bolas, 9 bolas, etc.) se aplican las reglas de Dead Heat. Apuestas de No-Jugado, Se aplicarán las deducciones de acuerdo con la Regla 4 c de Tattersalls.

Cuatrobolas

Las apuestas son válidas una vez que ambas parejas hayan salido del primer hoyo.

Apuestas en hándicap

restar o sumar el hándicap del total final para determinar el ganador. El torneo debe completarse; de lo contrario, las apuestas se anularán. Cualquier jugador que no pase el corte será considerado un perdedor. Se aplicarán las condiciones de la Regla 4 para no participantes y las condiciones de colocación a cuota de salida (SP). Se aplicará la regla de empate ex aequo (Dead Heat).

Encuentros míticos

El ganador será el jugador con la puntuación más baja en 18 hoyos. Si los resultados están nivelados después de 18 hoyos, las apuestas se anularán. Jugador en hacer la ronda más baja, aplica la regla Dead-Heat. Puntuación de la ronda de un jugador individual. La línea se puede ajustar en juego. Todas las apuestas se anularán si el jugador no completa la ronda.

Ganador del siguiente hoyo - 3 balls

Todas las apuestas se anularán si ambos jugadores no dan el primer golpe en el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando los jugadores abandonan el green.

Ganador del siguiente hoyo - 2 balls

Todas las apuestas se anularán si ambos jugadores no dan el primer golpe en el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando los jugadores abandonan el green.

Total del siguiente hoyo

Las apuestas se liquidan según la puntuación combinada de los jugadores nombrados en el hoyo indicado. Todas las apuestas se anularán si todos los jugadores no completan el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando los jugadores abandonan el campo.

Puntuación del jugador seleccionado en el siguiente hoyo

Todas las apuestas se anularán si el jugador no completa el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando el jugador abandona el green.

Líder al final de la ronda

Se debe pronosticar quién liderará al final de la ronda mencionada. Se aplican las reglas de Dead Heat.

Mercados en Matchplay

Si un partido no comienza (por ejemplo, un jugador lesionado o descalificado antes del inicio de un partido), todas las apuestas en ese partido serán anuladas. Las apuestas en los mercados que se pueden liquidar utilizando el torneo oficial y los resultados de los partidos (incluida la puntuación correcta del partido final y las apuestas de partidos individuales) se liquidarán utilizando esos resultados. Esto incluye cuando un partido termina antes de tiempo, ya sea por acuerdo de los jugadores o por lesión.

Todos los demás mercados en los que un partido termina antes de que se completen los 18 hoyos (por ejemplo, por acuerdo), como el puntuación del partido, se liquidarán como si los hoyos restantes sin completar fueran empates. Por ejemplo, se considerará que un jugador 2 en el hoyo 13 cuando termina el partido ha ganado 2 y 1 (en el hoyo 17). Las apuestas de un solo hoyo no completadas serán anuladas.

Greensomes

Las apuestas se liquidarán según el resultado oficial del tour.

Cuartetos

Las apuestas son válidas una vez que ambas parejas hayan salido del primer hoyo.

Apuestas en partidos de 36 hoyos

La liquidación estará basada en el jugador que consiga la posición más alta al final de 36 hoyos. Si se reduce el número de rondas jugadas, p. Ej. En caso de mal tiempo, las apuestas se liquidarán siempre que un jugador haya ganado el trofeo (las apuestas se mantendrán siempre que haya un ganador considerado y se completen un mínimo de 18 hoyos).

Si un jugador es descalificado o se retira después de comenzar antes de completar dos rondas, el otro jugador se considerará ganador. Se ofrecerá un precio por el empate y, en caso de empate, se perderán las apuestas para que cualquiera de los jugadores gane. Ryder Cup/Solheim Cup/Walker Cup/Warburg Cup/Presidents Cup y cualquier otro “evento internacional” Todos los mercados, incluidos Outright, Empate sin apuesta, hándicap, Máximo anotador de puntos, Mercados de puntuación correcta, se liquidarán según el resultado oficial a menos que se indique lo contrario.

En la copa de los Presidentes ‘Levanta el trofeo’ (sin la opción de empate), la regla dead-heat aplicará.

Partidos sencillos

Si un partido individual termina en empate, las apuestas serán anuladas.

Mercados de resultado exacto

Todos los partidos programados deben completarse en su totalidad para que las apuestas sean válidas, independientemente de si los partidos se prorrogan.

Mercados de Lider (día)

La liquidación se basará en la puntuación después de la cantidad programada de partidos en el formato especificado, independientemente de si los partidos se transfieren.

Mercados de Líder (dia-formato)

La liquidación se basará en la puntuación después de la cantidad programada de partidos en el formato especificado, independientemente de si los partidos se transfieren.

Encuentros con mayor número de puntos

Los mercados se liquidarán en todo el torneo. Si un partido individual termina en empate, las apuestas serán anuladas. Las apuestas se mantendrán una vez que el jugador haya iniciado. puntuación de victoria - La liquidación se realizará al completar 72 hoyos (o 90 para los torneos cuando corresponda); de lo contrario, las apuestas se anularán. Ganará o no un torneo importante - Los 4 grandes son US Open, US Masters, USPGA y British Open.

Ganancia mejorada: se refiere a las apuestas absolutas en torneos.

Partidos en llegar a los 18 hoyos

La cantidad programada de partidos debe comenzar para que las apuestas tengan validez. El número de partidos en los que ambos equipos dan el primer golpe en el hoyo 18 se utilizará a efectos de liquidación.

Equipo en conseguir el primer Punto completo

A efectos de liquidación, el ganador será el primer equipo que gane un partido programado y, como resultado, obtenga un punto completo. En caso de que todos los partidos programados terminen en empate, las apuestas se anularán.

3.21. Cricket

Consulta rápida

3.21.1. Mercados de cricket·3.21.2. Mercados de competición (Outrights)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo al resultado oficial.

Los partidos de cricket constan de un o dos innings, los mercados del primer inning en un partido jugado con un inning solo (por ejemplo, eventos T10, T20) se consideran mercados de tiempo completo para fines resultantes.

En un partido con dos innings (p. ej., Test Series), los mercados de 1er y 2do inning corresponderán a cada inning por separado a efectos de los resultados, los mercados acumulativos para el tiempo completo no incluirán ningún inning en la descripción de los mercados Si se cancela un partido antes de que se haya realizado cualquier jugada, todos los mercados se considerarán nulos a menos que el partido sea reanudado dentro de las 48 horas posteriores a su hora de inicio estipulada.

En el caso de que no se complete un over, todos los mercados indecisos en este over específico se considerarán nulos a menos que la entrada haya llegado a su conclusión natural, por ejemplo:declaración, equipo a tope, etc. Algunos torneos pueden durar hasta 5 días (p. Ej., Serie de pruebas), los mercados decididos se generarán instantáneamente, los mercados que requieran que un evento se complete por completo (p. Ej., Ganador, hándicap) se obtendrán después de que los eventos se anuncien oficialmente como completados.

Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en los precios, nos reservamos el derecho de anular las apuestas. En el caso de que un partido se reduzca en overs para uno o ambos equipos (por ejemplo, de 50 a 35 overs debido a las malas condiciones climáticas), nos reservamos el derecho de anular cualquier apuesta indecisa realizada en el formato inicial y ajustar cuotas y mercados/líneas. En consecuencia, para ser ofrecido nuevamente en base al nuevo formato. El resultado super over se incluye solo en los mercados con indicación (incluido super over).

Si un partido se crea en el formato incorrecto (es decir, T10 en lugar de T20), las apuestas se anularán y se creará un nuevo partido.

3.21.1. Mercados de cricket

Ganador (incluido super over)

Se debe pronosticar el ganador del partido (el resultado incluye el super over).

Total (Más/Menos)

Se debe pronosticar si las carreras serán superiores o inferiores a un número ofrecido en todo el evento.

Hándicap asiático

Se debe pronosticar quién ganará el juego con hándicap (sin empate).

1X2

Se debe pronosticar el ganador del partido (el resultado no incluye el super over). Opciones disponibles: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Puntuación correcta

Se debe pronosticar cuál será la puntuación correcta al final del juego.

Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Apuesta sin empate

Qué equipo ganará el partido, dado que todas las apuestas se anularán si el partido termina en empate. Un empate se resolverá como un dead heat.

Para marcar más fours: qué equipo anotará más fours

Se debe pronosticar qué equipo anotará más fours. Un four se anota si la pelota rebota, o rueda por el suelo, antes de tocar o pasar por el borde del campo. Si no toca el borde del campo, debe tocar el suelo más allá.

¿Para anotar más Sixes: ¿Qué equipo marcará más Sixes?

Sixes es un término en cricket que significa que la pelota vuela sobre el límite sin tocar el suelo dentro del campo, lo que acredita al bateador en 6 carreras en lugar de 4.

Total (Más / Menos) - Fours

Se debe pronosticar si el número total de Fours anotados en el juego estará por debajo o por encima de la línea ofrecida

Total (Más/Menos) - Sixes

Se debe pronosticar si el número total de Sixes anotados en el juego estará por debajo o por encima de la línea ofrecida.

Total (Más / Menos) - equipo local / Visitante

Se debe pronosticar si las carreras serán superiores o inferiores a un número ofrecido en todo el evento para el equipo Local / Visitante. El resultado incluye el super over.

Impar / Par

Se debe pronosticar si el total de carreras logradas durante un período de tiempo específico será un número par o impar

Equipo local/visitante impar/par

Se debe pronosticar si el total de carreras logradas durante un período de tiempo específico será un número par o impar para el equipo local / visitante.

Emparejamiento con mayor puntuación en la apertura

Qué equipo anotará la mayor cantidad de carreras antes de perder su primer wicket.

Cómo caerá el primer wicket

Se debe pronosticar cuál será el método del primer wicket. Los resultados posibles serían: Atrapado, Lanzado, LBW, Run out, Stumped y cualquier otra (incluye Sent Off/Retired Out).

Método de dismissal 6-Way

Se debe pronosticar cuál será el método de dismissal 6-Way: Los resultados posibles serían: Atrapado, Lanzado, LBW, Run out, Stumped y cualquier otra .

Cuál será el método Dimissal. Las opciones disponibles son: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped o cualquier otro . Si no caen más wickets las apuestas serán canceladas.

Método de expulsión del bateador

Pronostique cómo será retirado el bateador indicado. Si el bateador especificado no sale, todas las apuestas serán canceladas. Si el bateador especificado se retira y no vuelve a batear más tarde, todas las apuestas serán canceladas. Si el bateador vuelve a batear más tarde y es eliminado, las apuestas se mantendrán. Caught and bowled está incluido en fielder catch.

Método de despido

El próximo despido será un agarre o no. Los resultados disponibles son atrapados o no.

Carreras en la caída del equipo local/visitante de Wicket

Número total de carreras para el equipo local / visitante después de golpear el wicket del otro equipo.

Over at fall of Wicket Local / Away Team

Se predice en qué Over el siguiente wicket del equipo local / visitante caerá. Como ejemplo, si un wicket cae después de 6.2 overs, la liquidación se realiza en el séptimo over. Si se puede determinar la liquidación de las apuestas, se liquidarán en consecuencia. Por ejemplo, en el caso de que un equipo abandone el campo debido a una interrupción durante más de 15, se liquidarán los excesos anteriores inferiores a este. Sin embargo, los sobrepasos superiores a este se anularán.

Total de carreras impar/par en un Over

Predecir si el total de carreras logradas durante un over especificado será un número par o impar.

Total de carreras impar/par en un Over - equipo local/visitante

Predecir si el total de carreras logradas durante un over especificado será un número par o impar para el equipo local/visitante.

Total de carreras en un Over

Predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un over específico. El over debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya estén decididas.

Total de carreras en un Over - equipo local/visitante

Predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un over específico para el equipo local/visitante. El over debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya estén decididas.

Total de carreras en un Over - equipo local/visitante 1er Inning

Predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un over específico para el equipo local/visitante en el 1er inning. El over debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya estén decididas.

Total de carreras en un Over - equipo local/visitante 2ndo Inning

Predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un over específico para el equipo local/visitante en el 1er inning. El over debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya estén decididas.

Wicket en Over - local/visitante

Predecir si habrá un wicket o no en un over especificado para el equipo local / visitante. Si una entrada termina durante un Over, esa Over se considerará completa a menos que la entrada termine debido a las inclemencias del tiempo, en cuyo caso se anularán todas las apuestas anuladas.

Equipo local / visitante

Se debe pronosticar si el número de carreras para el equipo local / visitante en la X delivery será por encima / por debajo de una línea ofrecida

Para ganar el lanzamiento

Se debe pronosticar qué equipo ganará la moneda lanzando al aire al comienzo del juego.

Un fifty anotado en el partido

Se debe pronosticar si habrá al menos un bateador que anote 50 carreras o más. Si un partido se reduce en exceso y un resultado oficial del partido está disponible, todas las apuestas se mantendrán. En el caso de una interrupción y el partido no se reanuda dentro de las 48 horas, todas las apuestas indecisas serán anuladas.

Un Hundred anotado en el partido

Se debe pronosticar si habrá al menos un bateador que anote 100 carreras o más. Si un partido se reduce en exceso y un resultado oficial del partido está disponible, todas las apuestas se mantendrán. En el caso de una interrupción y el partido no se reanuda dentro de las 48 horas, todas las apuestas indecisas serán anuladas.

Más Run Outs: Se ve predecir qué equipo tendrá más run outs. Un Run out generalmente ocurre cuando los bateadores intentan correr entre los portillos, y el equipo de fildeo logra llevar la pelota a un portillo antes de que el bateador haya hecho su terreno en ese extremo. Si un partido se abandona por cualquier motivo, todas las apuestas indecisas se cancelarán a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si un partido se reduce en overs y se alcanza un resultado del partido, el equipo que consiguió la mayoría de los run-outs mientras fildeaba, independientemente de la cantidad de overs lanzados, será el ganador.

Mejor bateador - Equipo local / visitante

Se debe pronosticar el mejor bateador del equipo local / visitante. El que haga más carreras para el equipo local / visitante será el ganador. Aquellos que comenzaron el partido pero no batearon se consideran perdedores. Las apuestas realizadas a cualquier jugador que no participe en el partido serán anuladas. En el caso de que más de un jugador logre el mismo número de carreras, se considerará ganador al que tenga el mejor índice de puntuación.

Top Bowler - equipo local/Visitante

Se debe pronosticar el Top Bowler para el equipo Local/Visitante. Aquel que tenga mayor cantidad de Wickets será el ganador. Si dos o más Bowlers tienen el mismo número de Wickets, aquel con el menor número de carreras será considerado ganador. Si los lanzadores tienen 0 Wickets, todas las apuestas serán canceladas. Apuestas puestas en un jugador que no se presente será cancelado.

Hombre del evento

Se debe pronosticar cuál será el jugador nombrado el mejor jugador del evento. Las apuestas se liquidarán según el jugador oficialmente declarado del partido.

Batsman marcará un Fifty en el evento

Se debe pronosticar qué jugador anotará un Fifty en el evento.

Los Primeros 6 Overs anotados

Se debe pronosticar qué equipo tiene la mayor cantidad de carreras comparadas a los primeros 6 Over para ambos equipos. En el caso de haber la misma cantidad de carreras para ambos equipos, las apuestas serán canceladas.

Jugador en anotar mas Sixes

Se debe pronosticar cuál jugador anotará la mayor cantidad de SIxes en el evento. En caso de haber más de un jugador con el mismo número de Sixes, será considerado como ganador aquel que tenga el mayor ratio de anotación.

Mayor puntuación individual

Se debe pronosticar si el puntuación individual más alto en carreras logradas por cualquier jugador estará por encima o por debajo de la línea específica.

Total (Más de/Menos de) Wides

Se debe pronosticar si el número de Wides lanzados en el evento estarán por encima o por debajo de la línea especificada.

Total (Más de/Menos de) Ducks

Se debe pronosticar si el número de Ducks en el evento estarán por encima o por debajo de la línea seleccionada.

Total (Más de/Menos de) Wickets

Se debe pronosticar si el número de Wickets realizados en el evento estarán por encima o por debajo de la línea especificada.

Total (Más de/Menos de) Extras

Se debe pronosticar si el número de Extras en el evento estará por encima o por debajo de la línea especificada.

Caída del primer wicket

Se debe pronosticar cuántas carreras se anotarán en la caída del primer wicket.

Caída del primer Wicket - Local/Visitante

Se debe pronosticar cuántas carreras por parte del Local/Visitante se anotarán en la caída del primer wicket.

Equipo con el mejor Batsman

Se debe pronosticar cuál será el equipo con el mejor Batsman del juego.

Equipo con el mejor Bowler

Predice en qué equipo estará el mejor jugador de bolos del juego.

Mejor bateador total (más / menos)

Se debe pronosticar si el puntuación en carreras para el puntuación del mejor bateador estará por encima o por debajo de una línea específica.

Over de mayor anotación - Total (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar si el resultado total del Over con mayor puntuación estará por encima o por debajo de la línea especificada.

Total (Más de/Menos de) Run Outs

Se debe pronosticar si el número de Runs Out estará por encima o por debajo de la línea seleccionada.

Evento de Hándicap

Se debe pronosticar qué equipo ganará el evento junto con los hándicap en outs y carreras.

Ganará el sorteo y el evento

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado ganará el sorteo de la moneda y el evento.

Total (Más de/Menos de) Primer Over

Se debe pronosticar si el resultado en carreras en el primer Over estará por encima o por debajo de la línea especificada.

¿Habrá un Super Over en el evento?

Se debe pronosticar si habrá un Super Over en el evento.

Hitos del partido

Predice cuántos de los hitos especificados (50/100) se anotarán en total en el partido. Esto está determinado por cuántas carreras individuales de 50+ o 100+ se anotan en el partido. Una puntuación superior a 100 contaría como 50 y 100.

Evento empatado

Se debe pronosticar si el evento terminará empatado. Un empate ocurre cuando en la conclusión de una jugada, ambos equipos han completado sus innings y su puntuación es igual a la del equipo rival.

Evento completado

Predecir si el evento será completado?. Un evento se considera completo si existe un resultado oficial del mismo.

Jugador que será expulsado en la 1ª/2ª entrada

Predecir si un jugador será eliminado durante la primera o la segunda entrada. Resultados disponibles: Si/No. Si el jugador es eliminado por cualquier otro método, las apuestas se liquidarán como "No". Si la entrada (innings) finaliza sin que caiga el wicket especificado, todas las apuestas serán anuladas.

Total de carreras par/impar del jugador en la 1ª/2ª entrada

Predecir si la puntuación en carreras conseguida por un jugador individual será un número par o impar durante la primera o segunda entrada.

Resultado de los primeros X overs

Predecir el resultado en carreras para los primeros X overs.

Resultados disponibles: En casa, Empate, Fuera Jugador que alcanzará X carreras Sí/No

Predecir si un jugador específico marcará un cierto número de carreras en el partido.

Total de cuatros del partido pares o impares

Predecir si el número total de límites (cuatros) golpeados durante el partido será un número par o impar.

Total de seises del partido pares o impares

Predecir si el número total de límites (seises) golpeados durante el partido será un número par o impar.

Total de carreras en los primeros X Overs del equipo local/visitante

Predecir si el número total de carreras será más/menos de una línea específica en las primeras Overs para el equipo local /visitante.

Total de carreras impares o pares en los primeros X Overs del equipo local / visitante

Predecir si el número total de carreras será un número par o impar en los primeros X Overs para el equipo local / visitante.

Equipo local/Visitante Primer Over Extra Sí/No

Predecir si habrá carreras extra (por ejemplo, wides, no-balls, byes, o leg-byes) lanzadas en el primer over para el equipo local.

Equipo local/Visitante 1er Over Boundary Marca Cuatro Sí/No

Predecir si se marcará un boundary (cuatro) en el primer over por el equipo local/visitante.

Equipo local/Visitante 1er Over Boundary Marca Seis Sí/No

Predecir si se marcará un boundary (seis) en el primer over por el equipo local/visitante.

Equipo local/Visitante Caída del 1er Wicket Total Carreras Par o Impar

Predecir si el total de carreras anotadas por el equipo local/visitante en la caída de su primer wicket será un número par o impar.

Equipo local/Visitante Primera Entrega Total Carreras

Predecir cuántas carreras se marcarán en la primera entrega para el equipo local/visitante.

Equipo local/Visitante Primera Bola Total Carreras Más/Menos

Predecir si el total de carreras anotadas en la primera bola por el equipo local/visitante será superior o inferior a una línea específica.

Equipo local/Visitante Total Cuatros Par o Impar

Predecir si el número total de cuatros acertados por el equipo local o visitante será par o impar.

Equipo local/Visitante Carreras exactas en la X entrega de X over en las X entradas

Una predicción de mercado específica, como «Carreras exactas en la 3ª entrega del 5º over en la 1ª entrada.

Xth entradas - Carrera a X Runs

Predecir qué equipo marcará primero una cantidad específica de carreras en las entradas especificadas.

Xth entradas - Jugador Total de entregas afrontadas

Predecir si el número de entregas totales afrontadas por un jugador será superior o inferior a un número específico. El total de lanzamientos enfrentados se refiere al número de bolas legales que un bateador ha enfrentado durante su tiempo en el pliegue.

Xth entradas - Jugador Carreras concedidas

Predecir si el número de carreras concedidas por un jugador será superior o inferior a un número especificado. Las carreras concedidas se refieren al número total de carreras que un lanzador ha concedido en sus overs.

Xth entradas - equipo local/Visitante Xth Boundary off Bat, Cuatro o Seis

Predecir si el Xth Boundary golpeado por el bateador del equipo Local/Visitante en la Xª entrada será un cuatro (4 carreras) o un seis (6 carreras).

Hitos totales de bateadores (50's/100's)

Predice el número de cincuentas (50 carreras) y centenas (100 carreras) anotadas por los bateadores durante un partido.

Rango total del equipo local/visitante en X over de X entradas

Predecir el rango total en carreras para el equipo local/ visitante en una entrada y over específicos. Por ejemplo, un equipo podría conseguir entre 6 y 15 carreras en el 5.º ensayo de la primera entrada.

Equipo local/Visitante rango de carreras en X entradas

Predecir el rango total de carreras para el equipo local / visitante en una entrada específica. Por ejemplo, un equipo podría conseguir entre 229 y 310+ carreras en la primera entrada.

Xth Entradas Jugador Individual Límites Totales Más/Menos

Predecir cuántos cuatros y /ó seises un jugador específico bateará durante su tiempo al bate.

Xth Entradas Jugador Individual Bolas Enfrentadas Más/Menos

Predecir cuántas bolas un jugador específico se enfrentará durante sus entradas.

Xth Entradas Jugador Individual Carreras Totales (Rango)

Predecir cuántas carreras anotará un jugador específico dentro de un rango determinado, como 0-24, 25-30, etc.

3.21.2. Mercados de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo seleccionado de acuerdo al ranking de la competición.

Ganador de las Series

Se debe pronosticar qué equipo ganará la serie (Pareja de juego)

3.22. E-sports

Consulta rápida

3.22.1. Reglas generales·3.22.2. Reglas de counter strike:go·3.22.3. Reglas de Dota 2·3.22.4. Reglas de League of Legends (LoL)·3.22.5. Mercados generales·3.22.6. Mercados extra de e-sports·3.22.7. Mercados de CS:GO·3.22.8. CS:GO mercados adicionales·3.22.9. Mercados de Dota 2·3.22.10. Dota 2 mercados adicionales·3.22.11. Mercados de League of Legends·3.22.12. Mercados extra de League of Legends·3.22.13. Mercados de Call of Duty·3.22.14. Mercados de Overwatch·3.22.15. Mercados de FIFA·3.22.16. Mercados de NBA 2K·3.22.17. E-basketball·3.22.18. Rainbow Six Siege·3.22.19. Valorant

3.22.1. Reglas generales

Todos los mercados de esports se basan en eventos in-game score o resultados al final de un partido/mapa programado. Todos los cierres se realizarán utilizando la puntuación y los resultados oficiales que se declaran en la transmisión de vídeo oficial o la transmisión in-game de los partidos relevantes.

Todas las fechas y horas de inicio de los partidos que se muestran para los partidos de Esports son solo indicativos y no se garantiza que sean correctos. Las apuestas se mantendrán si se ofrece un partido con una fecha y/u hora incorrectas.

Si un partido se pausa/pospone y no se reprograma para un momento posterior dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio real programada, se anularán todas las apuestas en ese partido.

Si el nombre de un jugador/equipo/torneo está mal escrito, todas las apuestas seguirán siendo válidas a menos que sea obvio que el nombre mal escrito es el mismo que el de una entidad diferente.

Si se cambia el nombre de un equipo debido a que un equipo deja la organización, se une a otra organización o debido a un cambio oficial del nombre del equipo, se mantendrán todas las apuestas.

Si el organizador del evento permite suplentes y hay un resultado oficial, todas las apuestas se realizarán normalmente.

En el caso de que el organizador anule el resultado de un partido debido a circunstancias imprevistas, como hacer trampa, se anularán todas las apuestas en ese partido.

Si el organizador del torneo declara que un partido ha sido ganado por walkover, se anularán todas las apuestas.

Si el formato del partido cambia o difiere del que se está ofreciendo, nos reservamos el derecho a anular todas las apuestas.

Si el partido se enumera incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular todas las apuestas.

Si un partido se juega antes de la fecha/hora de inicio programada, todas las apuestas realizadas después del inicio real del partido será reembolsado. Se mantendrán todas las apuestas realizadas antes del comienzo real del partido.

Si un partido o mapa se vuelve a jugar debido a un organizador o problemas técnicos, todos los mercados no decididos se anularán, los partidos o mapas repetidos se manejarán por separado como un nuevo partido.

Si la duración final del juego es igual a un umbral en particular, se resuelve como OVER.

Cuando un evento involucra a los mismos dos jugadores o equipos que juegan múltiples juegos o mapas, por ejemplo, "al mejor de 3", y uno o más juegos o mapas no se juegan porque el resultado del evento ya ha sido determinado, apuestas en juegos no jugados o los mapas son cancelados y se reembolsan las apuestas. Las fechas y horas de inicio se muestran solo con fines informativos y pueden no ser precisas.

Cuando un evento se cancela, pospone o interrumpe y no se completa dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente, las apuestas en ese evento se anularán y se reembolsarán. Sin embargo, los juegos o mapas que se completan dentro de las 48 horas se liquidan normalmente, incluso si los juegos o mapas adicionales que se suponía que eran parte del mismo enfrentamiento se cancelan o posponen aún más.

En el caso de mercados numerados (como el ganador de una ronda específica en Counter Strike: GO, o el equipo que anota una muerte numerada en particular en League of Legends o DOTA2), el número determina el objetivo que cuenta para la apuesta . No se garantiza que las palabras como "siguiente" en el nombre del mercado sean correctas, ya que las transmisiones pueden retrasarse y no siempre podemos avanzar en el índice con precisión cuando se marca un objetivo o se completa una ronda.

Todas las apuestas son liquidadas teniendo en cuenta el objetivo o ronda particular especificada, sin importar si hay alguna otra formulación del mercado o su tiempo de apertura en relación a cuando la apuesta fue realizada.

Si se modifica el número programado de rondas o mapas, o si los mercados se ofrecen por error basándose en un número de rondas o mapas diferente al realmente programado, las apuestas sobre margen de victoria (incluidos los hándicaps), total de rondas/mapas, marcadores exactos, etc. serán anuladas y el importe apostado será reembolsado. Las apuestas al ganador del mapa y al ganador del enfrentamiento también serán anuladas. Los mercados específicos de cada mapa, como Ganador del mapa 1, Ganador del mapa 2, etc., se liquidarán según los resultados oficiales de cada mapa correspondiente.

Si un mapa no se juega o se adjudica a un jugador o equipo por incomparecencia, abandono o derrota por incumplimiento, sin que el juego haya comenzado, todas las apuestas correspondientes a ese mapa serán anuladas y los importes apostados serán reembolsados. Las apuestas al mercado Ganador del enfrentamiento (Matchup Winner) seguirán siendo válidas si al menos uno de los mapas restantes ha comenzado, incluso si posteriormente termina antes de lo previsto debido a un abandono.

Si un mapa ya ha comenzado, pero es interrumpido debido a una incomparecencia, abandono o derrota por incumplimiento, las apuestas a los mercados Mapa X cuyos resultados ya hayan sido determinados, así como las apuestas a los mercados Ganador del mapa y Ganador del enfrentamiento (Matchup Winner), seguirán siendo válidas. Las apuestas a los mercados Mapa X cuyos resultados aún no hayan sido determinados serán reembolsadas.

Los mercados correspondientes a la serie completa, como Hándicap del enfrentamiento, resultado exacto, Total de rondas/mapas, Hándicap de rondas, mercados PS, etc., serán anulados y los importes apostados serán reembolsados en ambos casos, salvo que sus resultados ya estuvieran matemáticamente determinados antes de la cancelación del juego. Las apuestas correspondientes a los mapas que se hayan jugado seguirán siendo válidas.

Se considerará que un mapa ha comenzado desde el momento en que se inicia el reloj del juego o cuando cualquiera de los equipos o jugadores realiza una acción relacionada con dicho mapa, incluyendo selecciones, bloqueos y compras de armas. Esta regla se aplica a todas las apuestas

realizadas en partidos en los que se produzca una desconexión o un problema técnico a un competidor.

Si un competidor se desconecta o abandona después de que haya comenzado el minuto 10 de juego de un mapa, las apuestas tendrán acción según el resultado oficial proporcionado por una combinación de fuentes, incluida la página de partidas de Dotabuff y los clips de Twitch pertinentes. Si un competidor se desconecta en los primeros 10 minutos y es capaz de reconectarse o ser reemplazado para el resto del Mapa, todas las apuestas afectadas en ese Mapa y Partido se mantendrán. Esta regla funciona para todos los eSports, excepto para CS. En CS2, si un jugador se desconecta y no es reemplazado por otro jugador, las apuestas NO serán reembolsadas.

Todos los mercados afectados, incluidos mapas, rondas, bajas/muertes (jugador) y el mercado de ganador del partido (moneyline), se liquidarán de acuerdo con el resultado final oficial.

En algunos mercados, un mapa también puede denominarse juego.

3.22.2. Reglas de counter strike:go

Cuando se pueda jugar prórroga, esto se incluirá en la liquidación de los mercados; a menos que el participante del sorteo cotice para un mercado específico, en cuyo caso la liquidación se basará en el número legal de rondas.

La mayoría de las apuestas por mapa están basadas en el número de rondas estipulado(Mejor de 30) excluyendo rondas extra en caso de empate, si se ofrece el mercado de ganador de un mapa X sin la opción de Empate, el mercado será liquidado contando las rondas extras jugadas

Vocabulario

T / CT (Terroristas / Contra-Terroristas): título de nombre específico para el equipo claro y

Oscuro.

Ronda: El equipo gana las rondas para poder ganar el mapa. La ronda se gana cuando: 1) Un

Equipo elimina al otro. 2) Los terroristas logran detonar la bomba. 3) Los Contra-Terroristas ganan, cuando la bomba no

Detona en los 120 segundos desde el inicio de la ronda. El equipo que logre ganar 13 rondas ganará el mapa.

Prórroga

En el caso de empate en mapa, marcador 15:15, el primer prórroga es jugado

En formato Bo6. En caso de otro empate (18:18), se jugará otro prórroga con las mismas reglas. Este proceso se repite hasta que haya un ganador. Las reglas del prórroga pueden variar por cada torneo.

Ronda de Pistola

Ronda 1 y ronda 13 en un mapa.

3.22.3. Reglas de Dota 2

Para las apuestas que involucran torres, todas las torres destruidas cuentan como destruidas por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un Minion.

Para las apuestas que involucran barracones, todos los barracones destruidos cuentan cómo destruidos por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un súbdito. Los cuarteles a distancia y cuerpo a cuerpo de cada par cuentan como cuarteles separados, por lo que cada equipo tiene un total de seis cuarteles.

Para las apuestas que involucran eliminaciones (que no sean "First Blood"), la transmisión oficial o la API del juego, si está disponible, es definitiva para determinar si la muerte de un Campeón cuenta como una eliminación. Por ejemplo, cuando un Campeón muere debido al daño de una torre o un minion sin la participación de un Campeón enemigo, es posible que no se registre como una muerte en la transmisión, en cuyo caso no cuenta como una muerte a los efectos de la liquidación de la apuesta.

Para las apuestas en First Blood, la transmisión o la puntuación API oficial debe registrar la muerte como First Blood. Cuando, por ejemplo, un compañero de equipo niega una muerte, es posible que no se cuente como First Blood (independientemente de si está registrada como muerte en el contador de muertes transmitidas), en cuyo caso no contará como First Blood para fines de liquidación de apuestas. Para evitar dudas, todos los mercados de eliminaciones que no sean "First Blood" se liquidan en función del contador de muertes, pero una muerte que se registre en el contador de muertes contará como First Blood solo si se anuncia como tal.

Para las apuestas en Roshans, se considera que el equipo que anota el último hit en Roshan según lo determinado por la transmisión o la API del juego, si está disponible, ha matado al Roshan, independientemente del jugador que tome la aegis of the Inmortal.

Para las apuestas que involucran al siguiente equipo que anota un objetivo en particular o al equipo que anota la mayor cantidad de un objetivos en particular, donde se ofrece una opción de “ninguno” o “empate” y es el resultado ganador, las apuestas en cualquiera de los equipos son perdedoras. Cuando no se ofrezca tal selección y ninguno de los equipos sea un ganador, todas las apuestas en el mercado se anularán y se reembolsarán las apuestas.

Cuando un equipo se rinde, las apuestas permanecen válidas y se liquidarán de la siguiente manera. Para las apuestas relacionadas con el ganador del mapa, el equipo ganador será el equipo que no se haya rendido. Las apuestas relacionadas con Roshan, barracas, torres y bajas se liquidarán según la situación existente en el momento en que se produzca la rendición.

Vocabulario

Ancient: Es el objetivo principal del mapa. El primer equipo en destruir el Ancient del equipo contrario gana el mapa.

GG: Esto permite al equipo correspondiente rendirse cuando se escribe en el chat para todos.

Dire / Radiant: Es el título representando el nombre del equipo oscuro/claro.

Kill: Es el marcador del equipo claro/oscuro, lo que representa el número total de veces que miembros del equipo rival han sido eliminados.

Aegis: Es un objeto que aparece después que el objetivo del juego “Roshan” es eliminado. Puede ser recogido por un jugador.

Tower: Es un objetivo de cada equipo, que puede ser destruido por el equipo rival.

Barracks: Es un objetivo de cada equipo, que puede ser destruido por el equipo rival.

3.22.4. Reglas de League of Legends (LoL)

Para las apuestas que involucran torres, todas las torres destruidas cuentan como destruidas por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un Minion.

Para las apuestas que involucran inhibidores, todos los inhibidores destruidos cuentan cómo destruidos por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un súbdito. Para las apuestas que involucran la cantidad de inhibidores destruidos, cada uno de los seis inhibidores cuenta solo una vez, incluso si se destruye, reaparece y se destruye nuevamente. Para las apuestas que involucran al siguiente inhibidor destruido, cada destrucción de un inhibidor cuenta por separado, incluso cuando haya aparecido y esté siendo destruido por un segundo o un tiempo posterior.

Para las apuestas que involucran eliminaciones (incluida "First Blood", que en League of Legends es sinónimo de la primera eliminación en el mapa), la transmisión oficial o la API del juego, si está disponible, es definitiva para determinar si la muerte de un Campeón cuenta como una muerte. Por ejemplo, cuando un Campeón muere debido al daño de una torre o un súbdito sin la participación de un Campeón enemigo, es posible que no se registre como una muerte en la transmisión, en cuyo caso no cuenta como una muerte a los efectos de la determinación de la apuesta.

Para las apuestas que involucran al siguiente equipo que anota un objetivo en particular o al equipo que anota la mayor cantidad de un objetivos en particular, donde se ofrece una opción de “ninguno” o “empate” y es el resultado ganador, las apuestas en cualquiera de los equipos son perdedoras. Cuando no se ofrezca tal selección y ninguno de los equipos sea un ganador, todas las apuestas en el mercado se anularán y se reembolsarán las apuestas.

Cuando un equipo se rinde, las apuestas permanecen válidas y se liquidarán de la siguiente manera. Para las apuestas relacionadas con el ganador del mapa, el equipo ganador será el equipo que no se haya rendido. Las apuestas relacionadas con dragones, barones, torres, inhibidores y bajas se liquidarán según la situación existente en el momento en que se produzca la rendición.

Vocabulario

Nexus: Es el objetivo principal del mapa. El primer equipo en destruir el “Nexus” del equipo rival gana el mapa.

Kill: Es el marcador del equipo (Azul/Rojo) lo que representa es el número total de veces que han eliminado a miembros del equipo contrario.

Turret: Es un objetivo específico de los equipos que puede ser destruido por el equipo contrario.

Inhibitor: Es un objetivo específico de los equipos que puede ser destruido por el equipo contrario.

Dragon: Es un objetivo del juego que puede ser eliminado por los jugadores.

Baron: Es un objetivo del juego que puede ser eliminado por los jugadores.

3.22.5. Mercados generales

Uno o más mercados de una sección en concreto pueden ser encontrados en diferentes títulos de e-sports ofrecidos en la plataforma de ESISA. Unos de los títulos son los siguientes: Kog (King of Glory), Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), Valorant, GoW (God of War), HALO, HOTS (Heroes of the Storm), Rocket League y SMITE.

Ganador

Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Ganador(1X2)

Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos; o si el evento terminará en empate en tiempo reglamentario.

Hándicap de mapas

Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y con base en esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

> Ejemplo evento NomGaming vs Team Spotnet: Nom-Gaming (-1.5) ➔Este mercado se refiere a que Non ganará el primer mapa dándole una desventaja de -1.5 rondas (si el mapa acaba 3-0 a favor de Nom, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 1- 0). Team Spotnet (+1.5) ➔ Este mercado provee una ventaja de +1.5 a Team spotnet en todos los mapas establecidos en el evento. Si el evento acaba 2-1, la apuesta sería ganadora ya que el resultado luego del hándicap sería 2 - 2.5.

Total de mapas

Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato (BO1, BO3, BO5).

Marcador Exacto (mapas)

Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son: 0: 2 - 1: 2 2: 0 - 2: 1

Primer Mapa - ganador - Segundo Mapa - ganador

Este mercado define solo el ganador del primer o segundo mapa del evento.

Primer Mapa - Ganador 1X2: Este mercado define el ganador del primer mapa del evento. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X(los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Resultado exacto del partido

Se debe pronosticar el resultado final exacto de un partido entre dos equipos.

3.22.6. Mercados extra de e-sports

Mapa X - Equipo que conseguirá la primera muerte

Se debe pronosticar qué equipo conseguirá la primera muerte en el mapa específico durante la partida. Las ejecuciones por torres o monstruos no cuentan. La primera ejecución debe ser realizada por el jugador

Mapa X - Equipo para matar al Zth Roshan

Se debe pronosticar qué equipo será el primero en matar al Zth Roshan durante una partida en el mapa X.

Mapa X - Equipo para matar al Rift Herald

Se debe pronosticar qué equipo será el primero en matar a Rift Herald durante una partida en el mapa X.

Rounds hándicap

En esta apuesta puedes dar ventaja o desventaja al equipo X sobre el número total de rondas ganadas en la partida .

Muertes totales obtenidos por encima/por debajo

Se debe pronosticar si el número total de muertes anotadas en un partido estará por encima o por debajo de un número especificado establecido

Número total de rondas

Se debe pronosticar el número total de rondas jugadas en una partida.

Mapa X - Total de Barons muertos por encima/por debajo

Se debe pronosticar si el número total de barons muertos en una partida en el mapa X será superior o inferior a un número especificado.

Mapa X - Total de dragones muertos por encima/por debajo

Se debe pronosticar si el número total de dragones eliminados en una partida en el mapa X será superior o inferior a un número especificado.

Mapa X - Total de inhibidores destruidos Por encima/por debajo

Se debe pronosticar si el número total de inhibidores destruidos en una partida en el mapa X será superior o inferior a un número especificado.

Mapa X - Total de Roshans Slain eliminados por encima/por debajo

Se debe pronosticar si el número total de Roshans muertos en una partida en el mapa X será superior o inferior a un número especificado.

Mapa X - Pistola Ronda Z - Ganador

Se debe pronosticar qué equipo ganará la ronda z de pistola seleccionada en el mapa X de una partida. Mapa X - ¿Ejecución con cuchillo? Se debe pronosticar si al menos un jugador ejecutará con un cuchillo en el mapa X durante la partida. Mapa X - ¿Qué equipo tendrá un valor neto más alto en el minuto Z? Se debe pronosticar qué equipo tendrá un mayor total de oro (o valor neto) en un minuto específico en el mapa X de la partida.

Mapa X - Equipo N - Torres totales

Se debe pronosticar el número total de torres destruidas por el Equipo N en el mapa X durante el partido.

Número par o impar de mapas: Una apuesta sobre el número total par o impar de mapas jugados en el partido Mapa X. - Jugador Z - Total de muertes

Apuesta al número total de muertes del jugador Z en el mapa especificado.

Rondas totales

El número total de rondas disputadas en la partida por el competidor x en el mapa especificado. La liquidación de la apuesta se determina en función de si el resultado será superior o inferior a la línea total tomada.

Mapa X - Duración del mapa

Se debe pronosticar la duración total del partido en el mapa X. Apueste por la duración del mapa especificado en minutos (más/menos). Calculado según el cronómetro del juego. Por ejemplo, para una apuesta sobre una duración de 40,5 en over: para que la apuesta gane, el tiempo en el mapa debe ser de 40 minutos y 30 segundos o más. para que la apuesta resulte perdedora, el tiempo debe ser de 40 minutos y 29 segundos o menos.

Mapa X - Rondas totales Ct

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el bando Contraterrorista (CT) durante el partido en el mapa X.

Mapa X - Total de rondas Terrorista

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el bando Terrorista durante la partida en el mapa X.

Jugador Z - Total de rondas

El número total de rondas disputados por el Jugador Z. La liquidación de las apuestas se determina en función de si el resultado será superior o inferior a la línea total tomada.

Mapa X.- Primera mitad - Ronda hándicap

Ventaja o desventaja para uno de los equipos, expresada en el número de rondas ganadas o perdidas en el mapa especificado durante la primera mitad.

Mapa X.- Primera mitad - Total de rondas del equipo N

Una apuesta sobre si el Equipo N gana más o menos rondas que el número especificado de rondas en el mapa especificado durante la primera mitad.

Mapa X. - Segunda parte - Ganador 1X2

Apuesta al ganador de la segunda parte en el mapa especificado.

Mapa X. - Segunda parte - Total de rondas

Una apuesta al número total de rondas dentro del mapa especificado durante la segunda mitad. Por ejemplo, si un jugador apuesta a más de 22 y hay un total de 20 rondas jugadas en el mapa, la apuesta pierde porque el número total de rondas jugadas es menor que el valor total. Si la apuesta se realizó a menos de 22 con 22 rondas jugadas, gana. El número máximo de rondas en partidos con formato MR12 es 24.

Mapa X. - Total de rondas del equipo N

Una apuesta sobre si el Equipo N gana más o menos rondas que el número especificado de rondas en el mapa X.

Mapa X - Eliminación del primer mensajero

Apuesta sobre cuál de los equipos ejecutará primero al mensajero enemigo en el mapa X. La apuesta se considera jugada después de que uno de los equipos ejecute al mensajero enemigo. Si no se ejecuta ningún mensajero durante el mapa, la apuesta se valorará con una cuota de «1».

Mapa X - Rapier Divino

Se debe pronosticar si un Rapier Divino será adquirido por cualquier jugador durante el partido en el mapa x.

Muertes por desventaja del partido

Se debe pronosticar el total de muertes de un equipo sumando o restando un número determinado de muertes como hándicap

Equipo N - total de bajas del partido

Se debe pronosticar el número total de bajas que conseguirá el equipo N durante un partido.

Mapa X - Puntuación correcta de las rondas de pistola

Se debe pronosticar la puntuación exacta de las rondas de pistola, que suele indicar cuántas rondas de pistola ganará cada equipo en el mapa X.

Mapa X - Total de bajas del equipo N

Una apuesta sobre el número total de bajas del Equipo N en el mapa especificado.

¿Mapa X - ¿Habrá una baja por granada HE?

Se debe pronosticar si al menos un jugador conseguirá eliminar a un enemigo utilizando una granada HE en el mapa X durante el partido.

¿Mapa X - ¿Habrá una baja por Molotov (Granada Incendiaria)?

Se debe pronosticar si al menos un jugador conseguirá eliminar a un enemigo utilizando un Molotov en el mapa X durante el partido.

¿Mapa X - ¿Habrá una baja con Zeus X27?

Se debe pronosticar si al menos un jugador ejecutará con el arma Zeus X27 en el mapa X durante la partida.

Mapa X - prórroga Z - 1X2

Se debe pronosticar el resultado del prórroga Z en una partida en el mapa X.

Mapa X - prórroga Z - Hándicap de ronda

Se debe pronosticar el resultado del prórroga Z en el mapa X, teniendo en cuenta un hándicap, que puede dar ventaja o desventaja a un equipo.

Mapa X - Prórroga Z - Total de rondas

Se debe pronosticar el número total de rondas que se jugarán durante la prórroga Z en un partido en el mapa X.

Mapa X - Equipo Z - Ganar mapa + Duración del mapa

Se debe pronosticar que el Equipo Z ganará el mapa X y también la duración total de la partida en el mapa X.

Mapa X - Ganar mitad Z + Ganar mapa

Se debe pronosticar qué equipo ganará el primer o el segundo tiempo en el mapa X y también qué equipo ganará en el mapa X.

Mapa X - Ganar la primera ronda de pistola + mapa

Se debe pronosticar qué equipo ganará la Primera Ronda de Pistolas en el mapa X y también qué equipo ganará el mapa X

Mapa X - Ganar la segunda ronda de pistolas + ganar el mapa

Se debe pronosticar qué equipo ganará la segunda ronda de pistolas en el mapa X y también qué equipo ganará el mapa X.

Mapa X - Ganar la primera ronda de pistolas + Ganar el primer tiempo

Se debe pronosticar qué equipo ganará la primera ronda de pistolas en el mapa X y también qué equipo ganará la primera mitad en el mapa X.

Mapa X. - Total de cuarteles

Apuesta por el número total de cuarteles destruidos en el mapa X

Total de cuarteles del partido

Se debe pronosticar el número total de cuarteles destruidos por ambos equipos a lo largo del partido

Mapa X - Ganador por muertes de Roshan

Se debe pronosticar qué equipo conseguirá más muertes de Roshan durante un partido en el mapa X. En caso de empate en el número de bajas de Roshan, la apuesta se considerará nula.

Mapa X - 1X2 por bajas de Roshan

Se debe pronosticar qué equipo conseguirá más bajas de Roshan durante un partido en el mapa X. Resultado de empate incluido.

Mapa X - Triple asesinato

Apuesta a que un jugador consigue una triple ejecutación en el mapa especificado.

Mapa X - Ambos equipos eliminan a los 2 primeros Rift Scuttlers

Se debe pronosticar si ambos equipos conseguirán las dos primeras bajas de Rift Scuttlers durante un partido en el Mapa X.

Mapa X - Rift Herald eliminado en 10 minutos

Se debe pronosticar si el Rift Herald será eliminado por alguno de los dos equipos en los primeros 10 minutos (00:00 a 09:59) de la partida en el Mapa X.

Mapa X - Ambos equipos eliminan al Rift Herald

Se debe pronosticar si ambos equipos eliminarán al Heraldo de la Grieta durante una partida en el Mapa X.

Mapa X - Ambos equipos eliminarán a los dos primeros dragones

Apuesta sobre si ambos equipos eliminarán a los dos primeros dragones en el mapa especificado.

Mapa X - Drake será robado

Se debe pronosticar si el Dragón (a menudo referido como «Drake») será tomado por un equipo que no era el que originalmente intentaba asegurarlo durante un partido en el Mapa X

Mapa X - Alma de Dragón

Hay que apostar si el Alma de Dragón será tomada en el mapa especificado (matar 4 Dragones para uno de los equipos otorga el Alma de Dragón).

Mapa X - Robo de Baron

Una apuesta sobre si uno de los equipos en el mapa especificado robará el Baron que el equipo contrario no pudo matar.

Mapa X - Total de muertes antes de 10 minutos

El número total de muertes realizadas antes de 10 minutos (00:00 a 09:59), contadas por el temporizador del juego.

Mapa X - Mayor número de bajas individuales

Se debe pronosticar si el mayor número de bajas conseguido por un jugador en el mapa X está por encima o por debajo de la línea especificada.

Mapa X - Ases totales

El número total de ases en el mapa especificado (As - eliminar cinco personajes enemigos por un jugador del equipo).

Mapa X - Acabar con el primer «rift scuttler» de la parte superior del río

Se debe pronosticar qué equipo eliminará con éxito al primer Rift Scuttler situado en la zona del río superior durante una partida en el mapa X.

Mapa X - Elimina al primer Rift Scuttler del río inferior

Se debe pronosticar qué equipo eliminará al primer Rift Scuttler situado en la zona del río inferior durante una partida en el mapa X.

Mapa X - Total de miembros que obtendrán el potenciador de mano de baron al eliminar al primer baron

Se debe pronosticar el número de campeones que obtendrán el potenciador de baron tras la eliminación del primer baron en el mapa X. Mapa X - ¿Reaparecerá el inhibidor? Una apuesta sobre si un inhibidor destruido reaparecerá en el mapa especificado.

Mapa X - La primera torre será destruida antes de 13 minutos

Una apuesta sobre si la torre será destruida antes de 13 minutos (00:00 a 12:59), contados por el temporizador del juego.

Mapa X -Elder Dragon será destruido

Se debe pronosticar si el Elder Dragon será abatido durante una partida en el Mapa X.

Mapa X - Total de asistencias en Primera Sangre

Apuesta sobre cuántos jugadores recibirán una asistencia de la Primera Sangre en el mapa X

Mapa X - Hándicap de dragones muertos

Se debe pronosticar el número total de dragones muertos por cada equipo en el mapa X, con un hándicap aplicado a uno de los equipos. La desventaja es un número predeterminado de muertes que se suman o restan del total de un equipo.

Mapa X - Total de torres destruidas

Apuesta por el número total de torres destruidas en el mapa X por ambos equipos

Mapa X - Total de torres de altura destruidas

Se debe pronosticar el número total de torres de altura destruidas por ambos equipos combinados durante el partido en el mapa X

Mapa X - Primera sangre en 6 minutos

Se debe pronosticar si la primera muerte de la partida (denominada «Primera sangre») en el mapa X se producirá en los primeros 6 minutos (00:00 a 05:59).

Mapa X - Ganador por torres destruidas

Se debe pronosticar qué equipo destruirá más torres en el Mapa X. Si el resultado es empate, la apuesta se considerará nula.

Mapa X- 1X2 por torres destruidas

Se debe pronosticar qué equipo destruirá más torres en el Mapa X. El resultado incluye empate.

Mapa X- Total de muertes

Apuesta por el número total de muertes en el mapa especificado. Se cuentan todas las muertes realizadas antes del final de la partida, incluidas las muertes después de escribir «GG» en el chat general. El cálculo se basa en la puntuación final del equipo en las estadísticas posteriores al partido, por lo que la apuesta no cuenta las muertes que no se atribuyen al equipo contrario.

Mapa X. - Muertes totales

Apueste por el número total de muertes en el mapa especificado. Se cuentan todas las muertes realizadas antes del final del partido, incluidas las muertes después de escribir «GG» en el chat general. El cálculo se basa en la puntuación final del equipo en las estadísticas posteriores al partido, por lo que la apuesta no cuenta las muertes que no se atribuyen al equipo contrario.

Mapa X. - Ambos equipos destruirán cuarteles

Apuesta a que ambos equipos destruyen todos los barracones dentro del tiempo de juego en el mapa especificado.

Mapa X. - Ambos equipos matarán a Roshan

Apuesta a que ambos equipos eliminan a Roshan dentro del tiempo de juego en el mapa especificado.

Mapa X - total de rondas

Se debe pronosticar el número total de rondas jugadas durante un partido en el mapa X.

Mapa X - rondas pares/impares

Se debe pronosticar si el número total de rondas jugadas durante una partida en el mapa X será par o impar.

Mapa X - total de muertes

Se debe pronosticar el número total de muertes que se producirán durante una partida en el mapa X. Mapa X - ¿Habrá un ace? Se debe pronosticar si un equipo conseguirá un «ace» durante una partida en el Mapa X. Un ace se produce cuando un equipo elimina a los cinco jugadores del equipo contrario sin que ninguno de los suyos sea abatido/eliminado en ese encuentro.

Mapa X - ganador

Se debe pronosticar qué equipo ganará el encuentro en el Mapa X

Mapa X - hándicap de ronda

Se debe pronosticar el resultado de un partido en el mapa X aplicando un hándicap al número de rondas ganadas por uno de los equipos.

Mapa X - Total de asistencias

Se debe pronosticar el número total de asistencias que tendrán lugar en el mapa X

Mapa X - Hará un jugador una asistencia

Apuesta sobre si un jugador conseguirá una asistencia en el mapa X

Mapa X - El equipo llegará a la cima

Se debe pronosticar si un equipo específico (o escuadrón) conseguirá un objetivo determinado en ese mapa

Mapa X - Margen de victoria por bajas

Se debe pronosticar la diferencia de bajas entre dos equipos al final de un mapa específico.

Mapa X - Muertes totales pares/impares

Se debe pronosticar si el número total de bajas en el mapa X será par o impar.

Juego X - Muertes totales

Se debe pronosticar si el número total de muertes marcadas durante el Juego X será superior o inferior a un número determinado.

Juego X - Total de muertes Par/Impar

Se debe pronosticar si el número total de muertes anotadas durante el Juego X será Par o Impar.

¿Juego X - ¿Conseguirá el jugador una muerte?

Se debe pronosticar si el jugador en cuestión conseguirá al menos una muerte durante el Juego X.

Juego X - Total de asistencias

Se debe pronosticar si el número total de asistencias registradas durante el Juego X será superior o inferior a un número específico establecido

¿Juego X - ¿Conseguirá el jugador una asistencia?

Se debe pronosticar si un jugador específico dará al menos una asistencia durante el Juego X.

¿Juego X - ¿Quedará entre los primeros?

Se debe pronosticar si un equipo específico acabará en las X primeras posiciones (por ejemplo, top 3, top 5, top 8) al final del Juego X.

Juego X - Margen de victorias por muertes

Se debe pronosticar cuántas muertes tendrá el equipo ganador más que el oponente al final del Juego X.

¿Juego X - ¿Llegará el jugador a lo más alto?

Se debe pronosticar si un jugador específico acabará en las X primeras posiciones (por ejemplo, top 3, top 5, top 8) al final del Juego X.

Juego X - Ganador

Se debe pronosticar el ganador del Juego X.

Juego X - hándicap asiático

Se debe pronosticar el ganador del Juego X sumando o restando la diferencia de muertes indicada al resultado del Juego X.

Juego X - Puntos totales por encima/por debajo

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados durante el Juego X será superior o inferior a un número determinado establecido

Juego X - par/impar

Se debe pronosticar si el número total de muertes registradas durante el juego será par o impar.

Juego X - Puntuación correcta de las rondas

Se debe pronosticar la puntuación correcta de las rondas durante el Juego X.

Juego X - Fatality

Se debe pronosticar si algún jugador usará Fatality durante el Juego X

Juego X - Brutalidad

Se debe pronosticar si algún jugador usará Brutality durante el Juego X.

Juego X - equipo local - Golpe Fatal

Se debe pronosticar si el Equipo Local va a usar un Golpe Fatal durante el Juego X.

Juego X - Equipo visitante - Golpe fatal

Se debe pronosticar si el Equipo Ausente va a usar un Golpe Fatal durante el Juego X.

Juego X - Ronda Z - Ganador

Se debe pronosticar el ganador de la Ronda Z del Juego X

Ronda Z - Ganador

Se debe pronosticar el ganador de la Ronda Z

Juego X - Más Muertes

Se debe pronosticar qué equipo conseguirá el mayor número de muertes durante la partida X.

Juego X - Margen de victorias por tops

Se debe pronosticar cuántos tops tendrá el equipo ganador más que el adversario al final del Juego X.

Total de asesinatos en los primeros Y juegos

Se debe pronosticar si el número total de asesinatos conseguidos durante los primeros Y Juegos será superior o inferior a un número especificado establecido.

3.22.7. Mercados de CS:GO

Ganador

Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Primer Mapa - total de rondas

Este mercado predice si el mapa disponible en el momento tendrá más o menos de 26.5 rondas.

Primer Mapa - hándicap de rondas

En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el total de rondas que haya en el mapa seleccionado. Ejemplo partida Ffamix vs Exdt: Ffamix (-2.5) ➔ Este mercado se refiere a que Ffamix ganará el primer mapa dándole una desventaja de -2.5 rondas (si el mapa acaba 6-2, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 3.5 - 2).

Exdt (+2.5) ➔ Este mercado se refiere a que Exdt ganará el primer mapa dándole una ventaja de +2.5 rondas (si el mapa acaba 6-5, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 6 - 7.5).

X Mapa Prórroga(si/no)

Predice si habrá periodo de prórroga en el mapa X.

X Mapa - 1era ronda de pistolas, Ganador

Se predice Qué equipo ganará la primera ronda de pistola del mapa X.

X Mapa - 2da ronda de pistolas, Ganador

Se predice Qué equipo ganará la segunda ronda de pistola del mapa X.

X Mapa - Equipo en ganar la siguiente ronda

Se predice cuál de ambos equipos gana la siguiente ronda en el primer mapa.

X Mapa - primero en ganar 3/6/9/12

Predice Qué equipo será el primero en ganar 3/6/9/12 rondas en un mapa específico.

Mapa X - Primera mitad - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad en el mapa especificado.

Mapa X - Primera mitad - Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto en la primera mitad del mapa especificado.

Mapa X - Margen de victoria

Se debe pronosticar el margen de victoria en el mapa especificado.

Mapa X - Más de total + Ganador

Se debe pronosticar el ganador del mapa y si el número total de rondas será superior al total especificado.

Mapa X - Hándicap de bajas

Se debe pronosticar el resultado después de aplicar el hándicap de bajas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Hándicap de rondas

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto en la primera mitad del mapa especificado.

Mapa X - prórroga Z - Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto en la prórroga especificado del mapa indicado.

Mapa X - Método de victoria en la ronda Z

Se debe pronosticar el método de victoria en la ronda especificada del mapa indicado.

Mapa X - Ronda Z {variant} - Total de bajas del jugador

Se debe pronosticar el número total de bajas realizadas por el jugador seleccionado en la ronda especificada del mapa indicado.

¿Mapa X - Ronda Z - ¿Morirá el jugador en la ronda?

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado morirá en la ronda especificada del mapa indicado.

¿Mapa X - Ronda Z - ¿Conseguirá una baja el jugador?

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado conseguirá una baja en la ronda especificada del mapa indicado.

¿Mapa X - Ronda Z - ¿Habrá una doble baja en la ronda?

Se debe pronosticar si habrá una doble baja en la ronda especificada del mapa indicado.

¿Mapa X - Ronda Z - ¿Habrá una triple baja en la ronda?

Se debe pronosticar si habrá una triple baja en la ronda especificada del mapa indicado.

¿Mapa X - Ronda Z - ¿Habrá un ACE en la ronda?

Se debe pronosticar si habrá un ACE en la ronda especificada del mapa indicado.

¿Mapa X - Ronda Z - ¿Habrá una baja en los primeros {!xth} segundos de la ronda?

Se debe pronosticar si habrá una baja durante los primeros segundos especificados de la ronda en el mapa indicado.

Mapa X - Menos de total + Ganador

Se debe pronosticar el ganador del mapa y si el número total de rondas será inferior al total especificado.

Mapa X - {variant} - Duelo de jugadores - Ganador por bajas

Se debe pronosticar qué jugador conseguirá más bajas en el duelo de jugadores del mapa indicado.

Mapa X - {variant} - Duelo de jugadores - 1X2 por bajas

Se debe pronosticar si el primer jugador, el segundo jugador o ninguno de los dos conseguirá más bajas en el duelo de jugadores del mapa indicado.

Mapa X - {variant} - Duelo de jugadores - Hándicap por bajas

Se debe pronosticar el resultado del duelo de jugadores después de aplicar el hándicap de bajas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - {variant} - Total de disparos a la cabeza

Se debe pronosticar el número total de disparos a la cabeza en el mapa especificado.

¿Mapa X - ¿Qué equipo tendrá al jugador ganador de Arms Race?

Se debe pronosticar qué equipo tendrá al jugador que ganará Arms Race en el mapa especificado.

Mapa X - El equipo local ganará el mapa

Se debe pronosticar si el Equipo Local ganará el mapa.

Mapa X - Margen de victoria

Se debe pronosticar el margen de victoria en el mapa especificado.

Mapa X - Más de total + Ganador

Se debe pronosticar el ganador del mapa y si el número total de rondas será superior al total especificado.

Mapa X - Hándicap de rondas (3 vías)

Se debe pronosticar el resultado después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Menos de total + Ganador

Se debe pronosticar el ganador del mapa y si el número total de rondas será inferior al total especificado.

Mapa X - Total de rondas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa especificado.

Mapa X - Total de rondas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa especificado.

Forma de ganar

Se debe pronosticar la forma en que el equipo ganador obtendrá la victoria.

Mapa X Primera mitad - Total de rondas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa especificado.

Mapa X Primera mitad - Total de rondas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa especificado.

Marcador exacto de rondas - Mapa X

Se debe pronosticar el marcador exacto en rondas del mapa especificado.

Mapa X - Rondas impar/par

Se debe pronosticar si el número total de rondas en el mapa especificado será impar o par.

Mapa X - Total de rondas (3 vías)

Se debe pronosticar si el número total de rondas en el mapa especificado será superior, exactamente igual o inferior al total especificado.

Mapa X - Segunda mitad - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad en el mapa especificado.

Mapa X - Segunda mitad - Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto en la segunda mitad del mapa especificado.

Mapa X - Segunda mitad - Hándicap de rondas

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Segunda mitad - Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto en la segunda mitad del mapa especificado.

Mapa X Segunda mitad - Total de rondas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa especificado.

Mapa X Segunda mitad - Total de rondas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa especificado.

3.22.8. CS:GO mercados adicionales

Equipo a ganar por lo menos 1 Mapa si/no

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado ganará o no por lo menos un Mapa en una partida en concreto.

Prórroga Si/No

Se debe pronosticar si habrá prórroga o no.

Ganador de Ronda de Pistola (Primera y Segunda Ronda de Pistola)

Qué equipo (Terrorista / Contra-Terrorista) ganará la ronda de pistola (Ronda 1 / 16).

Ganador de primera mitad: Qué equipo (Terrorista / Contra-Terrorista) tendrá el mayor número de rondas ganadas después de las primeras 12 rondas jugadas.

Ganador de la segunda mitad

Qué equipo (Terrorista / Contra-Terrorista) tendrá el mayor número de rondas ganadas después de la ronda 12 y antes de que se concluya el mapa como empate o ganado por algún equipo.

3.22.9. Mercados de Dota 2

Ganador

Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

X mapa - 1er aegis

La liquidación de esta apuesta está ligada a que un equipo consiga el Immortals´s Aegis y no quien derrote al roshan en X mapa.

X mapa - 1era torre

Se predice cuál de ambos equipos destruye una torre antes en el mapa X.

X mapa - 1er Cuartel

Se predice cuál de ambos equipos destruye un cuartel antes en el mapa X.

Primer mapa - ganador

Predice el ganador del primer mapa.

Segundo mapa - ganador

Predice el ganador del primer mapa.

Primer mapa - eliminaciones, apuesta sin empate

Se predice el ganador del primer mapa en términos de eliminaciones conseguidas, teniendo en cuenta que si estas quedan en empate, las apuestas se cancelan.

Primer mapa - hándicap de bajas

Se predice el ganador del primer mapa en términos de eliminaciones conseguidas dándole una ventaja o desventaja al equipo seleccionado como el que tendrá el mayor número de eliminaciones.

Total de mapas

Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1, BO3, BO5)

Hándicap de Mapas

Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y con base en esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

X Mapa - Equipo en destruir la siguiente torre

Se predice cuál de ambos equipos destruye la siguiente torre en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la primera sangre

Se predice cuál de ambos equipos realizará la primera eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo con más eliminaciones

Se predice cuál de ambos equipos realizará el mayor número de eliminaciones en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la siguiente eliminación

Se predice cuál de ambos equipos realizará la siguiente eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en eliminar el siguiente Roshan

Predice cuál equipo eliminará el siguiente Roshan en el mapa escogido.

X Mapa - Eliminaciones totales Impar/Par

Se predice si el total de eliminaciones será un número par o impar.

X Mapa - Eliminaciones totales Más/Menos

Se predice si el total de eliminaciones será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa - Total de Roshans

Predice el número exacto de Roshans que serán eliminados en el mapa X.

X Mapa - Eliminaciones de Roshan totales Más/Menos

Se predice si el total de eliminaciones de roshan será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa - Total de Torres Destruidas Más/Menos

Se refiere al número de torres destruidas en el mapa seleccionado.

X Mapa - Tiempo de juego Más/Menos

Se debe pronosticar si el total de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido.

Equipo en registrar una Rampage

Se debe pronosticar qué equipo, o no, logrará un rampage, qué sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 5 enemigos por sí solo. Si no hay un rampage en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

Equipo en registrar una ultraKill

Se debe pronosticar qué equipo, o no, logrará una ultrakill, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 4 enemigos por sí solo. Si no hay una ultrakill en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

X Mapa - Tiempo de juego Más/Menos

Se debe pronosticar si el total de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido

X Mapa - hándicap a equipo con más eliminaciones

Se apuesta a quien será el ganador del mapa teniendo en cuenta un margen respectivo de eliminaciones. Al resultado se le sustrae o adiciona el número margen propuesto en el hándicap.

X Mapa - primero en realizar 5/10/15/20 eliminaciones

Predice Qué equipo será el primero en alcanzar 5/10/15/20 eliminaciones en un mapa específico.

Mapa X - Hándicap de torres

Se debe pronosticar el resultado después de aplicar el hándicap de torres especificado en el mapa indicado.

Mapa X - {variant} - Total de muertes

Se debe pronosticar el número total de muertes del jugador, equipo o lado seleccionado en el mapa especificado.

Mapa X - {variant} - Total de bajas

Se debe pronosticar el número total de bajas del jugador, equipo o lado seleccionado en el mapa especificado.

Mapa X - Aegis of the Immortal será arrebatado

Se debe pronosticar si el Aegis of the Immortal será arrebatado en el mapa especificado.

Mapa X - Mercados especiales

Se debe pronosticar el resultado del mercado especial especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Ubicación de la runa activa en el minuto Z

Se debe pronosticar la ubicación de la runa activa en el minuto especificado del mapa indicado.

Mapa X - equipo visitante gana el mapa + Total de bajas

Se debe pronosticar si el Equipo Visitante ganará el mapa y el número total de bajas en el mapa especificado.

Mapa X - Ganar mapa + Total de bajas impar/par

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado ganará el mapa y si el número total de bajas en el mapa especificado será impar o par.

Mapa X - equipo local gana el mapa + Total de bajas

Se debe pronosticar si el Equipo Local ganará el mapa y el número total de bajas en el mapa especificado.

Mapa X - Carrera a X bajas

Se debe pronosticar qué equipo será el primero en alcanzar el número especificado de bajas en el mapa indicado.

Mapa X - Ubicación de la primera torre Tier 3 destruida

Se debe pronosticar la ubicación de la primera torre Tier 3 destruida en el mapa especificado.

Mapa X - Aparición de runa activa en el minuto Z

Se debe pronosticar qué runa activa aparecerá en el minuto especificado del mapa indicado.

¿Mapa X - ¿Habrá una baja en el minuto Z?

Se debe pronosticar si habrá una baja en el minuto especificado del mapa indicado.

Mapa X - Matar al primer Tormentor

Se debe pronosticar qué equipo matará al primer Tormentor en el mapa especificado.

Mapa X - Intervalos: Total de bajas en el minuto Z

Se debe pronosticar el número total de bajas del jugador, equipo o lado seleccionado en el mapa especificado.

¿Mapa X - ¿El juego terminará de día/noche?

Se debe pronosticar si el juego terminará durante el día o la noche en el mapa especificado.

Mapa X - Qué equipo tendrá al primer jugador en alcanzar nivel 6

Se debe pronosticar qué equipo tendrá al primer jugador en alcanzar nivel 6 en el mapa especificado.

Mapa X - 1X2 por Roshan Kills

Se debe pronosticar si el Equipo Local, el Equipo Visitante o ninguno de los dos tendrá más Roshan Kills en el mapa especificado.

3.22.10. Dota 2 mercados adicionales

Equipo a ganar por lo menos 1 Mapa si/no

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado ganará o no por lo menos un Mapa en una partida en concreto.

Duración del mapa

Se debe pronosticar si la duración del juego tras finalizar un mapa será mayor o menor al tiempo especificado. Resultado: Si la duración de la partida es igual al tiempo especificado en el mercado, el mercado se resuelve como mayor. El mercado se liquida basándose en la pantalla final de resultados que está disponible por medio del steam API, una vez concluye el mapa.

Mapa X Kill: El ganador de este mercado es el equipo que consiga la muerte número x tomando en cuenta la suma de las muertes de ambos equipos.

Map Rampage: Si por lo menos un jugador, del equipo Claro u Oscuro, ha obtenido 5 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Map Ultrakill:Si por lo menos un jugador, del equipo Claro u Oscuro, ha obtenido 4 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa Beyond Godlike: Si por lo menos un jugador, del equipo Claro u Oscuro, ha obtenido 10 o más bajas sin ser abatido y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa Megacreeps

Se debe pronosticar si todas los barracones Claros u Oscuros son destruidos y este suceso sea anunciado en el juego.

Map Type of activated rune spawned at specific map time: Tipo de runa, que aparece en un momento específico del juego (linea especificada) y es activada (O capturada y activada luego) por uno de los jugadores.

3.22.11. Mercados de League of Legends

Ganador

Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Hándicap de mapas

Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y con base en esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Total de mapas

Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1, BO3, BO5).

Marcador Exacto (mapas)

Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son: 0: 2 - 1: 2 2: 0 - 2: 1

Primer mapa - primer inhibidor

Se predice cuál de ambos equipos destruye el inhibidor en el primer mapa.

Primer mapa - primera torre

Se predice cuál de ambos equipos destruye una torre antes en el primer mapa.

Primer mapa - primer dragón

Se predice cuál de ambos equipos derrota un dragón antes en el primer mapa.

Primer mapa - primer barón

Se predice cuál de ambos equipos derrota un baron antes en el primer mapa.

Primer mapa - primera eliminación

Se predice cuál de ambos equipos realizará la primera eliminación en el primer mapa.

X Mapa - Equipo en destruir la siguiente torre

Se predice cuál de ambos equipos destruye la siguiente torre en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la primera sangre

Se predice cuál de ambos equipos realizará la primera eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo con más eliminaciones

Se predice cuál de ambos equipos realizará el mayor número de eliminaciones en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la siguiente eliminación

Se predice cuál de ambos equipos realizará la siguiente eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Eliminaciones totales Impar/Par

Se predice si el total de eliminaciones será un número par o impar.

X Mapa - Eliminaciones totales Más/Menos

Se predice si el total de eliminaciones será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa - Total de Torres Destruidas Más/Menos

Se refiere al número de torres destruidas en el mapa seleccionado.

X Mapa - Tiempo de juego Más/Menos

Se debe pronosticar si el total de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido.

X Mapa - hándicap a equipo con más eliminaciones

Se apuesta a quien será el ganador del mapa teniendo en cuenta un margen respectivo de eliminaciones. Al resultado se le sustrae o adiciona el número margen propuesto en el hándicap.

X Mapa - primero en realizar 5/10/15/20 eliminaciones

Predice Qué equipo será el primero en alcanzar 5/10/15/20 eliminaciones en un mapa específico.

X Mapa - Ambos equipos destruyen un inhibidor

Predice si ambos equipos destruirán un inhibidor en el mapa seleccionado.

X Mapa - Ambos equipos eliminan un Baron

Predice si ambos equipos eliminan un Baron en el mapa seleccionado.

X Mapa - Ambos equipos eliminan un dragón

Predice si ambos equipos eliminan un dragón en el mapa seleccionado.

X Mapa - Equipo en destruir el siguiente inhibidor

Predice cuál equipo destruirá el siguiente inhibidor en el mapa escogido.

X Mapa - Equipo en eliminar el siguiente barón

Predice cuál equipo eliminará el siguiente Barón en el mapa escogido.

X Mapa - Equipo en eliminar el siguiente dragón

Predice cuál equipo eliminará el siguiente Barón en el mapa escogido.

X Mapa - Total de Barones eliminados

Predice el número exacto de Barones eliminados en el mapa X.

X Mapa - Total de Barones eliminados Más/Menos

Predice si el número de Barones eliminados supera o no el margen ofrecido en el mapa seleccionado.

X Mapa - Total de Dragones eliminados

Predice el número exacto de Dragones eliminados en el mapa X.

X Mapa - Total de Dragones eliminados Más/Menos

Predice si el número de dragones eliminados en el mapa X es mayor o menor al margen ofrecido.

X Mapa - Total de inhibidores destruidos

Predice el número exacto de inhibidores destruidos en el mapa X.

X Mapa - Total de inhibidores destruidos Más/Menos

Predice si el número de inhibidores destruidos en el mapa X es mayor o menor al margen ofrecido.

Equipo en registrar una PentaKill

Se debe pronosticar qué equipo, o no, logrará una pentakill, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 5 enemigos por sí solo. Si no hay una pentakill en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

Equipo en registrar una Quadra Kill

Se debe pronosticar qué equipo, o no, logrará una quadrakill, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 4 enemigos por sí solo. Si no hay una quadrakill en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

X Mapa - Equipo en eliminar el Rift Herald

Predice cuál equipo eliminará al Rift Herald en el mapa escogido.

Mapa X - Tipo del primer dragón

Se debe pronosticar el tipo del primer dragón que aparecerá en el mapa indicado.

Mapa X - Victoria del equipo local + Total de bajas

Se debe pronosticar si el Equipo Local ganará el mapa y el número total de bajas en el mapa indicado.

Mapa X - Victoria del equipo visitante + Total de bajas

Se debe pronosticar si el Equipo Visitante ganará el mapa y el número total de bajas en el mapa indicado.

Mapa X - Total de bajas par/impar + Ganador del mapa

Se debe pronosticar el ganador del mapa y si el número total de bajas será par o impar en el mapa indicado.

Mapa X - {variante} - Total de bajas

Se debe pronosticar el número total de bajas del jugador, equipo o lado seleccionado en el mapa indicado.

Mapa X - {variante} - Total de muertes

Se debe pronosticar el número total de muertes del jugador, equipo o lado seleccionado en el mapa indicado.

Mapa X - Intervalos: Total de bajas en el minuto Z

Se debe pronosticar el número total de bajas del jugador, equipo o lado seleccionado en el minuto indicado del mapa.

Mapa X - Tipo de Barón

Se debe pronosticar el tipo de Barón que aparecerá en el mapa indicado.

3.22.12. Mercados extra de League of Legends

Equipo a ganar por lo menos 1 Mapa si/no

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado ganará o no por lo menos un Mapa en una partida en concreto.

Duración del mapa

Se debe pronosticar si la duración del juego tras finalizar un mapa será mayor o menor al tiempo especificado. Resultado: Si la duración de la partida es igual al tiempo especificado en el mercado, el mercado se resuelve como mayor. El mercado se liquida basándose en la pantalla final de resultados que está disponible por medio del steam API, una vez concluye el mapa.

Mapa X Kill: El ganador de este mercado es el equipo que consiga la muerte número x tomando en cuenta la suma de las muertes de ambos equipos.

Mapa Total Torretas

Se debe pronosticar si la cuenta final de torres destruidas (Basado en la puntuación del juego, que es la suma de las torres azules + las torres rojas destruidas) en un mapa en concreto estará por encima o por debajo de la figura establecida.

Mapa QuadraKill: Si por lo menos un jugador, del equipo Azul o Rojo, ha obtenido 4 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Map PentaKill: Si por lo menos un jugador, del equipo Azul o Rojo, ha obtenido 5 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa Xth Dragon type: Tipo del 1ero / 2do dragón aparecido desde el inicio del mapa.

Mapa Dragon soul type: Tipo del 3er dragón aparecido desde el inicio del mapa.

Mapa Certain type of dragon kill: Si un dragón de cierto tipo será aniquilado por lo menos una vez en un mapa en concreto.

Mapa X - Matar al Segundo Rift Herald

Se debe pronosticar en un mapa específico (como la Summoner's Rift) si un equipo derrotará con éxito al Segundo Rift Herald durante la partida.

3.22.13. Mercados de Call of Duty

Ganador

Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Hándicap de mapas

Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y con base en esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Total de mapas

Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1, BO3, BO5).

Marcador Exacto (mapas)

Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son: 0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

X Mapa - Equipo en ganar la ronda N

Predice qué equipo ganará la ronda N en el mapa indicado X.

X Mapa - primero en ganar 3/6/9/12 rondas

Predice qué equipo ganará antes 3/6/9/12 rondas, en el mapa X.

X Mapa - total de rondas

Este mercado predice si el mapa disponible en el momento tendrá más o menos de 26.5 rondas.

X Mapa - hándicap de rondas

En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el total de rondas que haya en el mapa seleccionado. Ejemplo partida Ffamix vs Exdt: Ffamix (-2.5) ➔ Este mercado se refiere a que Ffamix ganará el primer mapa dándole una desventaja de -2.5 rondas (si el mapa acaba 6-2, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 3.5 - 2). Exdt (+2.5) ➔ Este mercado se refiere a que Exdt ganará el primer mapa dándole una ventaja de +2.5 rondas (si el mapa acaba 6-5, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 6 - 7.5).

X Mapa prórroga (si/no)

Predice si habrá rondas extra en el mapa X.

X Mapa puntos totales anotados Over/Under

Predice el total de rondas jugadas en el mapa X mencionado.

3.22.14. Mercados de Overwatch

Ganador

Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Hándicap de mapas

Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y con base en esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Total de mapas

Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1, BO3, BO5.

Marcador Exacto (mapas)

Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son: 0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

X Mapa - Equipo en ganar la ronda N

Predice qué equipo ganará la ronda N en el mapa indicado X.

X Mapa - primero en ganar 3/6/9/12 rondas

Predice qué equipo ganará antes 3/6/9/12 rondas, en el mapa X.

X Mapa - total de rondas

Este mercado predice si el mapa disponible en el momento tendrá más o menos de 26.5 rondas.

X Mapa - hándicap de rondas

En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el total de rondas que haya en el mapa seleccionado. Ejemplo partida Ffamix vs Exdt: Ffamix (-2.5) ➔ . Este mercado se refiere a que Ffamix ganará el primer mapa dándole una desventaja de -2.5 rondas (si el mapa acaba 20-10, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 17.5-10).

Exdt (+2.5) ➔Este mercado se refiere a que Exdt ganará el primer mapa dándole una ventaja de +2.5 rondas (si el mapa acaba 15-15, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 17.5-15).

X Mapa prórroga (si/no)

Predice si habrá rondas extra en el mapa X.

X Mapa puntos totales anotados Over/Under

Predice el total de rondas jugadas en el mapa X mencionado.

3.22.15. Mercados de FIFA

1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X(los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana)

Apuesta sin empate (DNB)

Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, tiene que haber un equipo ganador. Lo que significa que, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Total (Más /Menos)

Se debe pronosticar si el número de goles marcados durante el partido estará por encima o por debajo de la línea estipulada.

3.22.16. Mercados de NBA 2K

Ganador 1X2

Se debe pronosticar si la victoria será para el equipo Local o el equipo Visitante, otorgando la opción de escoger el empate.

Money Line (Ganador 1, 2)

Se debe pronosticar cuál será el ganador del evento sin importar cual sea el margen de puntos.

Total (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar si el número total de puntos marcados durante el evento, estarán por encima o por debajo del margen indicado. Por ejemplo: Más de 215.5 - Menos de 215.5.

Hándicap (Margen)

Se debe pronosticar el ganador del evento añadiendo o sustrayendo la cantidad de puntos especificada en el margen al resultado del evento.

3.22.17. E-basketball

Primer tiempo - Empate sin apuesta

Se debe pronosticar el ganador del primer tiempo, si el tiempo termina como empate todas las apuestas serán anuladas, si el tiempo no se completa este mercado será anulado.

Ganador

Se debe pronosticar el resultado del partido.

Total

Consiste en pronosticar el total de puntos anotados por ambos equipos.

Par/impar

Consiste en pronosticar si el resultado del partido será par o impar.

3.22.18. Rainbow Six Siege

Mapa X - Margen de victoria

Se debe pronosticar el margen de victoria en el mapa especificado.

Mapa X - Hándicap de rondas

Se debe pronosticar el resultado después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Total de rondas

Se debe pronosticar el número total de rondas en el mapa indicado.

Mapa X - 1.ª mitad - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad en el mapa indicado.

Mapa X - 2.ª mitad - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Total de rondas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - Segunda mitad - Total de rondas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - Resultado exacto (en rondas)

Se debe pronosticar el marcador exacto en rondas del mapa indicado.

Mapa X - Total de rondas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa indicado.

Mapa X - Más de + Ganador

Se debe pronosticar el ganador del mapa y si el número total de rondas será superior al total especificado.

Mapa X - Total de rondas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Resultado exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto de la primera mitad en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Hándicap de rondas

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Segunda mitad - Hándicap de rondas

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Ganar mitad X + Ganar mapa

Se debe pronosticar el ganador de la mitad especificada y el ganador del mapa.

Mapa X - Total de rondas de los Defensores

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por los Defensores en el mapa indicado.

Mapa X - Total de rondas de los Atacantes

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por los Atacantes en el mapa indicado.

3.22.19. Valorant

Mapa X - Hándicap de rondas

Se debe pronosticar el resultado después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Más de + Ganador

Se debe pronosticar el ganador del mapa y si el total de rondas será superior al total especificado.

Mapa X - 1.ª mitad - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad en el mapa indicado.

Mapa X - 2.ª mitad - 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Total de rondas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa indicado.

Mapa X - Segunda mitad - Total de rondas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Total de rondas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - Segunda mitad - Total de rondas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - Margen de victoria

Se debe pronosticar el margen de victoria en el mapa indicado.

Mapa X - Total de rondas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa indicado.

Mapa X - Total de rondas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - Resultado exacto de la primera mitad

Se debe pronosticar el marcador exacto de la primera mitad en el mapa indicado.

Mapa X - Menos de + Ganador

Se debe pronosticar el ganador del mapa y si el total de rondas será inferior al total especificado.

Mapa X - Hándicap de rondas (3 vías)

Se debe pronosticar el resultado después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Resultado exacto (en rondas)

Se debe pronosticar el marcador exacto en rondas en el mapa indicado.

Forma de ganar

Se debe pronosticar la forma en que el equipo ganador conseguirá la victoria.

Mapa X - Rondas pares/impares

Se debe pronosticar si el número total de rondas en el mapa indicado será par o impar.

Mapa X - Primera mitad - Hándicap de rondas

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Segunda mitad - Hándicap de rondas

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Ronda Z {variante} - Total de bajas del jugador

Se debe pronosticar el número total de bajas realizadas por el jugador seleccionado en la ronda indicada del mapa especificado.

¿Mapa X - Ronda Z - ¿Morirá el jugador en la ronda?

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado morirá o no en la ronda indicada del mapa especificado.

Mapa X {variante} - Total de bajas

Se debe pronosticar el número total de bajas en el mapa indicado.

Mapa X {variante} - Total de muertes

Se debe pronosticar el número total de muertes realizadas por el jugador o lado seleccionado en el mapa indicado.

Mapa X - Total de bajas

Se debe pronosticar el número total de bajas en el mapa indicado.

Mapa X - Total de bajas del equipo local

Se debe pronosticar el número total de bajas realizadas por el Equipo Local en el mapa indicado.

Mapa X - Total de bajas del equipo visitante

Se debe pronosticar el número total de bajas realizadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - {variante} - Duelo de jugadores - Ganador por bajas

Se debe pronosticar qué jugador conseguirá más bajas en el duelo de jugadores del mapa indicado.

Mapa X - {variante} - Duelo de jugadores - 1X2 por bajas

Se debe pronosticar si el primer jugador, el segundo jugador o ninguno de los dos conseguirá más bajas en el duelo del mapa indicado.

Mapa X - Resultado exacto de la segunda mitad

Se debe pronosticar el marcador exacto de la segunda mitad en el mapa indicado.

Mapa X - {variante} - Duelo de jugadores - Hándicap por bajas

Se debe pronosticar el resultado del duelo de jugadores después de aplicar el hándicap de bajas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Equipo que ganará 3 rondas consecutivas

Se debe pronosticar qué equipo ganará 3 rondas consecutivas en el mapa indicado.

Ambos equipos ganarán su mapa seleccionado

Se debe pronosticar si ambos equipos ganarán el mapa que eligieron.

Ambos equipos ganarán el mapa seleccionado por el rival

Se debe pronosticar si ambos equipos ganarán el mapa elegido por su oponente.

Mapa X - Total de rondas (3 vías)

Se debe pronosticar si el número total de rondas en el mapa indicado será superior, exactamente igual o inferior al total especificado.

Mapa X - Método de victoria Ronda Z

Se debe pronosticar el método de victoria en la ronda indicada del mapa especificado.

Mapa X - Margen de victoria

Se debe pronosticar el margen de victoria en el mapa indicado.

3.23. Fútbol de playa

Todas las apuestas de Fútbol Playa se basan en el horario regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

3.23.1. Mercados principales

1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido (3 períodos de 12 minutos). Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

OUTRIGHTS:

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Ganador de Grupo

Apuesta por el equipo que finaliza con la mayor cantidad de puntos en su grupo

3.24. Bádminton

En caso de que un partido no se complete, todos los mercados no decididos serán cancelados. Sí un jugador o equipo se retira, todos los mercados no decididos serán cancelados.

3.24.1. Mercados principales

Ganador (1,2)
Consiste en pronosticar el ganador del partido sin importar la diferencia de puntos.

Resultado exacto
Se debe pronosticar el resultado exacto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si uno de los jugadores se retira, este mercado será considerado como inválido.

Hándicap de puntos (margen)
Se debe pronosticar el ganador del partido adicionando o sustrayendo el margen indicado al resultado final del encuentro, en puntos.

Puntos Totales (Más/Menos)
Se debe pronosticar si el total de puntos en el encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Impar/Par juegos
Se debe pronosticar si el total de juegos durante el encuentro es un número par o impar.

X juego - Ganador
Predice el ganador del juego seleccionado.

X juego - Puntos Totales
Se debe pronosticar si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un juego determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

X juego - hándicap de puntos
Se debe pronosticar el ganador del juego mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

X juego - par / impar
Predice si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el juego X será un número par o impar.

X juego - carrera a X puntos
Se debe pronosticar qué equipo alcanzará X puntos primero para el juego elegido.

X juego - Punto X
Se debe pronosticar qué jugador/equipo obtendrá el punto seleccionado en dicho juego.

Outrights:

Ganador
Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

3.25. Biatlón / atletismo

Outrights

Ganador

Se debe pronosticar que el jugador seleccionado será el ganador del torneo/evento.

H2H

Se debe pronosticar cuál de los dos participantes mencionados tendrá una mejor posición en el torneo/evento. En caso de que los dos participantesse retiren o acaben descalificados en el mismo periodo de la competición el mercado se liquida como nulo.

3.26. Pesapallo

Todas las apuestas de Pesapallo se basan en el tiempo reglamentario a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

Los resultados de Threeway, Double Chance, hándicap (Run line 2-Way) y Total Runs (over/under) se contabilizan después de dos períodos (cuatro innings ambos). A menos que se indique lo contrario, las apuestas no incluyen una posible inning extra o un concurso de anotación. Ganador: también llamada Money Line incl. extra inning y concurso de anotación.

3.26.1. Mercados principales

1X2

El usuario se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X(los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana)

Outrights

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

3.27. Squash

Si un jugador se retira, se rinde o es descalificado, todos los mercados no decididos son considerados como nulos. Si el árbitro otorga puntos de penalización, todas las apuestas permanecen válidas.

3.27.1. Mercados principales

Ganador (1,2)

Mercado que Consiste en pronosticar el ganador del evento sin importar el margen de puntos.

Marcador Exacto

Se debe pronosticar el resultado exacto del evento en términos de sets ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el evento, todos los mercados se consideran nulos.

X Juego - Ganador

Se debe pronosticar el ganador del juego seleccionado.

X Juego - Puntos Totales

Se debe pronosticar si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el juego seleccionado estará por encima o por debajo del número seleccionado.

X Juego - Hándicap de puntos

Se debe pronosticar el ganador del juego seleccionado (En puntos ganados) sumando o sustraendo el margen de puntos seleccionado al resultado del evento (En puntos).

X Juego - par/impar

Se debe pronosticar si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el juego seleccionado será un número par o impar.

X Juego - carrera a los X puntos

Se debe pronosticar qué equipo alcanzará primero los X puntos primero en el juego seleccionado.

X Juego - X punto

Se debe pronosticar qué equipo ganará el X punto seleccionado en el juego seleccionado.

Outrights

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo seleccionado de acuerdo al resultado oficial de la competencia.

3.28. Salto de esquí

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Top 3

Se debe pronosticar si el participante elegido alcanzará la posición del podio, incluyendo posición compartida.

H2H

Se debe pronosticar cuál de los dos Participantes especificados en la apuesta logrará la mejor posición en el evento general. En caso descalifiquen a los dos participantes o ambos se retiren durante la competencia, las apuestas en este mercado serán canceladas. Si uno de los dos participantes no inicia el evento, las apuestas serán anuladas. Si uno de los participantes logra finalizar el evento y el otro no, el primero será considerado ganador.

3.29. Hurling

Todas las apuestas de Gaelic Hurling se basan en el horario regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

3.29.1. Mercados principales

Ganador(1X2)

Se debe pronosticar el ganador del partido. Hay 3 posibles resultados, Gana 1, gana 2 o empate X.
Outrights

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

3.30. Fútbol australiano

Consulta rápida

3.30.1. Mercados principales·3.30.2. Mercados por cuartos

Todos los mercados excluyen la prórroga, a menos que se especifique lo contrario en dicho mercado. Estos mercados se cerrarán de acuerdo al resultado de los 80 minutos de juego a menos que se especifique lo contrario en dicho mercado. Estos 80 minutos incluyen tiempo de descuento por lesión o por la suspensión temporal del partido.

3.30.1. Mercados principales

1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X(los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana)

Apuesta sin empate (DNB)

Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Hándicap

Se debe pronosticar el ganador del partido sumando o restando la diferencia indicada al resultado del partido.

Total (Más /Menos)

Se debe pronosticar si el número de goles marcados durante el tiempo reglamentario estará por encima o por debajo de la línea estipulada

Local Total

Se debe pronosticar si el total de goles marcados por el equipo local durante el partido serán por encima o por debajo de la línea indicada.

Visitante Total

Se debe pronosticar si el total de goles marcados por el equipo visitante durante el partido serán por encima o por debajo de la línea indicada.

Par/Impar

Se debe pronosticar si el resultado del partido es par o impar, si el partido termina 0-0, el mercado ganador será el par.

Par/Impar Local

Se debe pronosticar si el número de goles anotados por el equipo local durante el partido será par o impar. Si el equipo local no anotó ningún gol la selección ganadora será par.

Par/Impar Visitante

Se debe pronosticar si el número de goles anotados por el equipo visitante durante el partido será par o impar. Si el equipo visitante no anotó ningún gol la selección ganadora será par.

1X2 y total

Se debe pronosticar la combinación del resultado del evento más si los goles estarán por encima o por debajo del margen seleccionado. Existen 6 posibles resultados:

Local & más de: El equipo Local gana y el total de goles es más del margen seleccionado. Local & Menos de: El equipo Local gana y el total de goles es menos del margen seleccionado Empate & Más de: El evento termina en empate y el total de goles es más del margen seleccionado. Empate & Menos de: El evento termina en empate y el total de goles es menos del margen seleccionado. Visitante & Más de: El equipo visitante gana y el total de goles es más del margen seleccionado. Visitante & Menos de: El equipo visitante gana y el total de goles es menos del margen seleccionado.

Primer equipo en anotar

Se debe pronosticar qué equipo marcará primero durante el partido.

Primera jugada de gol

Se debe pronosticar el tipo de jugada de gol que ocurre primero durante el partido

1ª mitad hándicap

Se debe pronosticar el ganador del primer tiempo sumando o restando la diferencia indicada al resultado del primer tiempo, si el primer tiempo no se completa este mercado se anulará.

Resultado del descanso (con empate)

Se debe pronosticar el resultado del descanso, las selecciones son 1-el equipo local, 2-el equipo visitante y X-empate. Si el descanso está incompleto, este mercado será nulo.

Descanso/Tiempo completo

Se debe pronosticar el resultado del primer tiempo del partido junto con el resultado del tiempo reglamentario del partido. Los resultados posibles son: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X y 2/2).

Mitad con más goles

Se debe pronosticar qué mitad del partido tendrá la puntuación total combinada más alta por parte de ambos equipos.

Primer goleador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado marcará el primer gol del partido. si el jugador no participa o entra en el campo después de que se haya marcado el primer gol del partido, la apuesta será nula.

Último goleador

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado marcará el último gol del partido. si el jugador no participa o entra al campo después de que se haya marcado el primer gol del partido, la apuesta será cancelada.

Resultado del descanso

Se debe pronosticar el resultado del descanso, las selecciones son 1-el equipo local, 2-el equipo visitante. Si el descanso es incompleto este mercado será nulo.

Primer equipo en llegar a 15 puntos

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero a 15 puntos durante el partido.

Primer equipo en llegar a 20 puntos

Se debe pronosticar qué equipo llegará primero a 20 puntos durante el partido.

Totales del primer tiempo por Más/Menos

Se debe pronosticar si el número total de goles marcados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo de la línea indicada, si el primer tiempo no se ha completado este mercado será nulo.

Última jugada de gol

Se debe pronosticar el tipo de jugada de gol que se producirá en último lugar durante el partido

Goleador en cualquier momento

Se debe pronosticar que el jugador seleccionado marcará al menos un gol durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Tener 20 posesiones o más

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará 20 o más posesiones durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta será cancelada.

Tener 25 posesiones o más

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará 25 o más posesiones durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta será cancelada.

Tener 30 posesiones

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado realizará 30 o más posesiones durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Tener 35 Disposiciones o Más

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado realizará 35 o más disposiciones durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se anulará.

40 Disposiciones o más

Se debe pronosticar si el jugador seleccionado registrará 40 o más disposiciones durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta será cancelada.

Máximo goleador del partido

Se debe pronosticar qué jugador marcará más goles durante el partido.

Equipo local – Último goleador

Se debe pronosticar qué jugador del equipo local será el último goleador del partido.

Equipo visitante – Último goleador

Se debe pronosticar qué jugador del equipo visitante será el último goleador del partido.

3.30.2. Mercados por cuartos

X Cuarto 1X2

Se debe pronosticar el resultado del ´´X´´ Cuarto, Son posibles 3 selecciones: Equipo Local, Equipo visitante y empate (X).

X Cuarto Apuesta sin empate

Se debe pronosticar el ganador del ´´X´´ cuarto, en caso de que el ´´X´´ cuarto termine en empate todas las apuestas serán canceladas para este mercado, si el ´´X´´ cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto hándicap

Se debe pronosticar el ganador del ´´X´´ cuarto añadiendo o sustrayendo el margen especificado al resultado de la mitad, si el cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto Total

Se debe pronosticar si el número total de puntos durante el ´´X´´ cuarto estará por encima o por debajo del margen especificado, si el cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto Total Local/Visitante

Se debe pronosticar si el número total de puntos marcados por el equipo seleccionado durante el ´´X´´ cuarto estará por encima o por debajo del margen especificado, si el cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto Margen de victoria

Se debe pronosticar la diferencia de puntos que un equipo tendrá ante su rival al finalizar el X cuarto.

X Cuarto par/impar

Se debe pronosticar si el número total de puntos marcados por el equipo seleccionado durante el ´´X´´ cuarto será un número par o impar.

2º Cuarto Primera jugada de gol

Se debe pronosticar el tipo de jugada de gol que se produce en primer lugar durante el cuarto de hora dado del partido.

3º Cuarto Primera jugada de gol

Se debe pronosticar el tipo de jugada de gol que se produce en primer lugar durante el cuarto de hora dado del partido.

4º Cuarto Primera jugada de gol

Se debe pronosticar el tipo de jugada de gol que se producirá primero durante el cuarto del partido.

Cuarto con mayor puntuación

Se debe pronosticar qué cuarto del partido tendrá la mayor puntuación total combinada de ambos equipos.

Outrights

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Top4, Top8

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado ocupará la posición respectivamente seleccionada al final del torneo.

Llegará a la final

Se debe pronosticar si el equipo seleccionado llegará a la final del torneo.

Mayor número de victorias/derrotas en la temporada regular

Se debe pronosticar cuál equipo obtendrá el mayor número de victorias/derrotas al final del torneo de acuerdo con los resultados oficiales del mismo.

3.31. Tenis de mesa

Consulta rápida

3.31.1. Mercados principales·3.31.2. Mercados por juegos

3.31.1. Mercados principales

*Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en E-Table tenis (se aplican las mismas reglas). No obstante, y en caso de retirada de un jugador o descalificaciónde un jugador, lesión (lesión, enfermedad o circunstancia personal), decisión de un adulto (adult decision), walkover o abandono, todos los mercados determinados en el terreno de juego se liquidarán en consecuencia y todos los demás indecisos se declararán desiertos y nulos.

Para evitar dudas, si un jugador de tenis de mesa se retira antes de que concluya el último punto, el mercado del ganador del partido se anula, pero todos los mercados relacionados con juegos o puntos específicos que se determinen se liquidan en consecuencia.

Ganador (1,2)

Consiste en pronosticar el ganador del partido sin importar la diferencia de puntos.

Hándicap de juegos (margen)

Se debe pronosticar el ganador del partido adicionando o sustrayendo al resultado final del encuentro el margen indicado.

Juegos Totales (Más/Menos)

Se debe pronosticar si el total de juegos en el encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Resultado exacto

Se debe pronosticar el resultado exacto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si uno de los jugadores se retira, este mercado será considerado como inválido.

Hándicap en puntos

Se debe pronosticar el ganador del partido (en puntos ganados) sumando o restando la diferencia indicada al resultado del partido (en puntos).

Puntos Totales

Se debe pronosticar si el total de puntos anotados por ambos equipos será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Cuántos juegos serán decididos por puntos extra?

Se debe pronosticar cuántos juegos durante el encuentro se extienden a puntos extra para ser decididos(El ganador del set tiene más de 11 puntos).

Juegos exactos

Se debe pronosticar el número de juegos exactos durante el encuentro.

Par / Impar

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados en el partido será par o impar

3.31.2. Mercados por juegos

Xº Partido - Ganador

Pronostique si el ganador del partido mencionado será el equipo local (1) o el equipo visitante (2).

Xº Partido - Total de Puntos

Predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un partido determinado será superior o inferior a un número dado en el mercado.

Xº Partido - Hándicap de puntos

Se debe pronosticar el ganador del partido mencionado(en puntos ganados) sumando o restando la diferencia indicada al resultado del partido (en puntos).

Xº Partido - Par/Impar

Pronostique si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el partido en cuestión será un número par o impar.

Xº Partido - Carrera a X puntos

Se debe pronosticar qué equipo alcanzará primero X puntos en el partido mencionado.

Hándicap del partido

Se debe pronosticar el ganador del partido sumando o restando la diferencia indicada al resultado del partido.

Juego X - Total del jugador N

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el jugador N durante el juego «X» estará por encima o por debajo del margen indicado.

Juego X - Margen ganador

Se debe pronosticar la cantidad de diferencia que un jugador tendrá sobre su oponente al final del juego X, por ejemplo el Jugador N por 1-5 puntos.

Hándicap de juego

Se debe pronosticar el ganador del partido tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado del partido.

Juego X – Ganador

Se debe pronosticar el ganador del juego X del partido.

Juego X – Hándicap de puntos

Se debe pronosticar el ganador del juego X tras sumar o restar la ventaja de puntos indicada.

Juego X – Total de puntos

Se debe pronosticar el número total de puntos que se anotarán durante el juego especificado del partido.

Juego X – Par / Impar

Se debe pronosticar si el número total de puntos del juego especificado será par o impar.

Juego X – Carrera a puntos

Se debe pronosticar qué jugador será el primero en alcanzar un número determinado de puntos en ese juego.

Juego X – Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador final exacto del juego especificado.

Juego X – Margen de victoria

Se debe pronosticar el margen por el cual un jugador ganará el juego especificado.

Juego X – Apuesta por punto

Se debe pronosticar qué jugador ganará el punto N durante el juego X del partido.

3.32. Baloncesto 3x3

Todas las apuestas Baskeball 3X3 se basan en el tiempo reglamentario a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

3.32.1. Mercados principales

Money Line (Ganador) (Incl. TE)

Se debe pronosticar el ganador sin importar el margen de puntos.

Total (Mayor/Menor)

Se debe pronosticar si el total de puntos marcados entre ambos equipos será mayor o menor que el margen ofrecido en el mercado seleccionado. Por ejemplo: Mayor que 215.5 - Menor que 215.5.

Hándicap (margen)

Se debe pronosticar el ganador del partido añadiendo o sustrayendo el margen indicado al resultado del partido.

Ganador del partido 1X2

Se debe pronosticar si el ganador será el equipo local, el equipo visitante o si será empate.

Par/Impar

Se debe pronosticar si el resultado del partido será un número par o impar.

Total de puntos por equipo (Local -Visitante)

Se debe pronosticar si el total de puntos del equipo local o del equipo visitante será mayor o menor que el número establecido en el mercado seleccionado. Por ejemplo: Mayor que 215.5 - Menor que 215.5.

3.33. Bandy

Consulta rápida

3.3.1. Mercados principales·3.33.2. Bandy: apuestas de competición (Outrights)

Todas las apuestas de Bandy se basan en el tiempo reglamentario a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

3.33.1. Mercados principales

1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X(los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Total (Más /Menos)

Se debe pronosticar si el número de goles marcados durante el partido estará por encima o por debajo de la línea estipulada.

Gol X

Se debe pronosticar qué equipo anotará el gol número X del partido.

Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 posibles resultados: - 1X (al final del partido, el equipo local gana o empata), - X2 (al final del partido, el equipo visitante gana o empata), - 12 (al final del partido, gana el equipo local o el equipo visitante).

Hándicap 1X2

Se debe pronosticar el ganador del partido tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado del partido.

Equipo local – Total

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados por el equipo local durante el partido será superior o inferior al número especificado.

Equipo visitante – Total

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados por el equipo visitante durante el partido será superior o inferior al número especificado.

Par / Impar

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados en el partido será par o impar.

Ambos equipos marcan

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán al menos un gol durante el partido.

Primera mitad / Final del partido

Se debe pronosticar qué equipo ganará en la primera mitad del partido y qué equipo ganará al final del partido.

Primera mitad – Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad del partido. Hay 3 posibles resultados: 1X (el equipo local gana o empata), X2 (el equipo visitante gana o empata), 12 (gana el equipo local o el equipo visitante).

Primera mitad – Empate no válido

Se debe pronosticar qué equipo ganará la primera mitad. Si hay empate al descanso, la selección se considera nula.

Segunda mitad – 1X2

Se debe pronosticar qué equipo ganará la segunda mitad del partido.

Segunda mitad – Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado de la segunda mitad del partido. Hay 3 posibles resultados: 1X (el equipo local gana o empata), X2 (el equipo visitante gana o empata), 12 (gana el equipo local o el equipo visitante).

Segunda mitad – Hándicap

Se debe pronosticar el ganador de la segunda mitad tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado.

Segunda mitad – Total

Se debe pronosticar si el total de goles anotados durante la segunda mitad será superior o inferior al número especificado.

Último equipo en anotar

Se debe pronosticar qué equipo anotará el último gol del partido.

Carrera a N goles

Se debe pronosticar qué equipo será el primero en alcanzar el número específico de goles durante el partido.

Ganador

Se debe pronosticar qué equipo ganará el partido.

Primera mitad – 1X2

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad como victoria local, empate o victoria visitante.

Primera mitad – Hándicap

Se debe pronosticar el ganador de la primera mitad tras aplicar el hándicap especificado a uno de los equipos.

Primera mitad – Total

Se debe pronosticar si el total de goles anotados en la primera mitad será superior o inferior al número especificado.

3.33.2. Bandy: apuestas de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

3.34. Unihockey

Consulta rápida

3.34.1. Mercados principales·3.34.2. Unihockey: apuestas de competición (Outrights)

Todas las apuestas de Unihockey se basan en el tiempo reglamentario a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

3.34.1. Mercados principales

1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X(los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Hándicap

Se debe pronosticar el ganador del partido añadiendo o sustrayendo el margen indicado al resultado del partido.

Total (Más /Menos)

Se debe pronosticar si el número de goles marcados durante el partido estará por encima o por debajo de la línea estipulada.

Hándicap 1X2

Se debe pronosticar el ganador del partido tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado del partido.

Equipo local – Total

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados por el equipo local durante el partido será superior o inferior al número especificado.

Equipo visitante – Total

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados por el equipo visitante durante el partido será superior o inferior al número especificado.

Par / Impar

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados en el partido será par o impar.

Ambos equipos marcan

Se debe pronosticar si ambos equipos anotarán al menos un gol durante el partido.

¿Habrá prórroga?

Se debe pronosticar si el partido se irá a prórroga.

Total (Más–Exacto–Menos)

Se debe pronosticar si el marcador final será: superior a un número especificado, exactamente ese número o inferior a dicho número.

Periodo con mayor anotación

Se debe pronosticar cuál de los tres periodos tendrá el mayor número total de goles anotados.

Periodo X – 1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido durante el periodo X.

Periodo X – Total

Se debe pronosticar si el número total de goles anotados en el periodo especificado será superior o inferior al número indicado.

Periodo X – Empate no válido

Se debe pronosticar qué equipo ganará el periodo especificado. Si hay empate, la selección se considera nula.

Periodo X – Hándicap

Se debe pronosticar el ganador del periodo X tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado del periodo.

Periodo X – Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado del periodo especificado. Hay 3 posibles resultados: 1X (el equipo local gana o empata), X2 (el equipo visitante gana o empata), 12 (gana cualquiera de los dos equipos).

Carrera a Z goles

Se debe pronosticar qué equipo será el primero en alcanzar el número de goles especificado.

Gol X

Se debe pronosticar qué equipo anotará el gol número X durante el partido.

3.34.2. Unihockey: apuestas de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

3.35. Waterpolo

Consulta rápida

3.35.1. Mercados principales·3.35.2. Waterpolo: apuestas de competición (Outrights)

Todas las apuestas de Waterpolo se basan en el tiempo reglamentario a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

3.35.1. Mercados principales

1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X(los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Total (Más /Menos)

Se debe pronosticar si el número de goles marcados durante el partido estará por encima o por debajo de la línea estipulada.

3.35.2. Waterpolo: apuestas de competición (Outrights)

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

3.36. Kabaddi

Consulta rápida

3.36.1. Mercados principales·3.36.2. Mercados de la primera mitad

Todas las apuestas de Kabaddi se basan en el tiempo reglamentario a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

3.36.1. Mercados principales

1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Total (Más / Menos)

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados durante el partido estará por encima o por debajo de la línea indicada.

Doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Apuesta sin empate

Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero de la apuesta. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como nula.

Hándicap

Se debe pronosticar el ganador del partido sumando o restando el hándicap indicado al resultado del partido.

Margen de victoria

Mercado de apuestas que predice la cantidad de diferencia que un equipo tendrá de su oponente al final del partido, por ejemplo, el equipo local por 1-5 puntos.

Mitad / Final

Se debe pronosticar el resultado del primer tiempo del partido junto con el resultado del partido. Los posibles resultados son: (1/1, 1 / X, 1/2, X / 1, X / X, X / 2, 2/1, 2 / X y 2/2).

Total del equipo local

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados, de equipo local, durante el partido estará más o menos de la línea indicada.

Total del equipo visitante

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados, del equipo visitante, durante el partido estará más o menos de la línea indicada.

Mitad con mayor puntuación

Se debe pronosticar qué mitad tendrá los más puntos anotados.

Impar / Par

Se debe pronosticar si el resultado del partido es un número par o impar, si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "pares".

3.36.2. Mercados de la primera mitad

Primera mitad - Apuesta sin empate

Se debe pronosticar el ganador de la primera mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas serán anuladas, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

Primera mitad - doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final de la primera mitad el equipo local gana o empata), X2 (al final de la primera mitad el equipo visitante gana o empata), 12 (al final de la primera mitad el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Primera mitad - Hándicap

Se debe pronosticar el ganador de la 1ª mitad sumando o restando el margen indicado al resultado de la mitad, si la mitad no se completa este mercado se anulará.

Primera mitad - Total (Menos / Más)

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados durante la primera mitad estará más o menos de la línea dada, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

Primera mitad - Local/Visitante Total (Menos / Más)

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el equipo nombrado (Local o Visitante) durante la 1ª mitad estará más o menos de la línea indicada, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

Primera mitad - par / impar

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados en la primera mitad será par o impar, si la mitad está incompleta, este mercado se anulará.

3.37. Bolos

Principales Mercados Ganador (1,2)

Mercado de apuestas que consiste en pronosticar el ganador del partido independientemente del margen de puntos.

Hándicap Sets

Se debe pronosticar el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final del margen especificado en la apuesta.

Marcador exacto

Se debe pronosticar el marcador exacto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el partido, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Sets Totales (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar si el número total de sets jugados en el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

X Set - 1X2

Se debe pronosticar el resultado del X set. Hay 3 posibles resultados: 1 (el jugador 1 gana), X (los jugadores empatarán), 2 (el jugador 2 gana).

X set - empate sin apuesta

Se debe pronosticar el ganador de la primera mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se anularán, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

X set - Hándicap

Se debe pronosticar el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del set (en puntos).

X set - Total

Predice si el total de puntos acumulados por ambos jugadores en el set mencionado estará por encima o por debajo de la línea.

X set - Jugador 1/2 total

Se debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el jugador mencionado durante el set dado estará por encima o por debajo de la línea indicada, si el set está incompleto, este mercado se anulará.

Outrights Ganador

Se debe pronosticar el ganador del torneo de acuerdo con la clasificación oficial de la competencia.

3.38. Pádel

3.38.1. Mercados principales

Ganador (1,2)

Mercado de apuestas que consiste en pronosticar el ganador del partido independientemente del margen de puntos.

Hándicap de juegos (margen)

Se debe pronosticar el ganador del partido sumando o restando la margen indicada al resultado del partido.

Hándicap de sets

Se debe pronosticar el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Resultado exacto

Se debe pronosticar el resultado exacto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el partido, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Juegos Totales (Más/Menos)

Se debe pronosticar si el número total de juegos jugados en el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Juegos pares/impares

Se debe pronosticar si al final del partido, el total delos juegos es un número par o impar.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 1

Se debe pronosticar si el número total de juegos para el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado. Un desempate se considera un juego. La cantidad de juegos jugados se indicará en la liquidación de la apuesta con el segundo número entre paréntesis. Si el partido no se completa, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 2

Se debe pronosticar si el número total de juegos para el jugador 2 estará por encima o por debajo del margen indicado. Un desempate se considera un juego. La cantidad de juegos jugados se indicará en la liquidación de la apuesta con el segundo número entre paréntesis. Si el partido no se completa, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Ganador & Total

Se debe pronosticar el ganador del partido y si el número de juegos jugados está por encima o por debajo de la margen indicada.

Tiebreak (si / no)

Se debe pronosticar si habrá Tie-break en el partido.

Deuce en el partido (Si/No)

"Deuce en el partido" significa que el marcador del juego alcanzará un marcador de 40-40.

Ganador del 1er set

Se debe pronosticar el ganador del primer Set. La apuesta se considerará "anulada" si no se completa el primer set.

Ganador del 2o set

Se debe pronosticar el ganador del segundo Set. La apuesta se considerará "anulada" si no se completa este set.

Set “X” Ganador

Se debe pronosticar el ganador del Set “X”. La apuesta se considerará "anulada" si no se completa este set.

Doble resultado (Primer set/partido)

Predecir el ganador del primer set, y al final del partido en un único mercado de apuestas.

Jugador 1 en ganar exactamente 1 set

Hay que pronostica si el jugador 1 tendrá una victoria de 1 set durante el partido.

Jugador 2 en ganar exactamente 1 set

Hay que pronostica si el jugador 2 tendrá una victoria de 1 set durante el partido.

Sets exactos

Se debe pronosticar el número exacto de sets durante el partido.

Sets totales

Se debe pronosticar si el número total de sets jugados en el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Cualquier set a cero

Se debe pronosticar si al menos uno de los sets del partido terminará con marcador exacto 6-0 / 0-6.

Set “X” Hándicap juegos

Se debe pronosticar el ganador del Set “X” sumando o restando el margen indicado al resultado del partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Set “X” Total juegos

Se debe pronosticar si el número total de juegos jugados en el Set “X” durante el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Set “X” resultado exacto

Se debe pronosticar la puntuación correcta exacta del Set “X”. Si no se completa el set mencionado, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Jugador 1 en ganar 1 set

Se debe pronosticar si el jugador 1 ganará, o no, al menos un set en el partido. Hay dos resultados posibles: Sí y NO.

Jugador 2 en ganar 1 set

Se debe pronosticar si el jugador 2 ganará, o no, al menos un set en el partido. Hay dos resultados posibles: Sí y NO.

Set “X” par/impar

Se debe pronosticar si el número total de juegos jugados en el Set “X” durante el partido será par o impar.

Set “X” habrá tiebreak

Se debe pronosticar si en el Set “X” habrá Tie-break.

Set "N" - carrera a x juegos

Se debe pronosticar qué jugador llegará primero a "X" juegos en el set específico.

¿Quién ganará el juego (X e Y) del set n?

Mercado de apuestas que Consiste en pronosticar el jugador que ganará los juegos x e y para el set n. Por ejemplo: 1 (juegos 6 y 7) 2do set (Donde la apuesta es para el jugador de casa) - X (juego 6 y 7) 2do set (Donde se apuesta por el empate) - 2 (Juego 6 y 7) 2do set (Donde se apuesta por el jugador visitante).

¿Quién ganará el punto X en el juego Y en el set n? (Incluye apuestas de juegos en directo)

Predecir el jugador que ganará el punto x del juego y del set n. Por ejemplo, el jugador Wawrinka tendrá una victoria en el 1er punto en el juego 10 del 3er set del partido.

¿Quién ganará el juego x del set (1, 2, 3, 4,5)? (Incluye apuestas de juegos en directo)

Prediga el jugador que ganará el juego x del conjunto especificado en el mercado de apuestas. Por ejemplo: 1 (juego 10) 2° set - 2 (juego 10) 2° set.

Número exacto de puntos en el juego X (1er set): (Incluye apuestas en directo)

Predice el número exacto de puntos jugados en el juego elegido en el mercado de apuestas del primer set.

Deuce en el juego si-no (Incluye apuestas en directo)

"Deuce en el juego" significa que el marcador del juego alcanzará un marcador de 40-40.

Resultado del juego X (Set N) Jugador 1 o 2 (0-15-30-40)

Consiste en pronosticar el ganador de un juego, y cuantos puntos hará el jugador contrario (0-15-30-40), es decir, si eliges el jugador 1 al 30 significa que el juego lo gana el jugador 1, pero el jugador 2 anota 30 puntos.

Set “N” juego x - puntos pares/impares

Consiste en pronosticar si el número de puntos jugados en un juego de un set, será par o impar.

Set "N" juego x - puntuación correcta o descanso

Consiste en pronosticar el ganador de un juego, y cuántos puntos hará el jugador contrario (0-15-30-40), o si habrá un break de serve en dicho juego.

Set "N" juego Y - carrera a x puntos

Prediga el jugador que llegará primero a X puntos en el juego específico.

Set "N" juego Y - primer ganador de x puntos

Prediga el jugador que ganará los primeros X puntos en el juego específico.

Set X – Juego Z – Ganador

Se debe pronosticar el ganador del juego específico dentro del set indicado.

Set X – Juego Z – Apuesta por punto

Se debe pronosticar el resultado de un punto específico dentro del juego indicado.

Juegos pares/impares

Se debe pronosticar si el número total de juegos disputados en el partido será par o impar.

Set Z - Total de juegos

Se debe pronosticar si el número total de juegos disputados durante el set especificado será superior o inferior al valor especificado.

Set Z - Hándicap de juegos

Se debe pronosticar el resultado del set especificado después de aplicar el hándicap de juegos especificado.

Set Z - Juegos pares/impares

Se debe pronosticar si el número total de juegos disputados durante el set especificado será par o impar.

Total de juegos del equipo local

Se debe pronosticar si el número total de juegos ganados por el equipo local será superior o inferior al valor especificado.

Total de juegos del equipo visitante

Se debe pronosticar si el número total de juegos ganados por el equipo visitante será superior o inferior al valor especificado.

Total de sets

Se debe pronosticar si el número total de sets disputados en el partido será superior o inferior al valor especificado.

Total de juegos

Se debe pronosticar si el número total de juegos disputados en el partido será superior o inferior al valor especificado.

Hándicap de juegos

Se debe pronosticar el ganador del partido después de aplicar el hándicap de juegos especificado.

Set Z - Juego N - Iguales (Deuce)

Se debe pronosticar si el juego especificado del set especificado llegará a iguales (deuce).

Hándicap de sets

Se debe pronosticar el ganador del partido después de aplicar el hándicap de sets especificado.

Set Z - Juego N - Resultado exacto

Se debe pronosticar el resultado exacto del juego especificado en el set especificado.

Número exacto de sets

Se debe pronosticar el número exacto de sets que se disputarán en el partido.

Equipo local gana un set

Se debe pronosticar si el equipo local ganará al menos un set en el partido.

Equipo visitante gana un set

Se debe pronosticar si el equipo visitante ganará al menos un set en el partido.

3.39. Fútbol de formato reducido (Short Football)

Todas las apuestas de fútbol de formato reducido (Short Football) se refieren al tiempo reglamentario, salvo que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

3.39.1. Mercados principales

Primer tiempo - par/impar

Se debe pronosticar si el número total de goles marcados en el primer tiempo de un partido de fútbol será par o impar.

1X2

Se debe pronosticar el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (gana el equipo local), X (los equipos empatarán), 2 (gana el equipo visitante).

Primer tiempo - doble oportunidad

Se debe pronosticar el resultado del primer tiempo. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del primer tiempo el equipo local gana o empata), X2 (al final del primer tiempo el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del primer tiempo el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Total (Más de/Menos de)

Se debe pronosticar si el número total de goles marcados durante el partido será superior o inferior a la línea indicada.

Primer tiempo - Total

Se debe pronosticar si el número total de goles marcados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo de la línea indicada.

Primer tiempo - 1X2

Se debe pronosticar el resultado del primer tiempo del partido solamente.

Par/impar

Apuesta si el número total de goles marcados en el partido será par o impar.

3.40. Billar

3.40.1. Mercados principales

Ganador

Se debe pronosticar el ganador del partido.

Rack Z

Se debe pronosticar el ganador del rack especificado.

Break de oro en el rack Z

Se debe pronosticar si se conseguirá un break de oro durante el rack especificado.

Bola embocada en el saque del rack Z

Se debe pronosticar si se embocará al menos una bola durante el saque inicial del rack especificado.