

# Reglas Apuestas Deportivas enracha

versión 1.7

# Tabla de Contenidos

## *Sección A - Condiciones del acuerdo*

1. Introducción	2. Definiciones
3. Aceptación de apuestas:	4. Limitaciones en apuestas y pagos
5. Cancelación (anulación) de apuestas	6. Descargo de responsabilidad y prioridad

## *Sección B - General de las reglas de apuestas*

1. Términos comunes de referencia	2. Tipos de apuestas
3. Apuestas de proposiciones	4. .Apuestas de sistema
5. Determinación del resultado	6. Regla 4 de Tattersalls
7. Quinielas	

## *Sección C - Límites y reglas de apuestas deportivas*

1. Eventos olímpicos y de campeonatos	2. Fútbol americano	3. Atletismo
4. Reglas del fútbol australiano	5. Bádminton	6. Béisbol
7. Baloncesto	8. Voleibol playa	9. Boxeo
10. Críquet	11. Curling	12. Ciclismo (pista y ruta)
13. Ciclocros	14. Fútbol	15. Golf
16. Balonmano	17. Trotones	18. Hockey sobre hielo
19. Deportes de motor	20. Netball	21. Pesäpallo (béisbol finlandés)
22. Liga de rugby	23. Unión de rugby	24. Squash
25. Speedway	26. Surf	27. Natación
28. Tenis y deportes de raqueta (Bádminton, Rackleton, Squash y Tenis de mesa)	29. Voleibol	30. Deportes de invierno
31. Otros (apuestas no deportivas/especiales)	32. Limitaciones específicas de deportes	33. Mixed Martial Arts (MMA)
34. Snooker	35. Dardos	

# A. Condiciones del acuerdo

## 1. Introducción

- 1) Este conjunto de términos y condiciones rige el uso del sitio de apuestas deportivas de enracha . Al realizar una apuesta con enracha, el titular de la cuenta acepta haber leído, comprendido y cumplir en todo momento con estos Términos y condiciones, incluyendo las Condiciones generales en cualquier momento aplicable a enracha.
- 2) El uso de este sitio de apuestas deportivas está sujeto a las reglas impuestas por la DGOJ.
- 3) Cualquier conflicto que esté relacionado de alguna manera con el uso de este sitio de apuestas deportivas debe notificarse por email [ayuda@enracha.es](mailto:ayuda@enracha.es). Si la respuesta no te resulta satisfactoria, puedes enviar una solicitud de arbitraje confidencial a la DGOJ La decisión de' los árbitros será vinculante y podrá dictarse como sentencia en cualquier tribunal de la jurisdicción competente.
- 4) enracha se reserva el derecho a realizar cambios en el sitio, las restricciones de apuestas, las restricciones de pagos y las ofertas.
- 5) enracha puede actualizar, modificar, editar y complementar estos Términos y condiciones en cualquier momento.
- 6) Las referencias a palabras/objetos que aparezcan en singular en estos Términos y condiciones también se aplican a la forma plural. Las referencias al género no son vinculantes y únicamente tendrán fines informativos.

## 2. Definiciones

- 1) "Error" es un fallo, una errata, una confusión, una mala interpretación, una lectura o traducción errónea, una falta de ortografía, un problema técnico, un error de registro, un error de transacción, un error manifiesto, una fuerza mayor y/o similar.

Ejemplos de errores, pero no exclusivos:

- Las apuestas aceptadas por un problema técnico, pero que no habrían sido aceptadas en tiempos normales;
- Las apuestas realizadas en eventos / ofertas de apuestas cuyo el resultado ya es conocido;
- Las apuestas realizadas en eventos cuyos participantes son incorrectos;
- Las apuestas realizadas en cuotas que son sustancialmente diferentes a las disponibles en los eventos cuando las apuestas han sido colocadas.
- Oferta de apuestas cuyas cuotas reflejan un marcador incorrecto, o de otra manera,
- Cuotas claramente incorrectas de acuerdo a la probabilidad de que un evento ocurra en el momento que se realizó la apuesta.

- 2) "Influir en las apuestas" es un acto prohibido por enracha en el que el titular de una cuenta, u otras partes que actúan en asociación con el titular de una cuenta, pueden influir en el resultado de un partido o

evento, tanto directa como indirectamente.

3) "Apuesta sindicada" es un acto prohibido por enracha, en el que el titular de una cuenta, u otras partes que actúan en asociación con el titular de una cuenta, eluden las reglas de enracha, tanto directa como indirectamente. Cuando sea evidente que los titulares de cuentas actúan de esta manera, enracha se reserva el derecho de cancelar las apuestas y / o diferir el pago de las apuestas hasta las conclusiones de la investigación.

### **3. Aceptación de apuestas:**

1) Una apuesta no será válida hasta que se haya validado y aparezca en el historial de apuestas del titular de la cuenta. En caso de duda sobre la validez de una apuesta, el titular de la cuenta deberá consultar las apuestas abiertas (pendientes), o ponerse en contacto con el servicio de atención al cliente.

2) A menos que se acepten por error, una vez aceptadas, las apuestas serán válidas y no podrán retirarse. Es responsabilidad del cliente asegurarse en todo momento de que los detalles de las apuestas realizadas son correctos. En ningún caso, enracha acepta la responsabilidad por cualquier error (percibido y real), derivando de los errores enumerados en <Sección A, Para 2, Cláusula 1>, o por otras razones, las entradas incorrectas de cuotas / eventos.

3) Si se produce un conflicto referente a la aceptación de una transacción (o a la falta de la misma) en la cuenta del titular de la cuenta, la base de datos del registro de transacciones será la autoridad suprema a la hora de decidir dichos asuntos.

### **4. Limitaciones en apuestas y pagos**

1) enracha se reserva el derecho a limitar el pago neto (una vez deducida la apuesta) de cualquier apuesta o combinación de apuestas de un titular de una cuenta a 200 000 EUR. Este límite puede ser inferior dependiendo del deporte, la liga y el tipo de oferta de apuesta elegida. Para obtener más información se recomienda consultar las Limitaciones específicas de deportes en <Sección C, Para 32>.

2) Todas las selecciones de apuestas están sujetas a límites impuestos con anterioridad establecidos a la única discreción de enracha, límites que pueden ser inferiores a los que se mencionan en <Sección A, Para 4.1> y <Sección C, Para 28>.. Si se alcanza este límite, el titular de la cuenta tiene derecho a solicitar su ampliación a través de una solicitud que deberá presentar a través de las plataformas de enracha. enracha se reserva el derecho a aceptar (total o parcialmente) o rechazar dicha solicitud sin previo aviso y sin dar más explicaciones.

3) enracha se reserva el derecho a rechazar, a su única discreción, las apuestas solicitadas, en parte o en su totalidad. Esto incluye la posibilidad que una "apuesta de sistema" como se define en el <Sección B, Para 4>, no es aceptada en su totalidad, ya sea en términos de apuestas o combinaciones incluido en ese "apuesta de sistema".

4) enracha se reserva el derecho a restringir o denegar el acceso, total o parcialmente, a la cuenta del usuario, a su única discreción.

5) Todas las apuestas realizadas a través de cualquier plataforma de enracha, incluyendo las apuestas que solicitan la aprobación manual, están sujetas a retrasos en el tiempo previos a la aceptación, por lo que su duración puede variar. Dichos retrasos serán establecidos por enracha a su única discreción.

6) enracha se reserva el derecho a retener cualquier pago y / o cancelar apuestas en un evento (o serie de eventos), si hay suficiente evidencia que cualquiera de los siguientes eventos ocurrieron:

- (I) la integridad del evento ha sido cuestionada;
- (ii) el precio (s) o la quiniela ha sido manipulado;
- (Iii) el partido estaba amañado, y el partido está siendo investigado por tales.

Prueba de lo anterior se puede basar en el tamaño, el volumen o el tipo de apuestas colocados con enracha en la totalidad o una parte de sus canales de apuestas, así como las informaciones de otros proveedores u organizaciones de apuestas oficialmente reconocidos.

7) Todas las cuotas ofrecidas están sujetas a cambios. Esta fluctuación es determinada únicamente a la discreción del enracha. Las apuestas están aceptadas únicamente en las cuotas de la red de apuestas cuando la apuesta fue aceptada por enracha, independientemente de cualquier otro reclamo o publicación previa en el sitio o en cualquier otro medio.

8) Todos los cálculos relativos a los pagos a la hora de realizar las apuestas se harán con probabilidades decimales, al margen de cualquier otro tipo de formato elegido / indicado a la hora de realizar la apuesta

## **5. Cancelación (anulación) de apuestas**

1) Una apuesta puede declararse nula, en cuyo caso se establecerá con cuotas de 1,00.

2) Las apuestas realizadas como apuestas acumulativas seguirán siendo válidas a pesar de que se anulen partidos o eventos que formen parte de las apuestas acumulativas.

3) enracha, a su única discreción, se reserva el derecho a declarar una apuesta nula, total o parcialmente, si resulta obvio que se ha producido alguna de las siguientes circunstancias:

- a. Las apuestas se han ofrecido, realizado y/o aceptado debido a un error;
- b. Las apuestas se realizaron mientras el sitio web tenía problemas técnicos, de lo contrario, no se habrían aceptado;
- c. Se ha influido en las apuestas;
- d. Se han realizado apuestas sindicadas;
- e. El resultado se ha visto afectado por acciones fraudulentas, tanto directa como indirectamente;
- f. Se ha publicado un aviso con relación a la apuesta que modifica enormemente las cuotas.

4) Las apuestas realizadas como apuestas acumulativas no podrán incluir dos o más ofertas cuyos resultados puedan estar relacionados (por ejemplo, el Equipo X será el campeón y el Jugador Y será el mayor goleador en la misma liga). Aunque enracha toma todas las medidas necesarias para evitar dicha posibilidad, en el caso de que ocurra, enracha se reserva el derecho, a su única discreción, a declarar nulas todas las partes de la apuesta acumulativa que incluyan los resultados correlacionados.

5) Una apuesta puede declararse nula sin necesidad de que el evento haya sido determinado.

6) Además, todas las apuestas realizadas (y/o aceptadas) en las siguientes circunstancias se declararán nulas:

**a. Apuestas pre partido**

- (i) Apuestas realizadas una vez comenzado el evento;
- (ii) Apuestas realizadas tras el inicio de un evento relacionado en el que las condiciones hayan podido modificarse de forma directa e irrefutable.

**b. Apuestas en vivo**

- (i) Apuestas realizadas a un precio incorrecto debido a un retraso o a un fallo en la cobertura 'en directo';
- (ii) Apuestas realizadas en ofertas especiales cuando estas ya han transcurrido o después de un evento que normalmente podría considerarse importante de cara al resultado (por ejemplo, apuestas realizadas en ofertas tales como Goles marcados. Próximo gol mientras se tira o se marca un penalti);
- (iii) Apuestas realizadas con cuotas que representaban un resultado diferente al resultado real;

## **6. Descargo de responsabilidad y prioridad**

1) enracha se reserva el derecho, a su única discreción, a ajustar un pago ingresado en la cuenta de un titular de la cuenta si resulta obvio que el pago se ha ingresado en dicha cuenta debido a un error.

2) Con el fin de ajustar cualquier imprecisión que se haya producido en el saldo del titular de la cuenta tras el ingreso de alguna cantidad por error, enracha se reserva el derecho a tomar todas las medidas necesarias, sin previo aviso y dentro de los límites razonables, para ajustar el saldo del cliente a través del cambio, la modificación o la cancelación de cualquier transacción realizada con posterioridad en la cuenta del cliente.

3) Para poder investigar el tema a fondo, las reclamaciones o los desacuerdos relacionados con el pago de una oferta de apuesta deben comunicarse a enracha en un plazo máximo de 14 días a partir del pago inicial. Las demás reclamaciones solo se tendrán en cuenta si el titular de la cuenta presenta pruebas irrefutables de que se ha producido un error en el pago. Dichas pruebas solo se tendrán en cuenta si pueden atribuirse de algún modo a las situaciones que se describen en <Sección B, Para 5.2>.

4) enracha se reserva el derecho a suspender el acceso a la cuenta hasta que finalicen las investigaciones que estime oportunas.

5) Estas reglas se aplican a todas las transacciones realizadas con el sitio de apuestas deportivas de enracha y pueden complementarse con otras reglas. En caso de duda, el orden de prioridad es el siguiente:

- a. Las reglas y las condiciones publicadas con una oferta y/o campaña;
- b. Si no son concluyentes, se hará alusión a las reglas generales del sitio de apuestas deportivas, a menos que las reglas específicas de deportes especifiquen lo contrario.

6) En el caso de que considere que estas reglas no son concluyentes, enracha, a su única discreción, se reserva el derecho a establecer ofertas de forma individual partiendo de la equidad, ateniéndose a normas, leyes y definiciones de apuestas generalmente aceptadas.

7) Las adaptaciones a otros idiomas de estos Términos y condiciones, o de cualquier otro texto que pueda estar relacionado con ofertas de apuesta, tienen únicamente fines informativos. Aunque se han tomado todas las precauciones necesarias para garantizar la interpretación más fiel posible de estos términos en el idioma especificado, enracha no se responsabilizará de posibles incompatibilidades entre la versión en inglés y la versión en cualquier otro idioma. Por lo tanto, en el caso de que se produzcan discrepancias entre la edición en inglés y la traducción, la primera se considerará vinculante y se convertirá en la base sobre la que se establecerán las ofertas.

8) Cualquier dato facilitado o accesible en o desde el Sitio de apuestas deportivas, o relacionado con él, solo podrá ser utilizado por el Titular de la cuenta de forma privada y sin un fin comercial, y está terminantemente prohibido todo uso o intento de uso de dichos datos con fines comerciales.

9) enracha tiene el derecho de exigir a cualquier Titular de cuenta el cumplimiento de un término del contrato relacionado con el Sitio de apuestas deportivas.

## **B. General de las reglas de apuestas**

### **1. Términos comunes de referencia**

1) A menos que estén ya sea parte de la oferta de apuestas o en las reglas específicas del deporte, todas las apuestas deben ser consideradas válidas sólo por el resultado al final del "tiempo regular" o del "tiempo de reglamentario». "El "Tiempo regular" o "Tiempo reglamentario" se define según la interpretación de las reglas oficiales publicadas por la autoridad competente correspondiente. Por ejemplo, en el fútbol, el tiempo reglamentario está estipulado en 90 minutos incluido el tiempo de descuento y en el hockey sobre hielo está estipulado en 3 periodos de 20 minutos cada uno. En el caso de que la autoridad competente estipule, antes del inicio del evento, que dicho evento tendrá una duración diferente, esta decisión será considerada regla oficial del evento (por ejemplo, un partido de fútbol sub 17 con 2 tiempos de 40 minutos cada uno). Sin embargo, en este caso el tiempo se limita al tiempo de juego "regular" y no se incluyen prolongaciones como prórrogas ni tiempos suplementarios, a menos que se indique explícitamente.

2) En "Apuestas en vivo" es posible apostar durante un partido o un evento que ya se han iniciado. enracha no se responsabilizará en el caso de que no sea posible realizar una apuesta o si la actualización del marcador en directo no es correcta. El titular de la cuenta será el responsable en todo momento de conocer el resultado, su progresión, y el tiempo que se queda antes el final del partido. enracha no se responsabilizará de ningún cambio realizado en la programación de Apuestas en vivo ni de la interrupción del servicio de Apuestas en vivo.

3) La función "Retirada" (Cash Out) permite al Titular de la cuenta canjear una apuesta, cuyo estado aún no se haya resuelto, según su valor actual. Solo está disponible en determinados eventos, tanto previos a un partido como en directo, y en apuestas sencillas y múltiples. La función Retirada (Cash Out) no puede utilizarse en las apuestas gratuitas. Las solicitudes de Retirada (Cash Out) pueden estar sujetas al mismo procedimiento de retraso que se estipula en la "Sección A, párrafo 4.5". En caso de que esto ocurra durante dicho retraso, sea cual sea el motivo, bien porque se elimine la oferta o fluctúen las cuotas, no se aceptará la solicitud de Retirada (Cash Out) y se notificará al Titular de la cuenta con un mensaje en pantalla. enracha se reserva el derecho de ofrecer dicha función a su entera discreción y no acepta ni asume ningún tipo de responsabilidad si la función Retirada (Cash Out) no está disponible. En caso de que una solicitud de Retirada (Cash Out) se realice correctamente, la apuesta se resolverá inmediatamente y no se tendrá en cuenta ningún evento posterior que tenga lugar en relación con la apuesta. Si una apuesta retirada (Cash Out) se ha visto afectada por un error técnico, de precio o de resolución en cualquier momento comprendido entre el instante en que se realizó la apuesta original y la retirada (Cash Out), enracha se reserva el derecho de rectificar dicha equivocación de acuerdo con la "Sección A, párrafo 6.2".

4) El "Participante" es un objeto que forma parte de un evento. En las apuestas a "Uno contra uno" y "A tres" el participante solo hace referencia a objetos que están sujetos al evento "Uno contra uno" o "A tres" en cuestión.

5) La fecha límite (fecha tope) que aparece en el sitio web solo tiene fines informativos. enracha , a su única discreción, se reserva el derecho a suspender, de forma parcial o total, la actividad de apuestas en cualquier momento si lo estima oportuno.

6) Las estadísticas o los textos publicados en el sitio de enracha se considerarán información añadida, pero enracha no se responsabilizará en el caso de que la información no sea correcta. El titular de la cuenta será el responsable en todo momento de conocer las circunstancias relacionadas con un evento.

7) retorno teórico en apuestas fijas al jugador se le da por las probabilidades de todos los posibles resultados de la oferta. La recuperación teórica para un jugador en una oferta de apuesta con 3 los resultados a, b y c se puede calcular de la siguiente manera.

**Teórica % =  $1 / (1 / \text{"resultado cuotas a"} + 1 / \text{"resultado cuotas b"} + 1 / \text{"resultado cuotas c"}) \times 100$ .**

## 2. Tipos de apuestas

1) En "1X2" es posible apostar al resultado (parcial o definitivo) de un partido o evento. Las opciones son: "1" = equipo local/Jugador 1, o el participante que aparece en la parte izquierda de la oferta; "X" = empate/tablas, o la opción que aparece en el medio; "2" = equipo visitante/Jugador 2, o el participante que aparece en la parte derecha de la oferta. En ocasiones especiales o competiciones específicas, [el Operador] puede mostrar una oferta llamada "americana" (por ejemplo: el equipo visitante @ equipo local), donde el equipo local se enumera siguiendo al equipo visitante. Sin tener en consideración la posición de los equipos en el marcador/recibo de apuesta, las referencias a los equipos "Local" y "Visitante" siempre hará referencia a los equipos reales que jueguen en casa (local) y fuera de casa (visitante) respectivamente, como determina la organización oficial.

2) En "Resultado correcto" (también conocido como Apuestas de resultado) es posible apostar por el resultado exacto (parcial o definitivo) de un partido o evento.

3) En "Más/Menos de" (también conocido como Totales) es posible apostar a la cantidad (parcial o definitiva) de goles, puntos, saques de esquina, rebotes, minutos de penalización, etc. Si la cantidad total de ocurrencias es exactamente igual a la línea de apuestas, entonces todas las apuestas se declararán anuladas. Por ejemplo, una oferta de apuestas en que la línea de apuestas es 128.0 puntos y el partido se termina en el resultado de 64 a 64 se declarará nula (cuota de 1).

4) En "Par/Impar" es posible apostar a la cantidad (parcial o definitiva) de goles, puntos, saques de esquina, rebotes, minutos de penalización, etc. "Impar" es 1, 3, 5, etc.; "Par" es 0, 2, 4, etc.

5) "Uno contra uno" y "A tres" son competiciones entre dos o tres participantes/resultados, procedentes de un evento oficial o de cualquier otro tipo, según indique virtualmente enracha.

6) En "Primera parte/Tiempo reglamentario" es posible apostar al resultado de la primera parte y al resultado final del partido. Por ejemplo, si en la primera parte el resultado es 1-0 y el partido termina 1-1, el resultado ganador será 1/X. La apuesta se anulará si el tiempo regular del partido se juega en una estructura de tiempo diferente a la que aparece en la apuesta (por ejemplo, si no son dos partes).

7) En "Apuestas por periodos" es posible apostar al resultado de cada periodo del partido/evento. Por ejemplo, si los resultados de los periodos de un partido de hockey sobre hielo son 2-0/0-1/1-1, el resultado ganador será 1/2/X. La apuesta se anulará si el tiempo regular del partido se juega en una estructura de tiempo diferente a la que aparece en la apuesta (por ejemplo, si no son tres periodos).

8) En "Apuesta sin empate" es posible apostar por "1" o "2" tal y como se indica en <Sección B, Para 2.1>. También es muy común hacer referencia a "Apuesta sin empate" en los casos en los que no se ofrecen cuotas por empate. Si el partido finaliza sin ganadores (por ejemplo, acaba en empate) o no se produce el acontecimiento esperado (por ejemplo, Primer gol, Apuesta sin empate y resultado 0-0), las



apuestas se reembolsarán.

9) En "Hándicap" es posible apostar a si el resultado escogido será el ganador una vez añadido/restado (según corresponda) el hándicap indicado al/del partido/periodo/resultado final de la apuesta en cuestión. En tales circunstancias en las que el resultado después de aplicar el ajuste de la línea de hándicap sea exactamente igual que la línea de apuesta, todas las apuestas relacionadas con esta oferta se declararán nulas. Ejemplo: una apuesta a -3,0 goles se declarará nula si el equipo escogido gana el partido por una diferencia exacta de 3 goles (3-0,4-1, 5-2, etc.). Cualquier referencia incluida en esta sección al término "margen" debe entenderse como el resultado que surge de la resta de los goles/puntos marcados/anotados por los 2 equipos/participantes.

A menos que se especifique lo contrario, todos los hándicaps indicados en el sitio del enracha deben calcularse en función del resultado desde el inicio del partido/periodo indicados hasta el final del partido/periodo indicados. No obstante, es habitual que para determinadas ofertas de apuestas con hándicap en deportes específicos (hándicap asiático en fútbol), solo se tengan en cuenta los resultados obtenidos desde el instante en que se realizó la apuesta hasta el final del intervalo de tiempo indicado, por lo que se ignora cualquier gol/punto marcado/anotado antes del momento en que se realizó y aceptó la apuesta. Cualquier oferta de apuesta con estas características se mostrará claramente en el sitio web y se resaltarán en el Historial de apuestas del cliente con el resultado en el momento de realizar la apuesta.

Existen tres tipos de formatos de "apuestas con hándicap":

Hándicap 2-way: Equipo A (-1.5) frente a Equipo B (+1,5)

Ejemplo:

El Equipo A recibe un hándicap de -1,5 goles en el partido. Para ganar la apuesta, el Equipo A debe ganar el partido con un margen igual o mayor que el hándicap indicado (es decir, 2 goles o más).

El Equipo B recibe una ventaja de +1,5 goles en el partido. Para ganar la apuesta, el Equipo B debe ganar el partido, acabar el partido en empate o no perder con un margen igual ni mayor que la ventaja indicada (es decir, perder con un margen de 1 gol).

Hándicap 3-way: Equipo A (-2) empata (exactamente a 2) con Equipo B (+2)

Ejemplo:

El Equipo A recibe un hándicap de 2 goles en el partido. Para ganar la apuesta, el Equipo A debe ganar el partido con un margen mayor que el hándicap indicado (es decir, 3 goles o más).

El empate podría ser el resultado ganador en caso de que el partido finalizara exactamente con el margen indicado (es decir, que el partido acabara con resultados como 2-0, 3-1 y 4-2).

El Equipo B recibe una ventaja de 2 goles en el partido. Para ganar la apuesta, el Equipo B debe ganar el partido, acabar el partido en empate o no perder con un margen igual ni mayor que la ventaja indicada (es decir, perder solo con un margen de 1 gol).

Hándicap asiático: Equipo A (-1.75) frente a Equipo B (+1,75)

Ejemplo:

El Equipo A recibe un hándicap de -1,75 goles en el partido. Significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se decantan por los resultados -1,5 y -2,0. Para que la apuesta se pague íntegramente según las cuotas indicadas, el Equipo A debe ganar el partido con un margen mayor que los dos hándicaps indicados (es decir, un margen de 3 goles o más). En el caso de que el Equipo A gane con un margen de solo 2 goles, la apuesta se considerará ganadora parcialmente, con un pago íntegro por la parte de la apuesta de -1,5 y un reintegro por el -2,0, puesto que el resultado de esa parte de la apuesta se consideraría "empate". Si el partido generara cualquier otro resultado, como una victoria del Equipo A con un margen de solo 1 gol, se perdería toda la apuesta.

El Equipo B recibe una ventaja de +1,75 goles en el partido. Significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se decantan por los resultados +1,5 y +2,0. Para que la apuesta se pague íntegramente según las cuotas indicadas, el Equipo B debe ganar el partido, acabar el partido en empate o no perder con un margen igual ni mayor que cualquiera de las ventajas indicadas (es decir, perder solo con un margen de 1 gol). En el caso de que el Equipo B pierda con un margen exacto de 2 goles, la apuesta se considerará perdedora parcialmente, con un reintegro por la parte de la apuesta -2,0 y una pérdida por la parte de la apuesta -1,5. Si el partido generara cualquier otro resultado que supusiera la derrota del Equipo B con un margen de 3 goles o más, se perdería toda la apuesta.

10) En "Dobles" es posible apostar a dos resultados (parciales o definitivos) de un partido o evento a la vez. Las opciones son: 1X, 12 y X2 con "1", "X" y "2" tal y como se indica en <Sección B, Para 2.1>.

11) Con las apuestas a "Ganador" o "Posición" es posible elegir entre varias alternativas y apostar a que un participante ganará o quedará en un puesto en concreto en la clasificación del evento o competición en cuestión. Si dos o más participantes comparten posiciones finalistas, el resultado se basará en la definición indicada en <Sección B, Para 5.14>.

12) Una apuesta "Each Way" (EW) se refiere a una apuesta en el que la selección elegida debe ganar o ser colocada en las condiciones de pago. La apuesta se divide en dos (el "Ganador" y el "Colocado") con una participación igualitaria. El pago de estas apuestas tendrá en cuenta las normas aplicables del "Ganador" y la apuesta "Colocado", es decir, las reglas específicas del deporte y <Sección B, Para 5, Cláusula 11 >.

13) "Gol Minutos" es la apuesta por la que es posible apostar en la suma de minutos en que se marcaron los goles. Cuando se paga éstas apuestas, los goles marcados en la prórroga de dos partes son considerados como si hubiesen sido marcados en el minuto 45 en el caso de que el gol fue anotado en el tiempo adicional de la primera parte, y a los 90 minutos en el caso de que el gol lo marcó en el tiempo adicional de la segunda parte. Los goles en su propia meta no serán tomados en cuenta en el pago de "Gol Minutos" de jugador individual.

### **3. Apuestas de proposiciones**

1) Los "1X2" o los "Uno contra uno" irreales/virtuales son enfrentamientos implícitos en los que se comparan los resultados de dos o más participantes/equipos que no compiten directamente entre sí en el mismo partido/evento. El resultado se basará en el número de veces que cada participante registre un acontecimiento predefinido (por ejemplo, goles) en el partido en cuestión. Todos los partidos/eventos relacionados deben completarse para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellos cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.

a. A menos que se indique lo contrario, las apuestas se refieren al próximo partido / evento / ronda oficial (si lo hay), cuyos los participantes / equipos inscritos participarán.

b. Todos los partidos / eventos deben terminar en el mismo día / sesión durante la cual el partido / evento / ronda está programado para ser completados para que las apuestas se mantienen, a

excepción de las ofertas cuyos resultados fueron decididos antes el abandono y no se podía cambiar independientemente de los acontecimientos futuros, que se establecen de acuerdo con el resultado.

c. Los resultados de estas ofertas no se tendrán en cuenta que los hechos que resultan del partido actual. Los resultados debido a un abandono y otras decisiones especificadas en los clausulas 2, 3 y 4 de <Sección B, Para 5> no serán considerados.

d. Si estos criterios no son concluyentes para determinar el resultado de la oferta de apuestas, los siguientes criterios se utilizarán para pagar progresivamente la oferta:

(I) las normas específicas aplicables al deporte que figuran en <Sección C>

(ii) los resultados que figuran en las normas del establecimiento <sección B, Para 5>.

Las apuestas se establecerán como nulas si todavía es imposible determinar un resultado ganador.

2) En "Grand Salami" es posible apostar al número total de acontecimientos indicados (ejemplo: Goles totales, Carreras totales) que tendrán lugar en diversos partidos/eventos durante una ronda, día o partido en concreto. Todos los partidos/eventos relacionados deben completarse para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellos cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.

3) Las apuestas a Más/Menos de dirigidas a la clasificación de los participantes según los resultados/eventos deben interpretarse de la siguiente forma: "Más de" significa una posición peor o inferior, mientras que "Menos de" significa una posición mejor o superior. Ejemplo: Una apuesta a la clasificación de un jugador en un torneo con una línea Más/Menos de 2,5 se establecerá como Menos de si el jugador se clasifica primero o segundo. El resto de posiciones se establecerán como Más de.

4) Las apuestas a "Cuarto/Primera parte/Periodo X" hacen referencia al resultado o a la puntuación obtenidos en el periodo de tiempo en cuestión y no incluyen los puntos/goles/eventos obtenidos en otras partes del evento/partido. Las apuestas se anularán si el partido se juega en una estructura diferente a la que está estipulada en la oferta.

5) Las apuestas a "Resultado al final del cuarto/la primera parte/el periodo X" hacen referencia al resultado del partido/evento tras la finalización del periodo de tiempo estipulado y tendrán en cuenta los puntos/goles/eventos obtenidos en partes anteriores del evento/partido.

6) Las apuestas a "Primero en conseguir X puntos/Primero en conseguir X goles..." y ofertas similares hacen referencia al equipo/participante que logre antes la cantidad de puntos/goles/eventos especificada. Si la oferta muestra un periodo de tiempo en cuestión (o cualquier otra restricción de tiempo), no incluirá puntos/goles/eventos obtenidos en otras partes del evento/partido que no guarden relación con el periodo de tiempo mencionado. Si la puntuación indicada no se consigue dentro del periodo de tiempo estipulado (si existiese alguno), todas las apuestas se declararán nulas, a menos que se indique lo contrario.

7) Las apuestas a "Ganador del punto X/Anotador del gol X" y ofertas similares hacen referencia al equipo/participante que consiga el acontecimiento en cuestión. A la hora de establecer estas ofertas, no se tendrán en cuenta referencias a eventos anteriores a los acontecimientos indicados. Si el evento no se consigue/gana dentro del periodo de tiempo estipulado (si existiese alguno), todas las apuestas se declararán nulas, a menos que se indique lo contrario.

8) Las apuestas referentes a un acontecimiento en particular a una hora predeterminada, como "Primera tarjeta" o "Próximo equipo que recibirá minutos de penalización" se declararán nulas si no es posible, sin ninguna duda razonable, decidir el resultado ganador, por ejemplo en el caso de jugadores de diferentes equipos que reciban una tarjeta en la misma interrupción del juego.

9) "Equipo que marcará primero y ganará" hace referencia al equipo que marcará el primer gol y ganará el partido. Si no se marcan goles en el partido todas las apuestas se declararán nulas.

10) Las referencias a "portería a cero" indican que el equipo no debe encajar ningún gol durante el partido.

11) "Equipo que ganará tras remontar" hace referencia al equipo que ganará el partido después de ir al menos 1 gol por detrás en cualquier momento del partido.

12) Las referencias a un equipo que ganará todos los tiempos/periodos (por ejemplo, Equipo que ganará ambos tiempos) significan que el equipo especificado debe marcar más goles que su contrincante en todos los tiempos/periodos estipulados del partido.

13) Las referencias a "Tiempo de descuento" aluden al tiempo indicado por la autoridad competente y no al tiempo real jugado.

14) Las apuestas a ofertas tales como "Jugador del partido", "Jugador más valioso", etc. se basarán en la decisión de los organizadores' de la competición, a menos que se indique lo contrario.

15) Las apuestas que hagan referencia a términos tales como "gol decisivo" se establecerán en base al goleador que al final del partido/empate (según corresponda) sea considerado el jugador que ha conseguido una clara ventaja con respecto al otro equipo, aunque se hayan marcado otros goles posteriormente que hayan resultado irrelevantes de cara al resultado final. Para declarar una apuesta como "Sí", el equipo del jugador indicado debe ser el ganador de dicho partido en concreto (en el caso de que se trate de un solo partido) o pasar a la siguiente ronda/ganar la competición. Los goles que se marquen durante el Tiempo regular y la Prórroga se tendrán en cuenta, aunque este no será el caso de los Lanzamientos de penalti.

16) Las apuestas a eventos que cuenten con una selección de acontecimientos que podrían producirse en un partido (por ejemplo, "¿Qué le ocurrirá primero al jugador?" con las opciones Marcará un gol, Recibirá una tarjeta amarilla/roja, Será sustituido) se declararán nulas si no se produce ninguno de los eventos/resultados indicados.

17) Las apuestas de traspaso también tendrán en cuenta los jugadores cedidos.

18) Las apuestas referentes a cambios en la directiva hacen referencia al entrenador/director técnico (según corresponda) que dimite/es destituido por algún motivo. Las apuestas serán válidas incluso si un responsable conjunto (en el caso de que existiera) abandona su puesto y se establecerán en consecuencia. En el caso de que no se produzcan más cambios entre el momento en el que se realiza la apuesta y el último encuentro de liga (sin incluir play-offs, play-outs, postemporada, etc.), las apuestas realizadas tras el último cambio en la directiva (en el caso de que existiera) se declararán nulas, a menos que se haya ofrecido una opción de apuesta adecuada.

19) Las ofertas que hacen referencia a qué equipo/participante conseguirá un resultado en particular frente a otro equipo/participante (por ejemplo, Próximo equipo que vencerá al equipo X), así como las ofertas que hacen referencia a la clasificación en una fecha determinada, estarán vigentes y se establecerán

independientemente de los cambios finales que se produzcan en los encuentros y el número de partidos/rondas jugados.

20) El pago de las ofertas de las apuestas haciendo referencia al equipo / participante que será el primero en lograr una actuación particular contra el otro equipo (s) / participante (s) (por ejemplo, equipo de anotar en la primera jornada de la competición X) se basará en el momento en el partido en cuestión durante el cual se llevó a cabo la acción. Por ejemplo: El equipo A juega el sábado y anotó su primer gol a los 43 minutos mientras que el equipo B juega el domingo y anotó su primer gol en el minuto 5, el Equipo B será considerado el ganador.

21) De forma ocasional, enracha puede decidir publicar ofertas que hagan referencia al resultado individual de un participante/equipo; u ofertas que combinen los resultados posibles de 2 o más equipos/participantes (p. ej. múltiples mejorados), a cuotas más altas que las que están disponibles normalmente. enracha se reserva el derecho de retirar tales ofertas, editar las cuotas correspondientes y aplicar cualquier otro cambio que enracha pueda considerar necesario a su entera discreción.

La resolución de dichas ofertas se basará en los siguientes criterios:

1. A menos que se especifique explícitamente, las apuestas hacen referencia al siguiente partido/evento/rondas oficiales (según corresponda) en los que esté programado que participen los participantes/equipos indicados.
2. Todos los eventos relacionados deben finalizar el mismo día/sesión (según corresponda), tal y como se indica en la oferta. Si este no fuera el caso, las apuestas realizadas en relación con la oferta se devolverán íntegramente, a excepción de las ofertas cuyos resultados se hayan decidido antes del abandono y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se resolverán según el resultado decidido.
3. Los resultados de tales ofertas solo tendrán en cuenta los acontecimientos que procedan de la jugada real. Los resultados atribuibles a la no presentación de un participante, así como otras decisiones especificadas en las cláusulas 2, 3 y 4 de la "Sección B, párrafo 5", no se tendrán en cuenta.
4. Deberán cumplirse plena e indiscutiblemente todas las connotaciones relacionadas con la apuesta para que esta se considere ganadora, con independencia de cualquier posible conflicto con las reglas específicas del deporte o con cualquier posible interpretación fundamentada en la presentación de ofertas anteriores o presentes relacionadas con eventos de ese deporte en concreto y en la forma en la que el Sitio de apuestas deportivas del enracha suele presentarlas. Las apuestas se declararán nulas en caso de que no sea posible determinar un resultado ganador.

A pesar de que enracha ha tomado todas las precauciones necesarias para garantizar una experiencia de usuario de alto nivel, es posible que los mercados fluctúen de tal forma que en cualquier momento estos no representen un valor mejorado comparable a las ofertas de apuestas relacionadas que estén disponibles actualmente en el sitio de apuestas.

22) "Teaser+" permite al usuario la posibilidad de dedicar la misma cantidad predefinida de puntos a todos los resultados presentes en una combinación parlay que contenga Spreads (hándicaps), Totales (Más/Menos), o una combinación de ambas. Ejemplo: El usuario combina Equipo NFL X +6,5 puntos en una parlay con más de 41 puntos en el partido de la NFL entre el equipo Y y el equipo Z. Al elegir la opción "Teaser + Fútbol 6 puntos", las líneas y las cuotas se vuelven a calcular en una parlay con el Equipo X + 12,5 puntos (anteriormente +6,5) combinado con Más 35 puntos (anteriormente Más 41). Si alguna parte de la apuesta "Teaser +" resulta nula (push), esa selección en particular será eliminada de la apuesta parlay y el cálculo de cuotas/pagos se reajustará consecuentemente.

23) Las apuestas resultantes del "Resto del partido" o similares solo tiene en consideración los resultados y ocurrencias obtenidos en el momento de realizar la apuesta hasta el final del tiempo establecido, desechando las ocurrencias registradas antes de que se realizase y validase la apuesta.

24) Apuestas a periodos de tiempo e intervalos específicos (por ejemplo: Resultado del partido entre los minutos 60:00-89:59), considerará solo los resultados y ocurrencias acumulados durante el periodo de tiempo/intervalo especificado. La decisión no tendrá en cuenta otros puntos/goles/eventos resultantes de otras partes del evento/partido que no corresponda al periodo de tiempo/intervalo, incluidos paros/tiempo extra, a menos que se especifique.

## 4. Apuestas de sistema

1) En las apuestas pre partido, es posible combinar hasta doce (12) ofertas diferentes en un solo cupón. En base a estas doce ofertas los titulares de la cuenta podrán elegir su propio número de apuestas sencillas, dobles, triples, etc.

2) Livebetting permite combinar hasta doce (12) ofertas diferentes en un único cupón a modo de apuesta acumulada. Todas las ofertas/encuentros seleccionados en una acumulación deberán estar incluidos en el cupón sin que se oferten otras opciones múltiples (por ejemplo, individuales, dobles, etc.) que excluyan 1 o más ofertas/encuentros.

3) enracha se reserva el derecho a limitar la cantidad de combinaciones debido a lo que se conoce como dependencia de resultados, tal y como se define en <sección A, Para 5.4>, así como a otros factores, a su única discreción.

4) Es posible incluir uno o varios partidos como 'bankers', lo que significa que los partidos/eventos seleccionados se incluirán en todos los cupones.

5) 'Trixie' es una combinación que incluye una apuesta triple y tres dobles en una selección de tres partidos.

6) Un "Patent" es una combinación, la cual incluye un triple, tres dobles y tres simples de una selección de tres partidos.

7)) 'Yankee' es una combinación que incluye una apuesta cuádruple, cuatro triples y seis dobles en una selección de cuatro partidos.

8) Un "Canadian" (también conocido como "Super Yankee") es una combinación, la cual incluye un quintuple, cinco cuádruples, diez triples y diez dobles de una selección de cinco partidos.

9) Un "Heinz" es una combinación, la cual incluye un séxtuple, seis quintuples, quince cuádruples, veinte triples y quince dobles de una selección de seis partidos.

10) Un "Sper Heinz" es una combinación, la cual incluye un séptuple, siete séxtuples, veintiún quintuples, treinta y cinco cuádruples, treinta y cinco triples y veintiún dobles de una selección de siete partidos.

11) Un "Goliath" es una combinación, la cual incluye un óctuple, ocho séptuples, veintiocho séxtuples, cincuenta y seis quintuples, setenta cuádruples, cincuenta y seis triples y veintiocho dobles de una selección de ocho partidos.

12) En caso necesario, el segundo dígito que aparece después de la coma decimal de las cuotas se redondeará en el historial de apuestas del titular de la cuenta decimal más cercano. Sin embargo, el pago se efectuará en base a las cuotas reales multiplicadas por la apuesta, ignorando el redondeo mencionado anteriormente.

## 5. Determinación del resultado

1) A la hora de determinar los resultados, enracha hará todo lo posible para atenerse a la información obtenida de primera mano (durante o exactamente después del evento), a través de retransmisiones televisivas, transmisiones en directo (web y a través de otras fuentes) y sitios oficiales. Si la información de primera mano y/o las fuentes oficiales omiten estos datos, o si se produce un error obvio en la información que se incluye en las fuentes mencionadas anteriormente, el establecimiento de la oferta de apuesta se basará en otras fuentes públicas.

2) El establecimiento de apuestas no incluirá cambios procedentes de ni atribuibles a, sin limitación, descalificaciones, penalizaciones, protestas, resultados sub júdice y/o cambios consecutivos en los resultados oficiales tras la finalización del evento y el comunicado de los resultados, incluso en la etapa de clasificación previa. Para las apuestas refiriéndose a las competiciones que abarcan más de 1 ronda / etapa (por ejemplo, apuestas en la temporada), sólo los cambios afectando las apuestas cuyo el pago aún no se ha decidido serán aceptadas. Estas medidas deben ser anunciadas por la asociación de gobierno antes de considerar la última vuelta / etapa programada. No se considerarán cualquier cambios realizados después de esa fecha o referencia a apuestas ya establecidas sobre la base de los acontecimientos que tienen lugar durante el evento / competición.

3) Los acontecimientos que no hayan sido sancionados o admitidos por las autoridades competentes del partido/evento (por ejemplo, goles anulados) no se tendrán en cuenta de cara a la resolución de la apuesta. Por regla general, y a menos que la oferta especifique lo contrario, enracha resolverá las ofertas en función del momento exacto en el que se interrumpió/reanudó el discurrir de la jugada (según corresponda) por el acontecimiento en cuestión (p. ej. el balón está fuera de juego por un saque/saque de portería o porque cruza la línea de gol). Para las apuestas que hagan referencia a la acumulación de un acontecimiento en concreto (p. ej. número total de saques de esquina) o la ejecución de una acción específica, será necesario que dicho acontecimiento tenga lugar durante el intervalo de tiempo especificado (p. ej. que se realice el saque de esquina). En tales circunstancias, si el acontecimiento solo se concede pero no ejecuta, no se tendrá en cuenta a la hora de resolver la apuesta.

4) Todas las ofertas de apuesta relacionadas con partidos/eventos que no tengan lugar o cuyos resultados se deban a la no comparecencia del contrincante se declararán nulas.

5) En el caso de que se suspenda un evento, todas las ofertas de apuesta que se hayan decidido antes de la suspensión y posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros se establecerán según el resultado decidido. Si no se continúa el evento abandonado en menos de 12 horas antes de su hora de inicio, todas las ofertas pendientes relacionadas con el evento se considerarán nulas.

6) En el caso de que se suspenda un evento y se programe para empezar desde el principio, todas las apuestas que se realicen antes del partido inicial que no hayan podido establecerse a través de los resultados del juego previos a la suspensión se declararán nulas, sin tener en cuenta si el partido es continuado.

7) Cualquier evento que no inicie en menos de 12 horas desde el tiempo de inicio establecido por la asociación que lo rige será declarado nulo. Esto incluye casos como partidos que se han pospuesto debido al mal tiempo, incidentes en la grada o escenarios similares. La excepción de estos casos son los eventos cuyos horarios de inicio no han sido definidos oficialmente aún por las asociaciones que los rigen o que

se han cambiado de horario por interferir con otras emisiones televisivas que aún se deben jugar en el día del partido establecido (cuando sea aplicable). En dichos casos las apuestas siguen siendo válidas si el evento en cuestión es el siguiente oficialmente en ese torneo/liga/competición en particular programado para todos los participantes de la oferta.

8) En casos de eventos que no se han completado antes de su conclusión natural, y se da un resultado a través de una decisión de la asociación en menos de 12 horas desde el inicio del evento, [el Operador] tomará la decisión como el resultado oficial relacionado con el resultado del evento, como 1X2, Apuesta sin empate y Dobles siempre que la decisión tomada no altere el resultado de dichas ofertas en el momento de abandonar. En dicho caso se reembolsarán las apuestas. Todas las ofertas relacionadas con logros de ocurrencias particulares (por ejemplo: Los goles totales, hándicaps, etc.) se declararán nulas a excepción de aquellas cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.

9) Todas las ofertas de apuesta relacionadas con partidos/eventos no completados que no hayan sido admitidos anteriormente por la autoridad oficial competente (por ejemplo, Amistosos entre clubes) se declararán nulas a menos que se dispute al menos el 90% del tiempo regular/reglamentario estipulado, consulta <Section B, Para 1.1>. Si el partido/evento se suspende una vez finalizado el 90% del encuentro, el resultado se basará en la puntuación obtenida en el momento de la suspensión del partido/evento.

10) El establecimiento de ofertas de apuesta, tales como, sin limitación, tiros, tiros a puerta, posesión de balón, asistencias, rebotes, etc. se basará en la definición con la que la autoridad oficial competente publique dichas estadísticas. A menos que se demuestre a través de pruebas no contradictorias, enracha no se responsabilizará de las reclamaciones que surjan debido a la interpretación personal de dichos términos.

11) Al realizar apuestas a "Ganador" o "Posición", las apuestas no se reembolsarán si los participantes/resultados no participan o se retiran de un evento (tanto anteriormente como durante el evento), a menos que se especifique lo contrario. enracha , a su única discreción, se reserva el derecho a aplicar la Regla 4 de Tattersalls, tal y como se indica en <Section B, Para 6>, a cualquier competición, lo cual se establecerá en relación a la oferta de apuesta y/o a la regla específica del deporte.

12) No se aplicarán reembolsos de apuestas, aunque el resultado ganador de un partido/evento sea un participante/resultado que no haya estado implicado en las apuestas. En todas las ofertas de apuesta el titular de la cuenta tiene la posibilidad de solicitar el precio de un participante/resultado que no aparezca indicado. enracha , a su única discreción, se reserva el derecho a rechazar dichas solicitudes.

13) En el caso de que un participante sea descalificado o no se le permita participar en una parte/fase posterior de un evento/competición, se considerará que la descalificación habrá tenido lugar en el momento de la eliminación del participante. No se modificarán los resultados anteriores, independientemente de los cambios realizados debido a dichas sanciones.

14) Si dos o más Participantes comparten las posiciones finalistas válidas y las cuotas no contemplan el resultado de empate, el pago se calculará dividiendo la apuesta entre el número de participantes que compartan dichas posiciones y se resolverá consecuentemente. El pago siempre será como mínimo similar a la cantidad de la apuesta, a excepción de los casos de "Uno contra uno"; consulta la [Sección B, párrafo 2.5] y la [Sección B, párrafo 5.19].

15) En "Apuestas de grupo" (también conocidas como "Lo mejor de X"), todos los participantes indicados deberán iniciar el evento para que las apuestas sean válidas.



16) En "Apuestas de grupo" (también conocidas como "Lo mejor de X"), al menos un participante de la lista de selección deberá finalizar correctamente el evento para que las apuestas sean válidas. Si este no es el caso, y la autoridad competente no sigue los criterios de empate especificados, las apuestas se declararán nulas.

17) Para que las apuestas sean válidas, en un "Uno contra uno" entre dos o tres participantes, todos los participantes implicados deberán iniciar la ronda o el evento específicos a los que haga referencia la apuesta.

18) En un "Uno contra uno" entre dos participantes, todas las apuestas se reembolsarán si ambos participantes comparten la misma posición/puntuación o se eliminan en la misma fase de la competición, a menos que la autoridad competente siga los procedimientos de empate especificados, en cuyo caso, se considerarán válidas.

19) En un "Uno contra uno" entre tres participantes y más de un resultado ganador, las cuotas se dividirán entre los resultados que compartan la posición ganadora, independientemente de si el resultado neto es inferior a la apuesta del titular de la cuenta.

20) Si se ofrece un "Uno contra uno" entre diferentes rondas/fases, todos los participantes deberán participar en la ronda/fase posterior para que las apuestas sean válidas.

21) A menos que se indique específicamente, cuando la autoridad competente considere necesario incluir rondas, partidos o series de partidos (por ejemplo, Play-offs, Play-outs, Posttemporada) tras la finalización de la temporada regular con el fin de decidir la clasificación, los ganadores de la liga, la promoción/el descenso, etc., en adelante tendrá en cuenta los resultados de estos partidos a la hora de establecer las apuestas relativas a la clasificación final de la liga, la promoción, el descenso, etc. Por ejemplo, las apuestas de temporada al equipo que ganará la NHL harán referencia a los Ganadores de la Copa Stanley.

22) Las ofertas que compitan entre sí en relación a los resultados de dos o más personas/equipos durante un periodo de tiempo o una competición estipulados, se establecerán únicamente en base al resultado de los participantes implicados, ignorando al resto de participantes de la misma competición/evento.

23) A menos que se indique específicamente, todas las ofertas referentes al resultado de un único jugador en una liga nacional en concreto (por ejemplo, Goles totales del jugador X en la liga Y) o las ofertas de apuesta a "Uno contra uno" en las que están implicadas las actuaciones de dos jugadores de ligas nacionales, no tendrán en cuenta aquellos eventos que tengan lugar durante los Play-offs, los Play-outs o la Posttemporada finales ni otros partidos, o series de partidos, que tengan lugar tras la temporada regular.

24) Las ofertas relacionadas con la cantidad total de acontecimientos/eventos conseguidos por un equipo en particular, en los resultados de un único equipo en una liga nacional en concreto (tales como Goles totales marcados por el equipo X), en las ofertas de apuesta a "Uno contra uno" en las que están implicados los resultados de dos equipos de ligas nacionales (por ejemplo, Mayor número de minutos de penalización de la liga X: equipo Y frente a equipo Z) o en un resultado acumulativo de la liga (por ejemplo, Equipo que recibirá más tarjetas amarillas en la liga X) no tendrán en cuenta aquellos eventos que tengan lugar durante los Play-offs, los Play-outs o la Posttemporada finales ni otros partidos, o series de partidos, que tengan lugar tras la temporada regular, a no ser que se especifique lo contrario.

25) En una oferta de apuesta a la actuación de un único jugador en una liga nacional en concreto (tales como Goles totales marcados por el jugador X en la liga Y) o en las ofertas de apuesta a "Uno contra uno" en las que están implicados los resultados de dos jugadores de ligas nacionales, si alguno de los siguientes acontecimientos corresponde a alguno de los participantes que aparecen en la lista de selección, las apuestas se considerarán nulas:

- a. no participa al menos en el 50% de los partidos estipulados (sin incluir los Play-offs/los Play-outs/la Postemporada finales);
- b. no participa al menos en otro partido una vez realizada la apuesta,
- c. suma la misma cantidad que el otro jugador.

26) En una oferta de apuesta al resultado de un único jugador en un evento en concreto (tales como Goles totales marcados por el jugador X en un torneo internacional) o en las ofertas de apuesta a "Uno contra uno" en las que están implicados los resultados de dos jugadores en eventos específicos, si alguno de los siguientes acontecimientos corresponde a alguno de los participantes que aparecen en la lista de selección, las apuestas se considerarán nulas:

- a. no participa en ninguna fase del evento,
- b. no participa al menos en otro partido una vez realizada la apuesta,
- c. suma la misma cantidad que el otro participante.

27) Durante eventos específicos, enracha podrá ofrecer para la apuesta una selección reducida de participantes y también podrá incluir opciones de apuesta tales como "cualquier otro", "el contrincante" o similar. Esta opción incluye todos los participantes que no aparecen en la lista a excepción de los que se mencionan específicamente como disponibles.

28) Las ofertas que hacen referencia específicamente a un participante o a los resultados de un participante en un evento en concreto (por ejemplo, Jugador X frente al contrincante) se considerarán nulas si los participantes mencionados no participan en la competición.

29) Cualquier tipo de clasificación anterior al evento principal se considerará parte válida de dicha competición. Por lo tanto, los participantes que se eliminen en la fase de clasificación serán los perdedores con respecto a aquellos que se clasifiquen previamente o pasen la fase de clasificación.

30) Las ofertas de apuesta que requieran en un principio que los participantes compitan en dos o más fases/vueltas con el fin de avanzar hacia una fase/ronda posterior de la competición seguirán siendo válidas independientemente de los aplazamientos/movimientos de las fechas reales de los partidos, siempre que dichos partidos tengan lugar realmente dentro del periodo de tiempo establecido para la competición.

31) Las apuestas a un mercado de "Clasificación" que requieren en un principio una única fase/vuelta para avanzar hasta una fase/ronda posterior de la competición (incluyendo prolongaciones posteriores/partidos adicionales, por ejemplo, repeticiones) se declararán nulas si dicho partido no se decide habiendo transcurrido más de 36 horas desde la supuesta hora de inicio.

32) Si el evento cambia la ubicación original y/o de superficie de juego, no se considerará un motivo para anular las apuestas a menos que (i) lo especifiquen las reglas específicas del deporte y/o la nueva ubicación del desarrollo del evento sea el campo (local) de alguno de los participantes en el partido, excepto como se define a continuación. Como regla general, [el Operador] se referirá al equipo local (anfitrión) y al equipo visitante (visitante) según la definición proporcionada por la asociación que lo rige en ese partido/competición en particular. Las apuestas de partidos jugador en los llamados "campos neutros" serán válidas sin que esa información se detalle en la apuesta y/o el posicionamiento de los equipos en los marcadores/pantallas. En esos casos donde hay discrepancias entre las posiciones de los equipos/participantes en la página web oficial y el tablero/pantalla de apuestas, y dichas discrepancias causan un efecto significativo en las cuotas del partido/competición [el Operador] anulará las apuestas afectadas. Estas eventualidades se consideran únicamente en casos donde la discrepancia tiene efecto material y visible en las cuotas. Por ejemplo, en casos en los que los equipos locales y visitantes se han intercambiado en un partido de hockey sobre hielo [el Operador] anulará las apuestas. Sin embargo [el Operador] considerará válidas las apuestas realizadas en eventos donde la ventaja de jugar como equipo

local no se considera y en caso de instalaciones neutras. Ejemplos de estos casos incluyen, sin limitarse a los mismos: torneos de tenis, luchas de la MMA, competiciones individuales en general, o eventos específicos como las fases finales/últimas de las competiciones de equipos que se celebran en instalaciones previamente establecidas, como la Superbowl, la fina 4 de la NCAA o la final de la Copa de Fútbol italiana, incluso si las instalaciones se pueden considerar como "locales" de alguno de los equipos involucrados. En estos casos, dichos eventos se considerarán como jugados en instalaciones neutrales y todas las apuestas permanecen sin que importe la posición de los equipos/participantes en la página web oficial y su situación en el tablero/pantalla de apuestas.

33) La información referente al sexo de los equipos, la edad y los equipos juveniles, así como a varias definiciones de equipos suplentes (por ejemplo, los equipos B y C), se tratará como información complementaria. La inclusión (o la falta) de dicha información, así como la exactitud de la misma, no se considerarán motivo suficiente para anular las ofertas relacionadas con el partido/evento, siempre que no provoque una incoherencia clara en las cuotas ofrecidas.

34) Aunque enracha toma todas las precauciones necesarias para garantizar la interpretación más fiel posible de todos los componentes implicados en una oferta de apuesta, debe tenerse en cuenta que determinados encabezamientos pueden representarse de un modo diferente debido a la diversidad de interpretaciones surgidas a raíz de las adaptaciones a otro idioma. Dichas incongruencias lingüísticas no se considerarán motivo suficiente para anular las ofertas relacionadas con el partido/evento, siempre que no provoquen dudas con respecto a otros participantes. Se aplica lo mismo a los encabezamientos que hacen referencia a eventos, nombres de equipos, nombres de patrocinadores, etc.

35) En el caso de las apuestas en las que existen referencias a periodos de tiempo, deben interpretarse del siguiente modo: "en los primeros 30 minutos" incluirá todo lo que suceda hasta las 0 horas 29 minutos y 59 segundos; "entre 10 y 20 minutos" incluirá todo lo que suceda desde los 10 minutos y 0 segundos hasta los 19 minutos y 59 segundos.

36) Las apuestas referentes a la duración del evento/partido que incluyan dígitos enteros no completos (por ejemplo, 88,5 minutos o X,5 rondas) deberán finalizar con el entero completo de la duración indicada para que se consideren ganadoras. Por ejemplo: las apuestas a Más/Menos de 88.5 minutos en un partido de tenis se establecerán como "Más de" solo si se completa los 89 minutos completos.

37) enracha admite que es posible que algunas apuestas requieran que se redondeen los porcentajes, las unidades u otros criterios que resulten decisivos a la hora de establecer la apuesta. En dicho caso, enracha se reserva el derecho a ajustar y establecer las apuestas en consecuencia.

38) Las referencias a goles marcados por jugadores específicos no se tendrán en cuenta si se definen como 'goles en propia puerta' (marcados en sus propias porterías), a menos que se indique lo contrario.

39) Las referencias a confederaciones, nacionalidades o similares estarán sujetas a la definición de la autoridad competente.

40) Las medallas que obtenga un equipo/país en cada competición contarán como una (1) única medalla independientemente del número de miembros que tenga el equipo.

41) Las ofertas relativas a un total de ocurrencias / eventos marcados / apuntado por un jugador en particular, en una sola prestación deportiva del equipo durante una competición específica (como el número total de goles anotados por el jugador X para equipo Y) tiene en cuenta la cantidad total de ocurrencias / eventos marcados / cosechados por el jugador en particular mientras jugaba para el equipo en esta competición en particular. Si cualquiera de los siguientes eventos ocurre a la lista de jugadores, la apuesta será considerada como nula: (i) no participa en al menos 50% de los partidos programados de la

competición (con exclusión de cualquier Play-offs/Play- outs / Post- Season ); ( ii) no participará en al menos otro partido después de que se realiza la apuesta.

42) Las ofertas en si algunas personas ocuparán un especificado posición / título / trabajo a una fecha determinada (Ej : El Ministro X todavía trabaja como ministro en el momento Y, el jugador / entrenador será todavía con el equipo Y a la fecha Z) se refieren a la persona de que se trate de tomar (o aún ser nominado en) posiciones que se muestran sin interrupción desde el momento de la apuesta fue colocado y la fecha indicada. Si la persona por cualquier motivo, incluso si la posición antes del plazo indicado, el resultado de la apuesta será considerado como no haber tenido lugar. Esto es cierto incluso en el caso en que se nombre a la persona / contraído de nuevo en la misma posición / título / cargo, e incluso si el plazo dado, el individuo tiene de nuevo la misma posición / título / cargo en la que la apuesta hace referencia. Las regulaciones también tienen en cuenta a los jugadores en préstamo.

## 6. Regla 4 de Tattersalls

1) En el caso de un no corredor o de un no participante, las cuotas de los corredores o participantes restantes se reducirán según la Regla 4 de Tattersalls.

a. Apuestas a ganar:

Cuotas actuales del corredor retirado / Deducciones en el porcentaje de los beneficios netos

1,30 o menos	75%
Entre 1,31 y 1,40	70%
Entre 1,41 y 1,53	65%
Entre 1,54 y 1,62	60%
Entre 1,63 y 1,80	55%
Entre 1,81 y 1,95	50%
Entre 1,96 y 2,20	45%
Entre 2,21 y 2,50	40%
Entre 2,51 y 2,75	35%
Entre 2,76 y 3,25	30%
Entre 3,26 y 4,00	25%
Entre 4,01 y 5,00	20%
Entre 5,01 y 6,50	15%
Entre 6,51 y 10,00	10%
Entre 10,01 y 15,00	5%

15,01 o más

Sin deducciones

***b. Apuestas a posición***

- Cuotas actuales del corredor retirado / Deducciones en el porcentaje de los beneficios netos

1,06 o menos	55%
Entre 1,07 y 1,14	45%
Entre 1,15 y 1,25	40%
Entre 1,26 y 1,52	30%
Entre 1,53 y 1,85	25%
Entre 1,86 y 2,40	20%
Entre 2,41 y 3,15	15%
Entre 3,16 y 4,00	10%
Entre 4,01 y 5,00	5%
5,01 o más	Sin deducciones

2) En el caso de que existan dos o más no corredores o no participantes, la reducción total no debe superar el 75%. En este caso, la deducción se basará en las cuotas totales de los corredores retirados.

## **7. Quinielas**

- 1) Para consultar la lista completa de los Términos y condiciones de Supertoto, haz clic [aquí](#).
- 2) Para consultar la lista completa de los Términos y condiciones de Superscore, haz clic [aquí](#).

# C. Límites y reglas de apuestas deportivas

## 1. Eventos olímpicos y de campeonatos

- 1) Todas las condiciones que aparecen en esta sección tienen prioridad con respecto a cualquier otra regla o condición.
- 2) Todas las apuestas serán válidas siempre que el evento se celebre y decida durante el campeonato y el año a los que haga referencia, independientemente de los cambios que se produzcan en el lugar de celebración del evento.
- 3) Esta cláusula se aplica a las ofertas que cumplan razonablemente con cualquiera de los siguientes criterios:
  - a. la apuesta hace referencia a eventos programados para la fase final de los eventos que forman parte de Olimpiadas, competiciones mundiales y competiciones continentales;
  - b. la fase final del evento tiene una limitación de tiempo.

## 2. Fútbol americano

- 1) A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas a fútbol americano se determinarán en base al resultado obtenido una vez transcurrida la prórroga.
- 2) Todas las ofertas se declararán nulas a menos que se hayan jugado 55 minutos del partido/evento, a excepción de aquellos partidos cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.
- 3) Las apuestas a "Uno contra uno" y "Más/Menos de" en las que están implicados los resultados de uno o varios jugadores del partido/evento se declararán válidas siempre que todos los jugadores que aparecen en la lista participen en alguna fase del partido/evento/torneo.

## 3. Atletismo

- 1) A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas a atletismo se determinarán en base al resultado obtenido una vez transcurrida la fase final de dicha competición. Si ninguno de los participantes de la lista participa en la fase final, todas las apuestas se declararán nulas, a menos que la autoridad competente siga los procedimientos de empate especificados, en cuyo caso, se considerarán válidas.
- 2) Todas las ofertas de apuesta se establecerán según el primer resultado oficial que se presente. Sin embargo, en racha tendrá en cuenta y establecerá/volverá a establecer las apuestas en consecuencia una vez producidos los posibles cambios en los resultados oficiales publicados como máximo 24 horas después del evento. Para tener en cuenta dicha posibilidad, la protesta debe atribuirse a incidentes que tengan lugar exclusivamente durante el evento, como por ejemplo una infracción de línea, empujones o errores al pasar el testigo en una carrera de relevos, etc. No se tendrán en cuenta los casos de dopaje. Los resultados disponibles transcurridas las 24 horas mencionadas anteriormente se considerarán vinculantes independientemente de protestas posteriores, cambios en el resultado oficial, etc.

3) Si existen dos o más participantes en diferentes eliminatorias de una competición, se anularán todas las ofertas de apuesta a Uno contra uno entre los mismos, a menos que exista una fase posterior para la que se clasifique al menos uno de ellos.

4) Los participantes descalificados debido a infracciones en la salida (errores en la salida) habrán participado en el evento.

## **4. Reglas del fútbol australiano**

1) A menos que se indique de forma explícita, si un partido o un periodo especificado (por ejemplo, 1.<sup>a</sup> mitad, 3.er cuarto, etc.) finalizan en empate, todas las apuestas se establecerán según la regla conocida como regla del “empate”. En dicho caso, el pago se calculará una vez divididas las cuotas y multiplicadas por la apuesta, independientemente de si el pago neto es inferior a la apuesta del titular de la cuenta.

2) A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas relacionadas con partidos se establecerán según el resultado obtenido al final del 4.º cuarto (tiempo reglamentario).

3) Todas las apuestas relacionadas con los resultados de los jugadores, así como las apuestas “Uno contra uno” y “Más/Menos de” en las que estén implicados los resultados de uno o varios jugadores en un único partido/evento, se declararán válidas siempre que los jugadores especificados jueguen desde el inicio del partido.

4) Primer anotador del partido/1.er cuarto: se reembolsarán las apuestas realizadas a aquellos jugadores que no estén entre los 21 primeros. Las apuestas al Primer anotador del partido no exigen que el gol se anote en el 1.er cuarto. Si no se anotan goles durante el periodo especificado, todas las apuestas se declararán nulas.

5) Primer anotador del 2.º, 3.er o 4.º cuartos: todas las apuestas serán válidas independientemente de la participación (o la no participación) del jugador en el cuarto indicado y en el partido. Si no se anotan goles durante el cuarto especificado, todas las apuestas se declararán nulas.

6) La apuesta “Siempre en cabeza” hace referencia al equipo (si existe) que liderará el partido al final de cada cuarto.

7) En el caso de que sea necesario repetir un partido o disputar partidos adicionales para determinar un puesto de la clasificación, los ganadores de la liga, etc., los resultados que se obtengan en estas repeticiones o partidos adicionales se utilizarán para establecer la oferta de apuesta en cuestión.

8) En relación a las apuestas de partido para una Gran Final, la apuesta hará referencia específicamente al próximo partido que se celebrará, o bien, al partido actual, en el caso de las apuestas en vivo. Las apuestas no se pospondrán a repeticiones posteriores y se añadirá un nuevo mercado para los siguientes partidos.

9) A la hora de establecer ofertas relacionadas con los resultados de dos o más jugadores/equipos durante un periodo de tiempo estipulado o una competición, las fases eliminatorias de las “Finales” se tendrán en cuenta de cara al resultado. Si dos equipos son eliminados en la misma fase, el equipo que haya finalizado con mayor puntuación en la liga AFL una vez concluida la temporada regular logrará un puesto mejor en la clasificación.

10) Todas las apuestas serán válidas independientemente de los cambios realizados con respecto al lugar de celebración.

## 5. Bádminton

1) Se aplican los Términos y condiciones del tenis según proceda.

## 6. Béisbol

1) A menos que se indique lo contrario, las apuestas de béisbol se determinarán en función del resultado obtenido teniendo en cuenta las entradas adicionales finales e independientemente de la cantidad de entradas jugadas, según lo que indique la autoridad competente.

2) Las apuestas se declararán nulas en los partidos cancelados o pospuestos que no hayan comenzado, o en el caso de un resultado que no se haya publicado doce horas después de la hora de inicio programada.

3) Las apuestas a "1X2" se declararán nulas en el caso de que se produzca un empate después de las entradas adicionales finales. Las demás ofertas que puedan establecerse razonablemente (por ejemplo, "Más/Menos de", "Handicap" y "Par/Impar") se establecerán según el resultado obtenido tras las entradas adicionales.

4) Para que las apuestas a "Más/Menos de", "Handicap", "Par/Impar" sean válidas, estas requieren que se completen todas las entradas programadas, o al menos 8,5 entradas si el equipo local lleva ventaja. Esto mismo se aplica a todas las ofertas a excepción de aquellas cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros. Se establecerán según el resultado decidido.

5) El nombre del lanzador inicial no afecta a la forma en la que se establecen las ofertas.

6) Para establecer las apuestas, las que van dirigidas a la "Primera parte" harán referencia a los resultados obtenidos en las primeras 5 entradas. Las 5 entradas deben completarse para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellas ofertas cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.

7) Las apuestas a "Uno contra uno" y "Más/Menos de" en las que están implicados los resultados de uno o varios jugadores del partido/evento se declararán válidas siempre que todos los jugadores que aparecen en la lista participen en alguna fase del partido/evento/torneo.

8) Todas las ofertas referentes a Totales del torneo (como Carreras, etc.) se establecerán en base a las estadísticas oficiales de la autoridad competente. A menos que se indique lo contrario, las cantidades acumulativas de dichas apuestas incluirán las prolongaciones posteriores (por ejemplo, entradas adicionales).

## 7. Baloncesto

1) Una apuesta a baloncesto se determina en base al resultado obtenido tras la prórroga, a menos que se indique lo contrario.

2) Las apuestas referentes al resultado del partido (también denominadas apuestas a "Victoria") con empates que se deciden en dos o más enfrentamientos anularán la oferta "Incluyendo prórroga" en el caso de que el partido acabe en empate y no vuelva a jugarse ni un minuto más de dicho partido.

3) En un partido con varias vueltas, todos los puntos obtenidos durante la prórroga se tendrán en cuenta para el resultado final de dicho partido en concreto.



4) Las apuestas a "Uno contra uno" y "Más/Menos de" en las que están implicados los resultados de uno o varios jugadores del partido/evento se declararán válidas siempre que todos los jugadores que aparecen en la lista participen en alguna fase del partido/evento/torneo.

5) Todas las ofertas referentes a Totales del torneo (como Puntos, Rebotes, Asistencias, etc.) se establecerán en base a las estadísticas oficiales de la autoridad competente. A menos que se indique lo contrario, las cantidades acumulativas de dichas apuestas incluirán las prolongaciones posteriores (por ejemplo, la prórroga).

## 8. Voleibol playa

1) Todas las apuestas siguen siendo válidas en la medida en que se juega el partido / la oferta en el torneo, independientemente de los cambios de horarios, condiciones, etc., a menos que otros arreglos se han acordado.

2) Las apuestas en el "partido" se basa en el principio general de la progresión en el torneo o de la victoria en el torneo, dependiendo de la fase de la competición que el partido se refiere. El equipo de llegando a la siguiente ronda o ganando el torneo debe ser considerado como el ganador de la apuesta, independientemente de la duración del partido, de los abandonos, de las descalificaciones, etc. Estas apuestas necesitan al menos que un set se complete para que las apuestas sean válidas.

3) Las apuestas en el "Más / Menos de" en partidos / eventos inacabados cuyo resultado ya está determinado antes de la interrupción y / o cualquier juego extendido no pueden producir un resultado diferente a la oferta se establecerá sobre la base del resultado de la interrupción. Para el cálculo de este pagamiento, se añadirá la cantidad mínima de sucesos que habrían sido necesarios para llevar la oferta a la conclusión natural de ser necesario, dependiendo del número de serie planeada para el partido. Si este cálculo da como resultado una situación en la que no es posible enmienda podría afectar el resultado de la oferta, se pagará como tal. Vea los ejemplos de la sección de tenis como referencia.

4) Las apuestas en el "Handicap" requiere que todos los sets deben ser completadas para que las apuestas se mantienen, con la excepción de los eventos cuyo resultado ya está determinado antes de la interrupción y / o cualquier continuación de juego no puede producir un resultado diferente y se ajustarán en consecuencia. Vea los ejemplos de la sección de tenis como referencia.

5) Todas las apuestas en el "Resultado correcto", "Par / Impar" y las ofertas que hacen referencia al ganador de un período determinado en el partido (por ejemplo, "el equipo ganó el primer set") requiere que la parte pertinente del partido se completa.

## 9. Boxeo

1) Todas las ofertas se realizarán según el resultado oficial que declare la correspondiente autoridad competente inmediatamente después de que el locutor lo anuncie al final de la pelea.

2) En el caso de que el combate se interrumpa por algún motivo entre asalto y asalto, por ejemplo, si se produce un abandono antes del inicio del asalto, se descalifica a algún boxeador o no se responde a la campana, el combate se declarará finalizado una vez terminada la ronda anterior.

3) Las apuestas a combates declarados como "Combate sin decisión" o "Empate técnico" se anularán, a excepción de aquellas ofertas cuyos resultados se hayan decidido antes de la decisión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado

decidido.

4) Si por algún motivo cambiase el número de asaltos de un combate, las ofertas que hagan referencia específicamente a los asaltos, tales como "Apuestas a asaltos", "Grupo de asaltos", "Más/Menos de", "Método de victoria" y "Todos los asaltos completados" se declararán nulas.

5) Las apuestas a asaltos o grupos de asaltos hacen referencia al luchador que ganará por KO (nocaut), TKO (nocaut técnico) o descalificación durante dicho asalto o grupo de asaltos. Si por algún motivo se conceden puntos antes de que finalicen todos los asaltos programados, o si se descalifica a un boxeador, las apuestas se establecerán en el asalto en el que se detuvo la pelea. Las apuestas referentes a "ganar por puntos" solo serán ganadoras si se han completado todos los asaltos.

6) Para que un partido se decida por "puntos" (por ejemplo, lo contrario a "decisión"), deberán completarse todos los asaltos. Las demás decisiones (por ejemplo, KO, TKO, retirada, rendición, descalificación, no responder a la campana, cabezazos, golpe bajo, etc.) provocarán que el boxeador gane el combate sin necesidad de decisión, es decir, "antes de la campana".

7) Las apuestas referentes a la duración de la ronda / lucha representa el tiempo real empleado en la ronda / combate, si es necesario, en función de la duración prevista de la ronda / combate. Por ejemplo, una apuesta en más de 4,5 rondas en total en un combate de boxeo se liquidará en cuanto que un minuto y medio en la quinta ronda se ha terminado.

## 10. Críquet

### a. Reglas generales del críquet.

- 1) En los casos en los que no se hayan ofrecido cuotas para las tablas y el partido o la oferta finalicen con este resultado, las apuestas se establecerán según la regla denominada regla del "empate", según la cual el pago se calculará una vez divididas las cuotas y multiplicadas por la apuesta, independientemente de si el pago neto es inferior a la apuesta del titular de la cuenta. Si esta condición está vigente se indicará junto con la oferta de apuesta. En las competiciones en las que se utilizan otros métodos para decidir quién es el ganador tras finalizar en tablas ("Bowl Out" o "Super Over"), las ofertas se establecerán según el resultado obtenido una vez finalizadas dichas prolongaciones.
- 2) En la "Pareja inicial con más carreras" ambas partes deben completar su pareja inicial, con la excepción de aquellas situaciones en las que ya se haya establecido un resultado.
- 3) En los Uno contra uno en "bateo" ambos jugadores deben estar en la línea de bateo mientras se lanza una pelota, aunque no es necesario que se enfrenten a la misma. En el caso de que ningún bateador complete la entrada, las apuestas se declararán nulas, con la excepción de aquellas situaciones en las que ya se haya establecido un resultado.
- 4) En los Uno contra uno en "lanzamiento" ambos jugadores deben lanzar al menos 1 pelota para que las apuestas sean válidas.
- 5) En "Carreras de bateador" totales (Más/Menos de) debe completarse la entrada. En los casos en los que la entrada de un bateador finalice debido a las condiciones meteorológicas o a la mala iluminación, todas las apuestas en las que no se haya establecido ningún resultado se declararán nulas. Los resultados se establecerán cuando un bateador haya superado el total de carreras en el que se aceptó la apuesta, haya sido eliminado o se haya declarado una entrada. Por ejemplo, si un bateador queda "No eliminado" con una puntuación de 50 al finalizar un partido o una entrada

debido a la mala iluminación o a la lluvia, se anularán todas las apuestas a 50,5 carreras. Sin embargo, todas las apuestas a "Más de 49,5 carreras" se considerarán apuestas ganadoras, mientras que aquellas a "Menos de 49,5 carreras" serán apuestas perdedoras. Si un bateador se retira debido a una lesión, su puntuación al final de la entrada de su equipo se considerará el resultado de dicha apuesta.

- 6) En las apuestas "Caída del próximo wicket", si un bateador se retira debido a una lesión antes de que se establezca el resultado, todas las apuestas se declararán nulas. Los resultados se establecerán cuando el total de entradas haya superado el total de carreras en el que se aceptó la apuesta. Si un equipo declara o alcanza su objetivo, el total obtenido por el equipo bateador será el resultado del mercado. Si una pareja resulta afectada debido a las inclemencias meteorológicas, todas las apuestas se declararán válidas, a menos que el partido no vuelva a jugarse. En dicho caso, todas las apuestas en las que no se haya establecido ningún resultado se declararán nulas.
- 7) En las apuestas "Próximo Over" (Más/Menos de e Impar/Par), se incluyen extras para establecer las apuestas. Las apuestas se anularán si el Over no se completa, a menos que ya se haya establecido un resultado. El mercado solo hará referencia al Over especificado (por ejemplo, "5.º Over" hace referencia al Over número 5, es decir, el Over que sigue directamente al Over número 4).
- 8) En "Primero en conseguir X carreras", ambos jugadores deben abrir la tanda de bateo para que las apuestas sean válidas.
- 9) En las carreras de "Primer Over", el Over debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que el rango máximo ofrecido ya se haya alcanzado. Los extras se tendrán en cuenta a la hora de establecer las apuestas.
- 10) En las apuestas "Primera jugada anotadora", si se anotan carreras desde un "Lanzamiento nulo", los extras se considerarán las carreras ganadoras.
- 11) En las apuestas "Wicket 1.er Over", el Over debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya haya caído un wicket.
- 12) En las apuestas "Próximo hombre fuera", las apuestas se declararán nulas si un jugador se retira debido a una lesión antes de que caiga el wicket o no haya más wickets. Ambos bateadores deben estar en posición de bateo cuando caiga el wicket indicado para que las apuestas sean válidas.
- 13) En las apuestas "Método de eliminación", las apuestas se declararán nulas si un jugador se retira debido a una lesión antes de que caiga el wicket o no haya más wickets. En "Cualquier otro" se incluye tropezar con el wicket, tocar la pelota con la mano, obstruir el campo, agotar el tiempo o golpear la pelota dos veces.
- 14) En las apuestas Impar/Par, debe lanzarse una pelota para que las apuestas sean válidas.
- 15) Las apuestas "Mejor bateador" (Top Batsman) y las apuestas "Mejor Lanzador" (Top Bowler) colocadas en un jugador que no está en el 11 inicial serán anuladas. Las apuestas en los jugadores que son seleccionados, pero que no batean o no están en el campo se resolverán como perdedores.
- 16) El establecimiento de las apuestas en "Wides" estará basado en puntos ("Runs") marcados de "Wides" y no en el número de "Wides" lanzados.

**b. Overs limitados (incluyendo partidos de críquet internacionales de un día, Twenty20 y nacionales de un día).**

- 1) Si un partido se pasa a un día de “reserva”, todas las apuestas seguirán siendo válidas.
- 2) Las apuestas Uno contra uno se abonan según el resultado oficial. Si el partido finaliza en tablas, se aplicarán las reglas del empate tal y como se indica en la Cláusula 1 de las Reglas generales del críquet, a menos que se utilice un método de muerte súbita posterior para determinar quién es el ganador (por ejemplo, Super Over, Bowl Off), en cuyo caso el resultado se establecerá según el resultado de este método. Si el partido se declara “sin resultado”, todas las apuestas se declararán nulas. Cualquier otra apuesta para el partido (por ejemplo, Máximo bateador, Más seises, Uno contra uno en bateo, Uno contra uno en lanzamiento, etc.) no incluirá los resultados obtenidos tras la muerte súbita.
- 3) Las apuestas “Mejor Bateador / Lanzador ”requieren un mínimo de 20 Overs lanzados per entrada de un partido de un día, a menos que un equipo es All-Out o el partido ha terminado, o un mínimo de 5 Overs per entrada en un partido de Twenty20, a menos que un equipo es All-Out o el partido ha terminado.
- 4) Para las apuestas "Carreras totales del equipo" ("Equipo Puntos Totales"), todas las apuestas serán anuladas si el número de Overs se reduce debido a las condiciones meteorológicas o cualquier otra razón, que el número estándar de Overs de la serie en un partido de Twenty20 o cualquier otro partido con un número limitado de partido de Overs. Si el resultado de estas apuestas ya está decidido antes de la interrupción y ningún otro juego puede cambiar el resultado de estas apuestas, entonces éstos se ajustarán en consecuencia.
- 5) En “Primeros 6/15 Overs con mayor puntuación” las apuestas se anularán si ambos equipos no se enfrentan a todos los Overs, a menos que el objetivo se haya alcanzado o se hayan perdido todos los wickets del equipo. Si el partido finaliza en tablas, se aplicarán las reglas del empate tal y como se indica en la Cláusula 1 de las Reglas generales del críquet.
- 6) En las apuestas “Mas Seises/ Eliminaciones en Carrera” (Most Fours/Sixes/Run-outs), si la intervención de la lluvia (u otro plazo) provoca una reducción del número de Overs que se había estimado en el momento de la aceptación de la apuesta, a continuación, toda apuesta será declarada nula si la reducción por innings es 3 o más Overs en un partido de Twenty20, y cinco o más partidos con un número limitado de Overs. Si la reducción por innings es 2 o menos Overs en un partido Twenty20, y 4 o menos Overs en partidos con un número limitado de Overs, las apuestas se mantendrán. Si el resultado de estas apuestas ya se conoce antes de la interrupción y que ningún otro juego puede cambiar el resultado de estas apuestas, entonces éstos se ajustarán en consecuencia.
- 7) En las apuestas “Seises totales/Eliminaciones en carrera/Lanzamientos largos” (Total Fours/Sixes/Wides/Run-outs), si la intervención de la lluvia (u otro plazo) provoca una reducción del número de Overs que se había estimado en el momento de la aceptación de la apuesta, a continuación, toda apuesta será declarada nula si la reducción por innings es 3 o más Overs en un partido de Twenty20, y cinco o más partidos con un número limitado de Overs. Si la reducción por innings es 2 o menos Overs en un partido Twenty20, y 4 o menos Overs en partidos con un número limitado de Overs, las apuestas se mantendrán. Si el resultado de estas apuestas ya se conoce antes de la interrupción y que ningún otro juego puede cambiar el resultado de estas apuestas, entonces éstos se ajustarán en consecuencia.
- 8) Las apuestas “Margen ganador” se anulan si se reducen los Overs programados originalmente para cada equipo.
- 9) Las apuestas a Mayor puntuación individual se anulan si se reducen los Overs programados para cualquier equipo, a menos que ya se haya anotado una “Centena”.

- 10) En Equipo con la mayor puntuación individual, el partido debe tener un resultado oficial para que las apuestas sean válidas.
- 11) En las apuestas “Equipo del Mejor bateador” (Team of Top Batsman), si la intervención de la lluvia (u otro plazo) provoca una reducción del número de Overs que se había estimado en el momento de la aceptación de la apuesta, a continuación, toda apuesta será declarada nula si la reducción por innings es 3 o más Overs en un partido de Twenty20, y cinco o más partidos con un número limitado de Overs. Si la reducción por innings es 2 o menos Overs en un partido Twenty20, y 4 o menos Overs en partidos con un número limitado de Overs, las apuestas se mantendrán. Si el resultado de estas apuestas ya se conoce antes de la interrupción y que ningún otro juego puede cambiar el resultado de estas apuestas, entonces éstos se ajustarán en consecuencia.
- 12) En las apuestas “Fifty/Century in Match”, si la intervención de la lluvia (u otro plazo) provoca una reducción del número de Overs que se había estimado en el momento de la aceptación de la apuesta, a continuación, toda apuesta será declarada nula si la reducción por innings es 3 o más Overs en un partido de Twenty20, y cinco o más partidos con un número limitado de Overs. Si la reducción por innings es 2 o menos Overs en un partido Twenty20, y 4 o menos Overs en partidos con un número limitado de Overs, las apuestas se mantendrán. Si el resultado de estas apuestas ya se conoce antes de la interrupción y que ningún otro juego puede cambiar el resultado de estas apuestas, entonces éstos se ajustarán en consecuencia.

**c. Partidos de prueba/Partidos de primera clase (incluyendo los partidos de críquet nacionales, por ejemplo, Sheffield Shield).**

- 1) Si un partido se suspende oficialmente (por ejemplo, debido a las peligrosas condiciones del campo), se anularán todas las apuestas sin decidir del partido.
- 2) En las apuestas “Resultado del partido”, en caso de que el partido finalice en tablas (ambos equipos han completado dos entradas cada uno y tienen la misma puntuación), todas las apuestas a la victoria de cualquier equipo se abonarán como empate, según la Cláusula 1 de las Reglas generales del críquet, mientras que las apuestas al empate serán apuestas perdedoras.
- 3) En las ofertas “Apuesta sin empate”, las apuestas se anularán si el partido termina en empate o en tablas.
- 4) En las ofertas “Dobles”, las apuestas se anularán si el partido finaliza en tablas.
- 5) El establecimiento de las ofertas “Más puntos” se basará en quién tiene más puntos en el partido (por ejemplo, Sheffield Shield).
- 6) En las ofertas “Mejor Bateador/Lanzador (innings/entrada)” deben completarse 50 Overs para que las apuestas sean válidas, a menos que la entrada/inning haya finalizado de forma natural (incluidas las entradas declaradas).
- 7) En las ofertas “Mejor Bateador/Lanzador” (partido)” deben completarse 50 Overs para que las apuestas sean válidas, a menos que la entrada/inning haya finalizado de forma natural (incluidas las entradas declaradas).
- 8) En las ofertas “Carreras de entradas”, todas las apuestas se anularán si no se lanzan 50 Overs, a menos que una entrada haya finalizado de forma natural o se haya declarado. Si se declara una entrada en cualquier momento, las apuestas se establecerán según el total de la declaración.

- 9) En las apuestas “Carreras de sesión”, deben lanzarse 20 Overs en una sesión para que las apuestas sean válidas.
- 10) En las ofertas “Final del partido de prueba”, cuando el partido finaliza en empate, el ganador se considerará “Día 5, Sesión 3”.
- 11) Las ofertas “Pareja inicial con más carreras” se aplican únicamente a la primera entrada.
- 12) En las ofertas “Ventaja en la primera entrada”, ambos equipos deben haber perdido todos los wickets o declarar su primera entrada para que las apuestas sean válidas. Si el partido finaliza en tablas, se aplicarán las reglas del empate tal y como se indica en la Cláusula 1 de las Reglas generales del críquet.
- 13) En las ofertas “Centena en la primera entrada” deben lanzarse 50 Overs, a menos que ya se haya establecido un resultado o la entrada haya finalizado de forma natural (incluidas las entradas declaradas).
- 14) En “Fifty/Century/Double Century in match” en Test o partidos de primera clase, las apuestas serán canceladas en empates, donde el número de Overs lanzados es menos de 200, a menos que el resultado ya ha sido conocido.
- 15) En “Fifty/Century/Double Century in match” en “Home/Away 1st innings”, en Test o partidos de primera clase, las apuestas serán canceladas a menos que la entrada haya finalizado de forma natural (incluida la "Inning declarada") o un resultado que ya ha sido determinado.
- 16) En “Fifty/Century/Double Century in match” en Either 1st innings, en Test o partidos de primera clase, las apuestas serán canceladas a menos que la entrada haya finalizado de forma natural (incluida la "Inning declarada") o un resultado que ya ha sido determinado.
- 17) En “Fifty/Century/Double Century in match” en “Home/Away 2nda innings”, en Test o partidos de primera clase, las apuestas serán canceladas a menos que la entrada haya finalizado de forma natural (incluida la "Inning declarada") o un resultado que ya ha sido determinado.

#### **d. Apuestas de series/torneos.**

- 1) Si no se ofrecen cuotas para el empate en una apuesta “Ganador de la serie” y la serie termina con un empate, todas las apuestas se declararán nulas.
- 2) Si un torneo no se completa, pero la autoridad oficial competente declara un ganador o varios ganadores, las apuestas se abonarán según los ganadores declarados (se aplican las reglas del empate indicadas en la Cláusula 1 de las Reglas generales del críquet). Si no se declara ningún ganador, todas las apuestas se declararán nulas.
- 3) Todas las apuestas de torneos incluyen las Finales, a menos que se indique lo contrario.
- 4) Si por cualquier motivo el número de partidos de una serie cambia y no refleja el número indicado en la oferta, todas las ofertas “Resultado correcto de la serie” se declararán nulas.
- 5) En las ofertas “Mejor anotador de carreras de la serie/eliminador de bateadores”, cuando el partido finaliza en tablas, se aplican las reglas del empate, tal y como se indica en la Cláusula 1 de las Reglas generales del críquet. Las apuestas a jugadores que no participen no se reembolsarán. Al menos debe

completarse un partido del torneo o la serie para que las apuestas sean válidas.

- 6) Las apuestas haciendo referencia al rendimiento de un jugador / equipo sobre todo en una Serie / Torneo no tiene en cuenta las estadísticas de los partidos de preparación.

## **11. Curling**

1) El establecimiento de todas las apuestas referentes al curling se basará en el resultado obtenido después de las entradas adicionales finales, a menos que se indique específicamente.

## **12. Ciclismo (pista y ruta)**

1) Las apuestas se establecerán según el ciclista/equipo que logre el primer puesto al final de la etapa o del evento.

2) El factor decisivo a la hora de establecer las apuestas será el primer puesto conseguido en el evento especificado según las indicaciones de la autoridad competente en el momento de la presentación en el podio, sin tener en cuenta las descalificaciones posteriores, los cambios en el resultado oficial, etc.

3) Todas las apuestas a "Uno contra uno" y "Más/Menos de" que hagan referencia a los resultados de uno o varios ciclistas en un evento/una etapa se declararán válidas siempre que todos los ciclistas indicados empiecen el evento/la etapa en cuestión y al menos uno finalice dicho evento o dicha fase.

4) En el caso de que el número total de etapas de un evento no está completamente terminado, o si los organizadores deciden retirar el resultado de ciertas etapas en el cálculo del resultado oficial, entonces las apuestas se considerarán válidas cuando el número de etapas excluidos no supere el 25% del número predeterminado de etapas (con exclusión de prólogo) al principio de la competición.

5) Todas las apuestas se considerarán válidas si la situación o etapa en la que se las apuestas se refieren, se juega el mismo año, a menos que otros arreglos se han acordado.

6) Las apuestas en el rendimiento en una etapa particular independientemente de los cambios que los organizadores estimen apropiados de considerar y aplicar para la etapa. La excepción a esta regla es cuando una etapa que tiene características especiales (por ejemplo, una etapa de montaña) se modifica por los organizadores antes del inicio de la etapa, para una etapa con otras características predominantes (por ejemplo, contrarreloj o una etapa de baja altura). En este caso, las apuestas que se colocaron antes del anuncio del cambio de fase de concepto serán declaradas nulas.

7) A menos que se indique otra cosa, para las apuestas en el rendimiento de un equipo / piloto en particular en un evento específico (como el número de victorias total de etapas por equipo / piloto X en el Tour Y) o las apuestas "Uno contra uno" que implican el rendimiento de dos pilotos / equipos en eventos específicos, no se tomará la ocurrencia de eventos con las siguientes designaciones en cuenta: Prologo, contrarreloj por equipos.

## **13. Ciclocros**

1) Se aplican los Términos y condiciones del ciclismo según proceda.

## 14. Fútbol

1) Primer Goleador - Las apuestas referentes un jugador en particular que es el autor del primer gol, o durante un período determinado de evento (por ejemplo, "El primer gol en el partido" o "el primer gol en la segunda parte"), o para ser el primer goleador de su equipo (ejemplo: "primer Goleador - equipo X") las apuestas serán reembolsadas con respecto a los jugadores que no participan en el partido o que entran en el campo después que el primer gol fue anotado. Los goles en su propia meta no cuentan para el establecimiento de esta oferta de apuesta. Si el gol en la que la apuesta se refiere es un gol en su propia meta, el jugador que marcó el siguiente gol que no es un gol en su propia meta y cumple con los parámetros de la apuesta se considerará el resultado ganador. En caso que no existan goles (o más goles, según el caso), los cuales no sean en propia meta y se cumplan el resto de parámetros de la apuesta, todas las apuestas se consideraran perdedoras.

2) Último Goleador - Las apuestas hace referencia a un jugador en particular que es el autor del último gol, o durante un período determinado de evento (por ejemplo, "El último gol en el partido" o "el último gol en la segunda parte"), o para ser el último goleador de su equipo (ejemplo: "ultimo Goleador - equipo X") las apuestas serán reembolsadas con respecto a los jugadores que no participan en el partido o que entran en el campo después que el último gol fue anotado. Los goles en su propia meta no cuentan para el establecimiento de esta oferta de apuesta. Si el gol en la que la apuesta se refiere es un gol en su propia meta, el jugador que marcó el siguiente gol que no es un gol en su propia meta y cumple con los parámetros de la apuesta se considerará el resultado ganador. Donde ningún gol está / están marcados (o no más goles, según el caso) y que no son goles en su propia meta, y cumplir con los demás parámetros de la oferta de apuestas, todas las apuestas se considerarán perdidas.

3) "Scorecast" es un tipo de apuesta en el que es posible apostar por un acontecimiento en concreto (por ejemplo, Primer goleador) y, al mismo tiempo, por otro acontecimiento del mismo evento o de un evento relacionado (por ejemplo, Resultado correcto). Si las apuestas se refieren al primer o último goleador, los términos y condiciones establecidos en <sección C, Para 14.1> y <sección C, Para 14.2> se aplican, si los hubiere. Las apuestas serán reembolsadas en los jugadores que no participan en el partido en absoluto. En todos los demás casos, las apuestas siguen siendo válidas, independientemente del momento de la inclusión / sustitución del jugador. Las apuestas se anularán si el gol en cuestión es en propia meta.

4) Para que las demás apuestas relacionadas con goles sean válidas, los jugadores indicados deberán estar en el campo de juego desde el comienzo del partido. Los goles en propia meta no contarán como goles marcados por el jugador seleccionado.

5) En todas las apuestas relacionadas con tarjetas amarillas/rojas, puntos por tarjeta, etc., solo serán válidas las tarjetas que se muestren a los jugadores que en ese momento estén en el campo. Las tarjetas, las medidas disciplinarias o las suspensiones que se impongan a otras personas que en el momento de la sanción no estén, o no deberían estar, jugando en el campo, así como las medidas disciplinarias que se tomen una vez finalizado el partido oficialmente, no se tendrán en cuenta.

6) Para que todas las apuestas relacionadas con medidas disciplinarias referentes a personas (por ejemplo, tarjeta amarilla, tarjeta roja, número de faltas) sean válidas, los jugadores indicados deberán estar en el campo desde el comienzo del partido.

7) Los "Puntos por tarjeta" de las apuestas pre partido se calculan según las siguientes reglas: Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos. El número máximo de puntos para un jugador es 35.

8) Para que las apuestas a "Uno contra uno" y "Más/Menos de" en las que se hace referencia a uno o varios jugadores del partido sean válidas, todos los jugadores indicados deben iniciar el partido.



9) Las apuestas a "Uno contra uno" y "Más/Menos de" en las que están implicados los resultados de uno o varios jugadores del evento/torneo se declararán válidas siempre que todos los jugadores que aparecen en la lista participen en alguna fase del evento/torneo.

10) Todas las ofertas referentes a Totales del torneo (como Goles, Saques de esquina, Tarjetas, Penaltis, etc.) se establecerán en base a las estadísticas oficiales de la autoridad competente. A menos que se indique lo contrario, las cantidades acumulativas de dichas apuestas incluirán prolongaciones (por ejemplo, Prórroga), pero no los Lanzamientos de penalti.

11) A menos que se indique específicamente, todas las apuestas referentes a un equipo en particular que gane un número/una selección de trofeos en la misma temporada se basarán en los resultados de dicho equipo en las siguientes competiciones: la liga nacional, el equivalente correspondiente a la FA Cup y la League Cup, así como la Liga de Campeones o la Europa League. Otros trofeos (por ejemplo, la Supercopa nacional y la Supercopa de Europa, el Mundial de Clubes) no se tendrán en cuenta.

12) El "Doblete nacional" se considera la victoria del equipo en el equivalente correspondiente a la liga nacional en cuestión y a la FA Cup.

13) A efectos de la resolución, las apuestas que hagan referencia al número de tarjetas mostradas por el árbitro contarán de la siguiente forma:

- Tarjeta amarilla = 1
- Tarjeta roja = 2
- Una tarjeta amarilla y una roja = 3
- Dos tarjetas amarillas y una roja = 3

El número máximo de tarjetas por jugador es de 3. Solo se tendrán en cuenta las tarjetas mostradas a los jugadores actualmente aptos, según C.14.5.

14) Las apuestas en si un jugador (s) en particular logró marcar desde ciertas áreas del campo (por ejemplo, fuera del "área de penal") se ajustará de acuerdo con la posición de la pelota cuando la pelota salió golpeado por el jugador, sin tener en cuenta las desviaciones que pudieran cambiar la trayectoria de la pelota con respecto al tiro inicial. Para mayor claridad, se debe entender que los límites del "área de penalti" deben ser considerados como parte del área. Por lo tanto, si se produce un tiro mientras la pelota está por encima o incluso llave incluso parcialmente en línea, el tiro no se considerará que ha ocurrido fuera del área.

15) Las apuestas relativas a si un jugador (o jugadores) le da al larguero, al poste o a cualquier otra parte que limite la zona de gol se considerarán como ganadas si el disparo no termina en gol inmediatamente después de haber golpeado la superficie objeto de la apuesta. Solo se tendrán en consideración los disparos a la portería contraria defendida por el equipo contrario del jugador (o jugadores) en cuestión. Si un jugador efectúa un disparo que golpea en el poste de la portería defendida por su propio equipo no se considerará como válido en relación con la apuesta en cuestión.

16) Durante ciertos eventos enracha podría decidir de ofrecer una pequeña selección de participantes para apostar (por ejemplo, un jugador fuera de la lista del equipo X) o un solo participante como una representación de todo el equipo (Por ejemplo: "cualquier jugador del equipo X"). En ambos casos, para los efectos del establecimiento, todos los miembros del equipo que no figuran deben ser considerados

titulares (y se pagarán como tal), incluyendo los sustitutos independientemente de que participen en el partido o no.

17) Las apuestas en el rendimiento de los jugadores que empiezan el partido en el banquillo se considerarán nulas si el jugador está titular o no participa en el partido en absoluto.

18) En ofertas como siguiente goleador, siguiente amonestado, siguiente asistente y jugador del partido, se devolverán las apuestas si el jugador seleccionado no disputa el partido. Los resultados de esta oferta incluirán todo lo que ocurra en la prórroga, pero no en la tanda de penaltis.

19) Las apuestas sobre el siguiente asistente para un gol en particular se considerarán nulas si la federación responsable considera que el gol en cuestión no fue objeto de una asistencia, es un gol en propia meta y/o no se marcan más goles en el partido. Los resultados de esta oferta incluirán goles marcados durante la prórroga, pero no durante la tanda de penaltis.

20) Las apuestas relativas a la transformación y / o al resultado de las tandas de penaltis se resolverán según lo ocurrido en el terreno de juego atendiendo a las reglas de los organizadores de dicho evento; en el caso de las tandas de penaltis, estas serán válidas al margen del formato para su desarrollo que los organizadores decidan. Las apuestas seguirán siendo válidas en caso de que se mande repetir el penalti, siendo válido el resultado del nuevo lanzamiento.

Como norma general, el resultado se basará en el principio según el cual a no ser que el penalti se transforme y se conceda el tanto (y resuelta la apuesta consecuentemente), la primera persona / objeto / ubicación (si procediese) que el balón toque en primer lugar tras el golpeo se considerará el resultado ganador al margen de las demás personas / objetos que el balón pudiere tocar en su trayectoria tras el primer contacto. Los siguientes ejemplos sirven como norma general para resolver las apuestas:

“Gol” sería la opción ganadora en caso de que se produzcan las siguientes circunstancias ante un penalti transformado:

- Cualquier penalti que termina en gol sin que haya sido desviado;
- El portero toca el balón, pero termina en gol;
- El balón toca la madera y termina en gol;

“Parada” sería la opción ganadora en caso de que se produzcan las siguientes circunstancias ante un penalti transformado:

- El portero desvía el lanzamiento de penalti fuera de la portería;
- El portero desvía el lanzamiento de penalti al palo/larguero.

“A la madera” sería la opción ganadora en caso de que se produzcan las siguientes circunstancias:

- 1) El balón golpea la madera antes de que lo toque/lo ataje el portero;
- 2) El balón golpea la madera y sale fuera de la portería.

“Otro fallo” sería la opción ganadora en caso de que el balón, sin ser desviado por el portero o la madera, acabe fuera de la portería:

La excepción a las circunstancias arriba indicadas sería durante las tandas de penaltis si el balón toca la madera, golpea al portero y termina en gol, se consideraría como gol mientras que, si esa situación ocurre en cualquier otra situación durante el encuentro que no sea la tanda de penaltis, el jugador que efectúe el disparo se considerará que falló y “a la madera” sería la opción ganadora.

21) Cualquier decisión que se base en el Video arbitraje (VAR) y que provoque un conflicto con la decisión inicialmente sancionada por los colegiados sobre el campo (incluyendo la aplicación de la ley de la ventaja antes de revisar el vídeo) y que alteren el devenir del encuentro en el momento de realizar la apuesta provocarán que las apuestas realizadas durante el periodo de tiempo transcurrido entre el incidente inicial y la decisión final del árbitro serán consideradas nulas a no ser que las probabilidades ofrecidas en dicha apuesta no se vean afectadas por el uso del VAR o ya se hayan tenido en cuenta en las probabilidades ofertadas en el momento de la realización de la apuesta. La resolución de las demás apuestas que no se vieran afectadas, incluyendo aquellas determinadas por cualquier jugada entre el

momento del incidente original y la decisión tomada tras consultar el VAR que no se viesen influidas / alteradas por el VAR seguirán siendo válidas.

En lo relativo a los resultados, las revisiones del VAR se considerarán que ocurrieron en el momento original en el que el VAR hubiera sido empleado incluso si la jugada no se hubiera visto interrumpida de manera inmediata. <El Operador> se reserva el derecho, en conformidad con la <Sección A, Párrafo 6.2>, de modificar las ofertas previamente resueltas si dicho resultado fuera inexacto tras la revisión final del árbitro teniendo en cuenta que dicha decisión se toma y comunica antes de la conclusión del encuentro y / o del periodo de tiempo indicado.

Para evitar dudas, <El Operador> considerará que se hizo uso del VAR si se entiende, por los gestos del árbitro (que detiene el partido para observar lo ocurrido) y/o se confirma por parte de la organización del encuentro a en el acta del partido que se hizo uso del VAR. En los casos en los que no quede claro que se hizo uso del VAR debido a la falta de cobertura televisiva o a informes contradictorios, <El Operador> resolverá la apuesta según la información aportada en la retransmisión del encuentro y fuentes de confianza atendiendo a principios de equidad.

22) Para resolver apuestas, los mercados relativos al equipo que verá la próxima tarjeta (amonestación) y/o "tarjetas totales" considerará siempre una tarjeta roja como 2 tarjetas amarillas y actuará en consecuencia. Los siguientes ejemplos se presentan a modo de explicación:

- La primera tarjeta de un partido es una roja directa. El equipo amonestado ganará las instancias "primera tarjeta del encuentro" y "segunda tarjeta del encuentro";
- La primera tarjeta de un partido es una amarilla seguida de una roja directa al mismo jugador sin hubiese visto una segunda amarilla. El equipo amonestado ganará las instancias "primera tarjeta del encuentro", "segunda tarjeta del encuentro" y "tercera tarjeta del encuentro".
- La primera tarjeta de un partido es una amarilla seguida de una segunda amarilla que conlleva una roja al mismo jugador. El equipo amonestado ganará las instancias "primera tarjeta del encuentro", "segunda tarjeta del encuentro" y "tercera tarjeta del encuentro".

23) Los mercados que hagan referencia a un jugador determinado que será el próximo amonestado considerarán el resultado de la apuesta según el orden de los hechos en los que dicho jugador es amonestado/expulsado por el árbitro. El color de la tarjeta que le muestre el árbitro no tendrá valor en esta oferta, siendo el criterio definitivo el orden en el que el jugador es amonestado por el árbitro en el acta. Para resolver la apuesta es posible que se considere que un mismo jugador aparezca dos veces como "próximo jugador en ver una tarjeta" si ambas amonestaciones ocurren en sendos lances del juego. Si en el mismo lance dos o más jugadores son amonestados, la apuesta se considerará como nula.

24) En eventos seleccionados, y sin que afecta a lo establecido en la <Sección A, Párrafo 5, Cláusula 4> [el Operador] permitirá a los usuarios realizar apuestas combinando resultados y ocurrencias del mismo evento (también llamadas combinaciones internas de eventos), ya sean combinaciones preestablecidas presentes en Sportsbook o a través de la funcionalidad de [BetBuilder]. A menos que se haya especificado anteriormente, ya sea en conjunción con la oferta de apuesta o en las reglas específicas del deporte, la resolución se basará siguiendo las reglas gobernantes del deporte en particular al que se refiere la apuesta. Todas las ocurrencias enumeradas se deben cumplir completamente para que la apuesta se considere válida como victoria y cualquier empate será considerado como PÉRDIDA, a menos que se estipule lo contrario dentro de la oferta (por ejemplo: Una apuesta a que el equipo X gana y saca más de 8 saques de esquina será considerada como PERDIDA si el equipo en cuestión gana y tiene exactamente 8 saques de esquina). Si una parte de una combinación entre eventos se clasifica como "NULA" según las reglas específicas del deporte en cuestión (por ejemplo: la combinación entre eventos incluía una apuesta a que el jugador X anotaba, pero el jugador en cuestión no inició el partido cuando las reglas de ese deporte lo requerían), las selecciones derivadas del mismo evento también serán concluidas con las apuestas a 1,00. En caso de eventos abandonados, todas las apuestas pendientes serán clasificadas como nulas con la excepción de aquellas cuyo resultado haya sido ya decidido y ningún otro juego puede producir un resultado diverso.

## 15. Golf

- 1) Todas las apuestas se declararán válidas siempre que el torneo, o la ronda en cuestión a la que haga referencia la apuesta, se jueguen en el mismo año, independientemente de los aplazamientos que puedan producirse, a menos que se haya llegado a otro acuerdo.
- 2) Todas las apuestas referentes a los resultados del torneo (Ganador, Posición, Apuestas de grupo, Nacionalidad ganadora, Posición final individual, etc.) se declararán válidas siempre que los jugadores indicados hayan completado 36 hoyos y la autoridad competente haya declarado un resultado oficial.
- 3) Las ofertas de apuesta que ya se hayan decidido se declararán apuestas válidas aunque no se hayan jugado 36 hoyos o la autoridad competente no haya publicado el resultado oficial.
- 4) Los resultados de los play-offs aprobados oficialmente se tendrán en cuenta de cara a la determinación de las ofertas de apuesta.
- 5) Las apuestas realizadas a jugadores que comiencen el torneo pero que se retiren voluntariamente o sean descalificados se establecerán como apuestas perdedoras, a menos que el resultado de la oferta a la que haga referencia la apuesta ya se haya establecido.
- 6) Todas las apuestas a Ganar/Posición que hagan referencia a los mercados Ganador de la competición y Nacionalidad ganadora y que se realicen después de las 00:00 CET del lunes de la semana del torneo a participantes que no compitan se reembolsarán. Las demás apuestas a Ganar/Posición se declararán válidas.
- 7) En las apuestas a ganador que incluyan una selección limitada de participantes, tales como Nacionalidad ganadora, Apuestas de grupo, etc., enracha se reserva el derecho a aplicar la Regla 4 de Tattersalls a cualquiera que no comience el partido. Se aplicarán las reglas del empate a excepción de los casos en los que un play-off haya determinado una mejor posición finalista.
- 8) Todas las ofertas de apuesta a "Uno contra uno" exigen que todos los participantes inicien el evento o la ronda a los que haga referencia la apuesta.
- 9) En las apuestas a "Uno contra uno" que solo incluyen dos jugadores, las apuestas se reembolsarán si ambos participantes comparten la misma posición finalista y no se ofrece ninguna opción de empate. En las apuestas a "Uno contra uno" con tres jugadores, si dos o más participantes comparten la misma posición finalista, las apuestas se dividirán según *<Section B, Para 5.19>*.
- 10) El establecimiento de ofertas de apuesta a "Uno contra uno" que hacen referencia a los resultados de dos o más jugadores (por ejemplo, Mejor posición finalista en el torneo) se basará en la mejor posición finalista o en la puntuación más baja (según corresponda) que se consigan en el evento o la ronda en concreto a los que pertenezca la apuesta.
- 11) Las referencias a Pasar/No pasar el "corte" requieren un corte/una exclusión oficial por parte de los organizadores para que las apuestas sean válidas. En el caso de los torneos en los que se elimina a los jugadores en más de una fase, el establecimiento de las apuestas se basará en si el jugador se ha clasificado o no después del primer "corte".
- 12) Las descalificaciones/retiradas de jugadores con anterioridad al corte provocarán que se considere que dichos jugadores no han pasado el "corte". Las descalificaciones/retiradas posteriores al "corte" no se tendrán en cuenta de cara al establecimiento original de las apuestas a "Pasará el corte".

13) En las apuestas a "Uno contra uno" basadas en la mejor posición finalista del torneo, en el caso de que un jugador no pase el corte, el otro jugador será declarado ganador. Si ninguno de los participantes pasa el "corte", el jugador con la menor puntuación en el "corte" será declarado ganador. Si ninguno de los jugadores pasa el "corte" con la misma puntuación, se anulará la apuesta. Los jugadores que sean descalificados después del "corte" habrán derrotado a los jugadores que no hayan pasado el "corte".

14) Las referencias a "Trofeos" se basarán en los torneos de dicha temporada en concreto a los que el PGA atribuya dicha definición, independientemente de los cambios que se produzcan en el campo de juego, la fecha, etc.

## 16. Balonmano

1) Las apuestas a "Uno contra uno" y "Más/Menos de" en las que están implicados los resultados de uno o varios jugadores del partido/evento se declararán válidas siempre que todos los jugadores que aparecen en la lista participen en alguna fase del partido/evento/torneo.

2) Todas las ofertas referentes a Totales del torneo se establecerán en base a las estadísticas oficiales de la autoridad competente. A menos que se indique lo contrario, las cantidades acumulativas de dichas apuestas incluirán prolongaciones (por ejemplo, Prórroga), pero no los Lanzamientos de penalti.

3) El pago de las apuestas en los jugadores en un partido específico se basará en el resultado después del final de la segunda parte (tiempo reglamentario) a menos que se indique lo contrario.

## 17. Trotones

1) Las apuestas a Uno contra uno en las que al menos un caballo finalice la carrera se establecerán en base al resultado oficial declarado que publique la autoridad competente.

2) Las apuestas a Uno contra uno en las que ninguno de los caballos obtenga resultados oficiales se declararán nulas.

3) Las apuestas a Uno contra uno en las que ambos caballos registren el mismo tiempo oficial se determinarán según el caballo que llegue antes a la meta según el resultado; si es imposible determinar si un caballo ha llegado antes que los demás en base al resultado, la apuesta se declarará nula.

4) Un cuerpo a cuerpo o un cuerpo a cuerpo triple será declarado nulo si:

a. Ningún caballo acaba la carrera; y/o

b. Ningún caballo obtiene un premio en metálico. "Premio en metálico" se entiende como la cantidad monetaria concedida dependiendo de la actuación en dicha carrera. Como criterio de resolución de la apuesta, las cantidades concedidas por cualquier otra razón al margen de la clasificación (por ejemplo, participación/acto de presencia) no se considerará como "premios en metálico".

5) En el caso de que se produzcan errores de imprenta en la información, por ejemplo, aunque no de manera exclusiva, en los números de los caballos y de las carreras, los nombres de las carreras, los métodos de salida o las distancias, la apuesta se declarará nula siempre que todos los caballos indicados participen en la misma carrera del mismo evento.

6) Todas las apuestas se refieren a la reunión / carrera. Si la carrera / reunión no se hace / complete en la fecha prevista, todas las apuestas colocadas tras 0:00 CET del día se declarará nulas. Las apuestas colocadas antes 0:00 CET del día siguen siendo válidas si la carrera / reunión se queda en el año de referencia.

## 18. Hockey sobre hielo

- 1) La resolución con respecto a las apuestas totales relativas a jugadores y equipos en un evento/torneo (tales como goles, asistencias, puntos, penaltis, minutos, etc.) se acordarán según las estadísticas oficiales por el órgano responsable en cuestión. A no ser que se indique lo contrario, las cantidades acumuladas de dichas apuestas incluirán posibles prolongaciones (por ejemplo, prórrogas) pero no tandas de penaltis.
- 2) Las apuestas a "Uno contra uno" y "Más/Menos de" en las que están implicados los resultados de uno o varios jugadores del partido/evento se declararán válidas siempre que todos los jugadores que aparecen en la lista participen en alguna fase del partido/evento/torneo.
- 3) El establecimiento de las apuestas en los jugadores en un partido específico se basará en el resultado después del final del tercer periodo (tiempo reglamentario) a menos que se indique lo contrario.
- 4) Para el establecimiento de apuestas " Más / Menos de " (Total de goles) en referencia al total de goles marcados en el partido incluyendo cualquier gol marcado en la prórroga y los lanzamientos de penalti, los goles marcados por ambos equipos en el tiempo extra se anotando sólo "1". Los siguientes ejemplos se pueden utilizar para su consideración:
  - Ejemplo 1 – "Más / Menos de "(tiempo regular) el partido se termina con un resultado de 2-2 al final de la tercera parte. El resultado de la apuesta "goles totales" se establecerá en el marcador 2-2 (4 goles en total).
  - Ejemplo 2 – "Más / Menos de" (incl. prórroga y penaltis): El partido se termina con un resultado de 2-2 al final del tercer parte, el Equipo A marca un gol en la prórroga. El resultado de la apuesta " Total de goles " se establecerá en el marcador 3-2 (5 goles en total).
  - Ejemplo 3 – "Más / Menos de "(incl. prórroga y penaltis): El partido se termina con un resultado de 2-2 al final de la tercera parte. Las prórrogas se terminan en 0-0, mientras que en los lanzamientos de penalti, el Equipo A anota un gol y el Equipo B anota 2 goles. El resultado de la apuesta " Total de goles " se establecerá en el marcador 2-3 (5 goles en total).

## 19. Deportes de motor

- 1) Esta sección está destinada a todos los deportes relacionados con las carreras de motor, tales como: Fórmula Uno, A1 GP, CART, Indy Car, Nascar, carreras en circuitos, automóviles de turismo, DTM, resistencia, rally, rally-cross, motociclismo, superbikes.
- 2) Las apuestas se realizarán según la publicación de los tiempos en directo y la clasificación que aparezca en televisión en el momento de las presentaciones en el podio, o al final de la sesión, la carrera o el evento (según corresponda). Si la información necesaria para establecer la oferta falta/no aparece y/o está incompleta, la primera información oficial que aparezca en el sitio oficial se declarará vinculante, independientemente de las promociones, los descensos de categoría, las apelaciones y/o los castigos impuestos tras la finalización de la sesión/carrera a la que la apuesta haga referencia.
- 3) Los eventos que se acortan debido a las condiciones meteorológicas u otras situaciones pero que son declarados eventos oficiales por la autoridad competente se establecerán en consecuencia, independientemente de los cambios que dicha autoridad pueda realizar debido a la suspensión de la carrera.
- 4) Si un evento o una carrera/sesión/vuelta/eliminatória vuelven a empezar desde el principio, las

apuestas serán válidas y se establecerán según los resultados obtenidos después del nuevo comienzo, a excepción de aquellas apuestas cuyos resultados ya se hayan determinado.

5) Los pilotos que hayan participado en una sesión de clasificación o en un entrenamiento aprobados oficialmente habrán participado en el evento, independientemente de si participan o no en la carrera.

6) En las apuestas a "Uno contra uno" todos los participantes indicados deberán participar en la sesión a la que haga referencia la apuesta para que las apuestas sean válidas, independientemente de si un piloto consigue un tiempo oficial.

7) En las apuestas a "Ganador" o "Posición", no se aplicarán reembolsos si los participantes no participan en la sesión, el evento o el campeonato a los que haga referencia la oferta por algún motivo.

8) El establecimiento de las ofertas referentes a "Finalización de la carrera" se basará en la normativa oficial de la autoridad competente.

9) Las apuestas a "Uno contra uno" en las que ningún piloto consiga completar la carrera se determinarán en base al número máximo de vueltas completadas. En el caso de que los participantes no finalicen la carrera y registren el mismo número de vueltas, la apuesta se declarará nula, a excepción de los casos de carreras de rally en las que al menos uno de los participantes debe completar el evento, de lo contrario, todas las apuestas se declararán nulas.

10) Se tendrán en cuenta las penalizaciones de tiempo que aplique la autoridad competente durante las sesiones de clasificación. Se ignorarán otras subidas o bajadas de puestos en la parilla de salida.

11) Una carrera se considera iniciada cuando comienza la vuelta de calentamiento (según corresponda), por lo tanto, todos los pilotos que participen en la vuelta de calentamiento habrán iniciado la carrera. En el caso de un participante cuyo inicio se retrase, o que empiece la carrera desde el pit lane, también se considerará que el participante ha participado en la carrera.

12) El establecimiento de los mercados de temporada tendrá en cuenta la clasificación publicada exactamente después de la finalización de la última carrera de la temporada, incluyendo las decisiones tomadas por la autoridad competente durante la temporada, dado que dicha decisión se publica antes de la última carrera de la temporada. Las decisiones (incluso sobre las apelaciones) tomadas después del final de la última carrera estipulada no se tendrán en cuenta.

13) Todas las apuestas que hagan referencia a los resultados de los equipos serán válidas independientemente de los cambios que se produzcan en los pilotos.

14) Las apuestas serán válidas independientemente de los cambios que se produzcan en el calendario/la ubicación/el circuito de la carrera o el evento que tengan lugar el mismo año o la misma temporada, independientemente de los retrasos que se produzcan en el tiempo, el orden del calendario, etc., a excepción de aquellas apuestas realizadas después de las 00:00 CET del lunes de la semana para la que esté programada la carrera o el evento, apuestas que se reembolsarán si la carrera, el evento o la sesión a los que hace referencia la oferta no se celebran como máximo 7 días después de la fecha programada en el momento en el que se realizó la apuesta.

15) Para que las apuestas referentes a los resultados de los equipos durante la carrera sean válidas, debe indicarse el número estipulado de vehículos de cada equipo que comenzarán la carrera, de lo contrario, se declararán nulas (por ejemplo, en la Fórmula 1, deben comenzar la carrera dos coches de cada equipo).

16) El establecimiento de las apuestas en referencia a la inclusión del "coche de seguridad" no tiene en cuenta los eventos en los que la carrera real comienza detrás del "coche de seguridad".

17) El establecimiento de las apuestas en el primer piloto / coche de retirarse de la carrera se basa en la vuelta real en el que el conductor se ha retirado de la carrera. Por lo tanto, si dos o más pilotos se retiran en la misma vuelta, la apuesta se resolverá de conformidad con la <Section B, Para 5, Clausula 14>.

18) Las apuestas relativas al primer/siguiente piloto en retirarse durante una carrera incluirán únicamente los lances ocurridos tras el comienzo oficial de la carrera. Las retiradas/abandonos anteriores al inicio del GP (incluidos aquellos ocurridos durante la vuelta de calentamiento) no se tendrán en cuenta para la resolución de la apuesta.

## **20. Netball**

1) A menos que se indique lo contrario, las apuestas se determinarán en base al resultado obtenido una vez transcurrida la prórroga.

2) Las ofertas “Apuestas de margen” y “Primer tiempo/Final del partido” se establecen según el resultado obtenido al final de los 80 minutos de juego.

3) Los partidos deben completarse para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellas ofertas cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.

4) Todas las apuestas relacionadas con los resultados de los jugadores se considerarán válidas siempre que los jugadores especificados jueguen en el evento/partido en cuestión.

## **21. Pesäpallo (béisbol finlandés)**

1) Todas las apuestas a Pesäpallo se determinarán en función del resultado obtenido después de las dos primeras rondas (entradas). A menos que se indique lo contrario, los tantos anotados en los periodos de prolongación (por ejemplo, Supervuoropari) no se tendrán en cuenta.

## **22. Liga de rugby**

1) A menos que se indique lo contrario, las apuestas de la Liga de rugby se determinarán en base al resultado obtenido una vez transcurrida la prórroga o la Regla del punto de oro, según corresponda.

2) Las ofertas “Apuestas de margen” y “Primer tiempo/Final del partido” se establecen según el resultado obtenido al final de los 80 minutos de juego.

3) Es posible que determinadas competiciones/eventos cuenten con ofertas relativas a un periodo/partido específico que puedan finalizar en empate, ya sea al final de los 80 minutos de juego normales o incluso una vez transcurrida la prórroga. En dicho caso, las apuestas se establecen según la regla denominada regla del “empate”, según la cual el pago se calculará una vez divididas las cuotas y multiplicadas por la apuesta, independientemente de si el pago neto es inferior a la apuesta del titular de la cuenta. Si esta condición está vigente se indicará junto con la oferta de apuesta.

4) Anotadores de ensayos (Primero/Último/Cualquier momento/Equipo): todas las apuestas incluyen una posible prórroga. Las apuestas a jugadores en el 17.º día de partido son válidas independientemente de la participación (o no participación) del jugador en el partido. Las apuestas a jugadores que no estén incluidos en el 17.º día de partido serán reembolsadas.



5) A menos que se indique lo contrario, para que todas las apuestas restantes que hacen referencia a los resultados de uno o varios jugadores sean válidas, todos los participantes implicados deberán jugar desde el principio del partido.

6) Las apuestas relacionadas con jugadores en partidos/eventos/torneos se establecerán en base al resultado obtenido tras la prórroga, a menos que se indique lo contrario.

7) Todas las apuestas son válidas, independientemente de los cambios realizados con respecto al lugar de celebración.

## **23. Unión de rugby**

1) A menos que se especifique lo contrario, todas las apuestas relacionadas con el partido, los resultados de los equipos, etc., se establecerán según el resultado obtenido al final de la 2.<sup>a</sup> mitad (una vez transcurridos los 80 minutos de juego).

2) Es posible que determinadas competiciones/eventos cuenten con ofertas relativas a un periodo/partido específico que puedan finalizar en empate, ya sea al final de los 80 minutos de juego normales o incluso una vez transcurrida la prórroga. En dicho caso, las apuestas se establecen según la regla denominada regla del "empate", según la cual el pago se calculará una vez divididas las cuotas y multiplicadas por la apuesta, independientemente de si el pago neto es inferior a la apuesta del titular de la cuenta. Si esta condición está vigente se indicará junto con la oferta de apuesta.

3) Anotadores de ensayos (Primero/Último/Cualquier momento/Equipo): todas las apuestas incluyen una posible prórroga. Las apuestas a jugadores en el 22.<sup>o</sup> día de partido son válidas independientemente de la participación (o no participación) del jugador en el partido. Las apuestas a jugadores que no estén incluidos en el 22.<sup>o</sup> día de partido serán reembolsadas.

4) A menos que se indique lo contrario, para que todas las apuestas restantes que hacen referencia a los resultados de uno o varios jugadores sean válidas, todos los participantes implicados deberán jugar desde el principio del partido.

5) Las apuestas relacionadas con jugadores en partidos/eventos/torneos se establecerán en base al resultado obtenido tras la prórroga, a menos que se indique lo contrario.

6) Todas las apuestas son válidas, independientemente de los cambios realizados con respecto al lugar de celebración.

## **24. Squash**

1) Se aplican todos los Términos y condiciones del tenis según proceda.

## **25. Speedway**

1) Todas las ofertas se establecerán según el resultado oficial que publique la autoridad competente al final de la última eliminatoria programada. Las promociones, los descensos de categoría, las apelaciones y/o los castigos impuestos tras la finalización del evento al que haga referencia la apuesta no se tendrán en cuenta.

2) Las apuestas a "1X2" entre dos equipos/pilotos se establecerán según el resultado oficial,

independientemente del número de eliminatorias completadas.

3) Las apuestas a “Más/Menos de” en partidos/eventos sin finalizar cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión y/o cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente a dichas ofertas, se establecerán en función del resultado obtenido hasta la suspensión. Para calcular estas apuestas, se añadirá la cantidad mínima de acontecimientos que se habrían necesitado para que la oferta hubiese finalizado con naturalidad, en función del número de series que se hayan programado para el partido. Si este cálculo da paso a una situación en la que ninguna modificación podría afectar al resultado de la oferta, se establecerá como tal. Consulta los ejemplos de la sección de tenis para obtener referencias.

4) Para que las apuestas a “Handicap” sean válidas, deben completarse todas las eliminatorias programadas, a excepción de aquellos eventos cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión y/o cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente a dichas ofertas, que se establecerán en consecuencia. Consulta los ejemplos de la sección de tenis para obtener referencias.

5) Todas las apuestas a "Uno contra uno" y “Más/Menos de” que hagan referencia a los resultados de uno o varios pilotos en un evento/una eliminatoria se declararán válidas siempre que todos los pilotos indicados participen al menos en una eliminatoria.

6) Para que sean válidas, las apuestas referentes a una eliminatoria específica requieren la finalización de dicha eliminatoria y que todos los participantes indicados participen en la misma.

## **26. Surf**

1) Todas las apuestas son válidas, independientemente de los posibles aplazamientos, cambios en el lugar de celebración, etc., siempre que el evento se celebre dentro del periodo de espera oficial declarado por la autoridad oficial competente.

2) Los enfrentamientos relacionados con los resultados de uno o varios surfers se considerarán válidos siempre que todos los surfers implicados inicien la eliminatoria/evento en cuestión.

3) Es posible que algunas competiciones/eventos cuenten con ofertas relacionadas con los resultados de los participantes en un evento en el que dos o más surfers sean eliminados en la misma fase. En dicho caso, las apuestas se establecerán según la regla denominada regla del “empate”, según la cual el pago se calculará una vez divididas las cuotas y multiplicadas por la apuesta, independientemente de si el pago neto es inferior a la apuesta del titular de la cuenta. Si esta condición está vigente se indicará junto con la oferta de apuesta.

## **27. Natación**

1) A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas a natación se determinarán en base al resultado obtenido una vez transcurrida la fase final de dicha competición. Si ninguno de los participantes de la lista participa en la fase final, todas las apuestas se declararán nulas, a menos que la autoridad competente siga los procedimientos de empate especificados, en cuyo caso, se considerarán válidas.

2) Todas las ofertas de apuesta se establecerán según el primer resultado oficial que se presente. Sin embargo, enracha tendrá en cuenta y establecerá/volverá a establecer las apuestas en consecuencia una vez producidos los posibles cambios en los resultados oficiales publicados como máximo 24 horas después del evento. Para tener en cuenta dicha posibilidad, la protesta debe atribuirse a incidentes que

tengan lugar exclusivamente durante el evento, como por ejemplo una infracción de calle, una salida anticipada en una carrera de relevos, etc. No se tendrán en cuenta los casos de dopaje. Los resultados disponibles transcurridas las 24 horas mencionadas anteriormente se considerarán vinculantes independientemente de protestas posteriores, cambios en el resultado oficial, etc.

3) Si existen dos o más participantes en diferentes eliminatorias de una competición, se anularán todas las ofertas de apuesta a Uno contra uno entre los mismos, a menos que exista una fase posterior para la que se clasifique al menos uno de ellos.

4) Los participantes descalificados debido a infracciones en la salida (errores en la salida) habrán participado en el evento.

## **28. Tenis y deportes de raqueta (Bádminton, Rackleton, Squash & Tenis de Mesa)**

1) Todas las apuestas seguirán siendo válidas durante el periodo de tiempo en el que tenga lugar el partido/la oferta del torneo, independientemente de los cambios que puedan producirse (antes o durante el partido), las condiciones (al aire libre/bajo techo) y/o el tipo de superficie, a menos que se haya llegado a otro acuerdo.

2) Las ofertas de apuesta a "1X2" se basan en el principio general de progreso en el torneo o ganador del torneo, según la fase de la competición a la que haga referencia el partido. El jugador/equipo que pase a la siguiente ronda o gane el torneo será el ganador de la apuesta independientemente de la duración del partido, las retiradas, las descalificaciones, etc. Para que estas apuestas sean válidas, debe completarse al menos un set.

3) Las apuestas a "Más/Menos de" y "Handicap" en partidos sin finalizar cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión y/o cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente a dichas ofertas, se establecerán en función del resultado obtenido hasta la suspensión. Para calcular estas apuestas, se añadirá la cantidad mínima de acontecimientos que se habrían necesitado para que la oferta hubiese finalizado con naturalidad, en función del número de series que se hayan programado para el partido. Si este cálculo da paso a una situación en la que ninguna modificación podría afectar al resultado de la oferta, se establecerá como tal. Los siguientes ejemplos pueden tenerse en cuenta :

- Ejemplo 1 - Más/Menos de: Se produce un abandono en un partido de tres sets con el resultado 7-6, 4-4. Ofertas: "Juegos totales del set 2: 9,5" (o líneas inferiores a dicha cantidad) y "Juegos totales del partido: 22,5" (o líneas inferiores a dicha cantidad) se establecerán como ofertas ganadoras con apuestas a "Más de" y como ofertas perdedoras con apuestas a "Menos de". Las apuestas a líneas superiores a esta se declararán nulas.
- Ejemplo 2 - Handicap: Se produce un abandono al comienzo del 3.er set en un partido de 5 sets con el resultado 1-1. Las apuestas a +2,5/-2,5 sets se establecerán como ganadoras y perdedoras respectivamente. Las ofertas a líneas inferiores a dicha cantidad se declararán nulas.

4) Todas las apuestas a "Resultado correcto" (denominadas Apuestas de set y Apuestas de juego), "Par/Impar" y que hagan referencia al ganador de un periodo en concreto del partido (ejemplo "¿Qué jugador ganará el primer set?" y "Set 2 – Juego 6: Ganador" requieren que se complete dicha parte del partido en cuestión.

5) Todos los tipos de ofertas que no estén especificados anteriormente exigen que finalice al menos un set para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellas ofertas cuyos resultados ya se hayan

establecido antes de la suspensión del juego y cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente.

6) En un partido de dobles, todas las apuestas se declararán nulas si alguno de los jugadores implicados es sustituido por otro.

7) Las referencias a "Grand Slams" se basarán en los torneos de dicha temporada en concreto a los que la ITF atribuya dicha definición, independientemente de los cambios que se produzcan en el campo de juego, la fecha, etc.

8) A menos que se indique explícitamente, todas las apuestas a partidos de la Copa Davis se anularán en el caso de que se jueguen en un formato diferente a "El mejor de 5 sets" (por ejemplo El mejor de 3 sets).

9) Las ofertas relativas a la Copa Davis se ofrecerán suponiendo que dicho enfrentamiento formará parte de la "serie de partidos" de la siguiente sesión de individuales disponible, que normalmente consta de dos partidos individuales por sesión. Todas las apuestas se cancelarán si se producen cambios en los participantes de los partidos de la primera y la segunda serie de partidos (normalmente partidos individuales de viernes), independientemente del hecho de que pueda producirse el mismo encuentro en otros enfrentamientos del mismo partido o la misma ronda.

10) Los resultados obtenidos en un "Pro Set " sólo serán válidos para las siguientes ofertas: "Match", "Set Handicap", "Resulta correcto " y "Total Sets". El resto de ofertas se valorarán como nulas, a excepción de las ofertas cuyo resultado ya está determinado.

11) En los casos en que un "Match Tie-Break" es utilizado por el Organizador / Federación como el factor decisivo en la determinación del resultado, el "Match Tie-Break" sólo cuenta como un "juego" apropiado. (Ejemplo: un partido con el siguiente resultado: 6-4 (Set 1), 2-6 (Set 2) y 10-8 (match tie-break). el resultado será: el Participante / Equipo A ganó 9 juegos (6 + 2 + 1), mientras que para el participante / equipo B, se considerará que ha ganado 10 juegos (4 +6 +0).

## **29. Voleibol**

1) Todos los puntos conseguidos durante el "Set de oro" no se tendrán en cuenta en el resultado de dicho partido, excepto de las apuestas refiriendo a los progresos en el torneo y los Totales del torneo.

2) Las apuestas relacionadas con jugadores en partidos/eventos/torneos se establecerán en base al resultado obtenido tras la prórroga, a menos que se indique lo contrario.

3) Las apuestas a "Uno contra uno" y "Más/Menos de" en las que están implicados los resultados de uno o varios jugadores del partido/evento se declararán válidas siempre que todos los jugadores que aparecen en la lista participen en alguna fase del partido/evento/torneo.

4) Las apuestas a "Más/Menos de" y "Handicap" en partidos sin finalizar cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión y/o cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente a dichas ofertas, se establecerán en función del resultado obtenido hasta la suspensión. Para calcular estas apuestas, se añadirá la cantidad mínima de acontecimientos que se habrían necesitado para que la oferta hubiese finalizado con naturalidad, en función del número de series que se hayan programado para el partido. Si este cálculo da paso a una situación en la que ninguna modificación podría afectar al resultado de la oferta, se establecerá como tal. Consulta los ejemplos de la sección de tenis para obtener referencias.

5) Todas las apuestas a "Resultado correcto", "Par/Impar" y que hagan referencia al ganador de un

periodo/espacio de tiempo en concreto del partido (ejemplo “¿Qué equipo ganará el 1.er set?” y “Set 2 – Primero en conseguir 15 puntos” exigen que se complete la parte correspondiente del partido.

6) Todos los tipos de ofertas que no estén especificados anteriormente exigen que finalice al menos un set para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellas ofertas cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión del juego y cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente.

## 30. Deportes de invierno

1) Esta sección está destinada a los siguientes deportes: Esquí alpino, biatlón, esquí campo a través, estilo libre, combinado nórdico, pista corta, salto de esquí, snowboarding y patinaje de velocidad.

2) Los resultados de una competición se declararán válidos si la autoridad competente de dicho deporte declara que la competición es válida en la categoría indicada. Esto mismo se aplica en el caso de los eventos acortados, como los que consisten únicamente en una carrera o un salto en lugar de dos, o de los eventos que cambian el lugar de celebración.

3) En los casos de eventos suspendidos/no completados, todas aquellas ofertas cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión del juego y cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente se considerarán válidas y se establecerán en consecuencia.

4) Todas las ofertas se establecerán como nulas si el formato original/indicado de un evento cambia por completo, como por ejemplo el tamaño de la montaña en los saltos de esquí, el estilo en el esquí campo a través, etc.

5) enracha se reserva el derecho a aplicar la Regla 4 de Tattersalls en caso de que alguien no comience el partido en una apuesta a “Apuestas de grupo” (“El mejor de X”).

6) Las ofertas relacionadas con los eventos de deportes de invierno específicas (por ejemplo, con exclusión de las apuestas en referencia a la clasificación general en los Juegos Olímpicos, competiciones mundiales y continentales) están disponibles con la suposición explícita de que el especial evento será el próximo evento en el deporte / disciplina específica. Si el evento especificado debe ser movido por cualquier motivo y un acontecimiento muy similar al deporte / disciplina se mantiene en el mismo lugar y que comienza dentro de 72 horas, las apuestas serán válidas para el siguiente evento programado en este deporte / disciplina. Por lo tanto, si por ejemplo se han previsto dos razas distintas de un mismo deporte / disciplina para el viernes y el sábado y la competencia se trasladó el viernes a sábado o domingo, las apuestas en la competición el viernes se resolverá de acuerdo con la siguiente carrera programada, en este caso el sábado. En los casos en que un solo evento está programado en el deporte / disciplina y la hora de salida se mueve en menos de 72 horas, las apuestas siguen siendo válidas y se establecerán en consecuencia. Si en cualquier caso se lleva a cabo un evento con las mismas connotaciones en el período de 72 horas después de la hora programada originalmente, las apuestas se establecerán como nulas.

7) En el " Uno contra uno " entre dos o tres participantes, al menos uno de los participantes enumerados debe terminar la carrera / paso / salto final en el que las apuestas se refieren, para que las apuestas sean válidas. Esta disposición no es aplicable para los eventos de Sprint de Cross-country que incluyen varias fases de eliminación, así como los saltos de esquí. En estos casos, el establecimiento se basará en la clasificación oficial, independientemente de si un participante completa la raza / estadio / salto final.

## 31. Otros (apuestas no deportivas/especiales)

- 1) Las condiciones indicadas en esta sección hacen referencia a todas las ofertas que no estén clasificadas en las diferentes categorías de deportes (por ejemplo, programas de televisión, política, galardones y premios, concursos de belleza, entretenimiento y similares). Cuando corresponda, a menos que se indique lo contrario en esta sección o en la oferta, estas apuestas se establecerán en base a las reglas de enrracha que aparecen en *<sección B, Para 5>*.
- 2) A menos que se especifique lo contrario a continuación o junto con la oferta de apuesta, todas las apuestas que pertenezcan a esta sección serán válidas hasta que se publique un resultado oficial, independientemente de los retrasos que se produzcan en el anuncio, las rondas de votación adicionales y otros acontecimientos que sean necesarios para anunciar los resultados.
- 3) Todas las ofertas abiertas en las que estén implicados participantes que abandonen/hayan sido expulsados de programas de televisión (independientemente de si se van voluntariamente o lo hacen por decisión del organizador), se declararán como ofertas perdidas. Si el mismo participante vuelve a participar en la misma competición en una fecha posterior, se considerará como un nuevo participante, por lo que las apuestas anteriores se establecerán como apuestas perdedoras.
- 4) Las apuestas referentes a la eliminación de un participante solo serán válidas en el siguiente programa. Los cambios en los métodos de expulsión, la cantidad y/o el grupo de participantes eliminados durante el mismo programa, o cualquier otro factor que apareciera por sorpresa, provocarán la anulación de las apuestas referentes a "Próxima expulsión" o "Próxima eliminación".
- 5) En el caso de que el programa finalice antes de que haya un ganador oficial, las apuestas se establecerán como empate (los mismos puntos) entre los participantes que no hayan sido eliminados. Las apuestas a Ganar/Posición dirigidas a los participantes que ya hayan sido eliminados se declararán perdedoras.

## 32. Limitaciones específicas de deportes

- 1) Tal y como se indica en la *<Sección A, párrafo 4.1>*, enrracha se reserva el derecho a limitar el pago neto (una vez deducida la apuesta) de cualquier apuesta o combinación de apuestas realizada por un titular de la cuenta o grupo de titulares de la cuenta que actúan de forma conjunta.
- 2) A menos que se indique explícitamente, no se tendrán en cuenta las ganancias que superen los límites mostrados a continuación.
- 3) Los límites varían en función del deporte, el tipo de competición y el tipo de oferta de apuesta. Si una apuesta contiene una combinación de ofertas de diferentes deportes/categorías/partidos y/o tipos de ofertas, el pago se limitará al nivel más bajo incluido en la combinación, tal y como se especifica a continuación.

### 1. Fútbol:

a. El límite de 250 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

- (i) Torneos internacionales masculinos regulados por la FIFA o la UEFA, incluidas las fases de clasificación;
- (ii) Torneos de clubes internacionales masculinos regulados por la FIFA o la UEFA, incluidas las fases de clasificación;

(iii) Ligas nacionales masculinas de primer nivel en cualquiera de los siguientes países: Dinamarca, Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Países Bajos, Noruega, Escocia, Suecia y España;

(iv) Principales copas nacionales masculinas en cualquiera de los siguientes países: Dinamarca, Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Países Bajos, Noruega, Escocia, Suecia y España.

El límite de 100 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

(v) Los demás torneos internacionales;

(vi) Los demás torneos de clubes internacionales;

(vii) Ligas nacionales de primer nivel en cualquier otro país;

(viii) Principales copas nacionales en cualquier otro país;

(ix) Ligas nacionales masculinas de 2.º nivel en los siguientes países: Dinamarca, Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Países Bajos, Noruega, Suecia y España;

(x) Amistosos internacionales regulados por la FIFA.

El límite de 50 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a otras categorías de fútbol, sin incluir el fútbol playa y el fútbol sala.

b. Todas las apuestas referentes a jugadores (incluidas las tarjetas amarillas/rojas), traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias, saques de esquina, tiros a puerta y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de una competición o un partido, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

## **2. Baloncesto**

a. El límite de 100 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

(i) NBA, Euroliga, Juegos Olímpicos, Torneos internacionales y continentales masculinos regulados por la FIBA

b. El límite de 50 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de baloncesto.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

## **3. Hockey sobre hielo**

a. El límite de 100 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

(i) NHL, Juegos Olímpicos, Torneos internacionales y continentales masculinos regulados por la IIHF

(ii) Ligas nacionales masculinas de primer nivel en cualquiera de los siguientes países: Finlandia y Suecia.

b. El límite de 50 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de hockey sobre hielo.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

#### **4. Balonmano**

a. El límite de 100 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

(i) Juegos Olímpicos, Torneos internacionales y continentales masculinos regulados por la IHF

b. El límite de 25 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de balonmano.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

#### **5. Voleibol**

a. El límite de 100 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

(i) Juegos Olímpicos, Torneos internacionales y continentales masculinos regulados por la FIVB.

b. El límite de 25 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de voleibol.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

#### **6. Tenis**

a. El límite de 150 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

(i) Torneos Grand Slam a partir de la 3.ª ronda.

b. El límite de 75 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

(ii) Torneos ATP y WTA a partir de cuartos de final.

c. El límite de 40 000 € se aplicará a todas las demás ofertas relacionadas con competiciones/partidos.

#### **7. Béisbol y fútbol americano**

a. El límite de 50 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

(i) NFL y MLB.



b. El límite de 25 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de béisbol o fútbol americano.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

#### **8. Fútbol australiano**

a. El límite de 100 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:  
(i) AFL.

b. El límite de 25 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de fútbol australiano.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

#### **9. Críquet**

a. El límite de 100 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:  
(i) Partidos internacionales y de primer nivel.

b. El límite de 50 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de críquet.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

#### **10. Dardos**

a. El límite de 100 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:  
(i) Cualquier evento televisado en el Reino Unido.

b. El límite de 50 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de dardos.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

#### **11. Golf**

a. El límite de 100 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:  
(i) Trofeos, campeonatos del tour de la LPGA, europeos, PGA y WGC; Ryder Cup y Solheim Cup.

b. El límite de 25 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de golf.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

### **12. Rugby a 13**

a. El límite de 100 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

(i) Partidos internacionales, primeras ligas nacionales británicas, NRL y Torneos internacionales masculinos regulados por la RLIF.

b. El límite de 50 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de la Liga de rugby.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

### **13. Rugby a 15**

a. El límite de 100 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

(i) Partidos internacionales, primeras ligas nacionales de Australia, Nueva Zelanda y Reino Unido y Torneos internacionales masculinos regulados por la IRB.

b. El límite de 50 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de la Unión de rugby.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

### **14. Billar**

a. El límite de 100 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

(i) Cualquier evento televisado en el Reino Unido.

b. El límite de 50 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de billar.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

### **15. Deportes de motor**

a. El límite de 50 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquiera de las siguientes categorías:

(i) Fórmula 1, MotoGP, Moto 2 y Moto 3.

b. El límite de 25 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos que pertenezcan a cualquier otra oferta de deportes de motor.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

#### **16. Otros deportes**

a. El límite de 40 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos en los siguientes deportes: Atletismo, bandy, boxeo, ciclismo, eSports, trote y deportes de invierno.

b. El límite de 25 000 € se aplicará a todas las ofertas relacionadas con competiciones/partidos en los demás deportes.

c. Todas las apuestas referentes a jugadores, traspasos, entrenadores, medidas disciplinarias y otras ofertas que no sean decisivas de cara al resultado de un partido/una liga/un torneo, se considerarán apuestas de relaciones públicas y apuestas novedosas y estarán sujetas a los mismos límites.

#### **17. Apuestas no deportivas, novedosas, de poker y de relaciones públicas**

a. El límite de 10 000 € se aplicará a las demás ofertas relacionadas con esta categoría. También se incluirán las ofertas relacionadas con los deportes, tales como Traspasos de jugadores, Próximo entrenador, etc.

### **33. Mixed Martial Arts**

1) Se aplican los términos y condiciones del boxeo.

### **34. Snooker**

1) Todas las apuestas siguen siendo válidas en la medida en que se juega el partido / la oferta en el torneo, independientemente de los cambios de horarios, etc., a menos que otros arreglos se han acordado.

2) La oferta de apuestas "Match" se basa en el principio general de la progresión en el torneo o de ganar el torneo, dependiendo de la fase de la competencia que el partido se refiere. El jugador que pasa a la siguiente ronda o que gana el torneo debe ser considerado como el ganador de la apuesta, independientemente de la duración del partido, de los retiros, de las descalificaciones, etc. Estas apuestas necesitan que al menos una ronda se complete para que las apuestas sean válidas.

3) La oferta "Más / Menos de" en partidos/eventos inacabados cuyo resultado ya está determinado antes de la interrupción y / o cualquier partido extendido no pueden producir un resultado diferente de la oferta será ajustada en base del resultado obtenido hasta que se produzca la interrupción. Para el cálculo de estos pagos de estas apuestas, se añadirá la cantidad mínima de evento que habría sido necesaria para llevar la oferta hasta su fin natural, si es necesario, dependiendo del número de partidas programadas para el partido. Si este cálculo da como resultado una situación en la que no hay posibles cambios que podrían afectar el resultado, la oferta de apuestas se resolverá como tal. Vea los ejemplos de la sección de tenis

como referencia.

4) La oferta de apuestas en el "Handicap " requiere que todas las partidas deben ser completadas para que las apuestas se mantienen, salvo en el caso en que el resultado ya está determinado antes de la interrupción y / o cualquier juego extendido no pueden producir resultados diferentes tales ofertas se ajustarán en consecuencia. Vea los ejemplos de la sección de referencia de tenis.

5) Todas las apuestas "Resultado correcto", "Par / Impar" y éstas ofertas de apuestas referentes al ganador de un período determinado en el juego (por ejemplo, " ganador del primer set" o " primer jugador a alcanzar X partidas") requieren que el período correspondiente del partido se ha terminado.

6) Todos los tipos de ofertas de apuestas no mencionadas anteriormente requieren por lo menos una partida se completa para que la apuesta sea válida, a excepción de las ofertas cuyo resultado ya está determinado antes de la interrupción del juego y la continuación del juego no pudo producir un resultado diferente.

## **35. Dardos**

1) Todas las apuestas siguen siendo válidas en la medida en que se juega el partido / la oferta en el torneo, independientemente de los cambios de horarios, etc., a menos que otros arreglos se han acordado.

2) La oferta de apuestas "Match" se basa en el principio general de la progresión en el torneo o de ganar el torneo, dependiendo de la fase de la competencia que el partido se refiere. El jugador que pasa a la siguiente ronda o que gana el torneo debe ser considerado como el ganador de la apuesta, independientemente de la duración del partido, de los retiros, de las descalificaciones, etc. Estas apuestas necesitan que al menos una ronda se complete para que las apuestas sean válidas.

3) La oferta "Más / Menos de" en partidos/eventos inacabados cuyo resultado ya está determinado antes de la interrupción y / o cualquier partido extendido no pueden producir un resultado diferente de la oferta será ajustada en base del resultado obtenido hasta que se produzca la interrupción. Para el cálculo de estos pagos de estas apuestas, se añadirá la cantidad mínima de evento que habría sido necesaria para llevar la oferta hasta su fin natural, si es necesario, dependiendo del número de partidas programadas para el partido. Si este cálculo da como resultado una situación en la que no hay posibles cambios que podrían afectar el resultado, la oferta de apuestas se resolverá como tal. Vea los ejemplos de la sección de tenis como referencia.

4) La oferta de apuestas en el "Handicap " requiere que todas las partidas deben ser completadas para que las apuestas se mantienen, salvo en el caso en que el resultado ya está determinado antes de la interrupción y / o cualquier juego extendido no pueden producir resultados diferentes tales ofertas se ajustarán en consecuencia. Vea los ejemplos de la sección de referencia de tenis.

5) Todas las apuestas "Resultado correcto", "Par / Impar" y éstas ofertas de apuestas referentes al ganador de un período determinado en el juego (por ejemplo, " ganador del primer set" o " primer jugador a alcanzar X partidas") requieren que el período correspondiente del partido se ha terminado.

6) Todos los tipos de ofertas de apuestas no mencionadas anteriormente requieren por lo menos una partida se completa para que la apuesta sea válida, a excepción de las ofertas cuyo resultado ya está determinado antes de la interrupción del juego y la continuación del juego no pudo producir un resultado diferente.