

ANEXO 2: MODALIDADES DE APUESTA POR DEPORTES

OBJETO

El Objeto de este reglamento es describir las reglas específicas que aplica el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" a las modalidades de apuesta que se publican en el mismo.

INTRODUCCIÓN

Como criterio general, prevalecen las reglas de las modalidades específicas de apuesta de cada deporte sobre las reglas de las modalidades de apuestas genéricas.

Si una opción de apuesta es descalificada o por cualquier motivo no termina el evento será considerada perdedora por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA", salvo que los jueces del evento adopten otra decisión.

En las modalidades de apuesta 1X2 al equipo que juegue como local se le adjudicará el número 1 y al equipo que juegue como visitante se le adjudicará el número 2. Si el equipo número 1 consigue la victoria, el resultado del evento será 1, si el evento acaba en empate, el resultado será X, y si vence el equipo número 2, el resultado será 2.

MODALIDADES DE APUESTA GENÉRICAS

Ganador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor en el evento.

Campeón

Es el Ganador de un evento del tipo torneo o campeonato

Ganador (limitado)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el mejor clasificado entre las opciones de apuesta ofertadas.

Clasificación

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica la posición de una o más opciones de apuesta a la finalización de un evento o la opción de apuesta que va a finalizar en una determinada posición en el evento.

Clasificación (limitado)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica la posición de una o más opciones de apuesta a la finalización de un evento o la opción de apuesta que va a finalizar en una determinada posición en el evento, entre las opciones de apuesta ofertadas.

Cara a cara

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de las opciones de apuesta finalizará el evento mejor clasificada que la otra.

Si todas las opciones de apuesta incluidas en el Cara a cara son descalificadas, la modalidad de apuesta será anulada. En el caso de que ninguna de las opciones de apuesta termine el evento, se aplicará la clasificación según el resultado final, pudiendo quedar ambos empatados o en diferente posición, dependiendo de las reglas de la competición.

Diferencia

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica la diferencia que existirá entre dos opciones de apuesta a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad.

Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del evento según se especifica en cada deporte. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad.

FUTBOL / FUTBOL SALA

GENERAL

En las modalidades de apuestas de fútbol se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o a la finalización programada, incluyendo los tiempos de descuento, las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de fútbol sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

1X2 (1ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte.

1X2 1ª parte/ Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte y el resultado al final sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del evento, sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

1X2 Doble Oportunidad

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de fútbol sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Se proponen dos opciones dentro del mismo pronóstico: "1 ó X" (victoria el equipo que juega como Local o Empate), "1 ó 2" (victoria del equipo de juega como Local o del equipo que juega como Visitante) y "X ó 2" (Empate o victoria del equipo de juega como visitante).

Primer gol, Segundo gol, Tercer gol...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. gol legal del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/03/2010

¿Quién va a meter el 1er gol? - En Directo (2º gol, 3er gol...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará el primer, segundo, tercer... gol legal del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los goles en propia puerta se incluyen en la opción de apuesta denominada "Gol en Propia puerta".

Primer goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará el primer gol legal del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta se incluyen en la opción de apuesta denominada "Gol en Propia puerta".

Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento y los pronósticos por un jugador que entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol legal serán anulados.

Goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el jugador propuesto marcará un gol ó más durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera y sin tener en cuenta los goles en propia puerta.

Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento serán anulados.

Máximo goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará mayor número de goles legales del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

Nº de Goles: *Nº Goles (0,5), Nº Goles (1,5), Nº Goles (2,5), Nº Goles (3,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcarán durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Se tienen en cuenta los goles en propia puerta. Incluye dos opciones, "MENOS QUE..." y "MAS QUE..." sobre un nº de goles propuesto.

Nº de Goles (1ª Parte): *Nº Goles (0,5), Nº Goles (1,5), Nº Goles (2,5), Nº Goles (3,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcarán durante la primera parte o primer tiempo del evento. Se tienen en cuenta los goles en propia puerta. Incluye dos opciones, "MENOS QUE..." y "MAS QUE..." sobre un nº de goles propuesto.

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/03/2010

Nº de Goles (Jugador): *Nº Goles (0,5), Nº Goles (1,5), Nº Goles (2,5), Nº Goles (3,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcará un jugador durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera y sin tener en cuenta los goles en propia puerta. Incluye dos opciones, "MENOS QUE..." y "MAS QUE..." sobre un nº de goles propuesto.

Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento serán anulados.

BALONCESTO

GENERAL

En las modalidades de apuestas de baloncesto se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o a la finalización programada, incluyendo las posibles prórrogas, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final del evento sin incluir las prórrogas.

Diferencia puntos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar sobre la diferencia de puntos acumulada a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, anulándose las modalidades de apuestas si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado por partidos ganados en una competición de baloncesto.

A tres partidos: 2-1, 2-0, 1-2 ó 0-2. En caso de abandono, al ganador se le asignan 2 partidos y al perdedor los que haya ganado.

A cinco partidos: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. En caso de abandono, al ganador se le asignan 3 partidos y al perdedor los que haya ganado.

1X2 (1er Cuarto), 1X2 (1er Tiempo), 1X2 (3er Cuarto), 1X2 (4º Cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, 4º Cuarto respectivamente. Esta modalidad de apuesta será anulada si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

Primero en llegar a XX puntos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX puntos. Sólo se tendrán en cuenta los puntos anotados durante el evento. Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza XX puntos, esta modalidad de apuesta será anulada.

¿Ganará el Equipo Local por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/03/2010

si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

¿Ganará el Equipo Visitante por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad

Resultado 1er Tiempo/Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del primer tiempo y el resultado al final del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el 1er tiempo no se disputa en su totalidad.

Máximo Anotador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo anotador del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Sólo se tendrán en cuenta los puntos anotados durante el evento y si el evento se suspende se anula la modalidad de apuesta. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento se considerarán anulados.

Máximo Reboteador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo reboteador del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Sólo se tendrán en cuenta los rebotes adjudicados durante el evento y si el evento se suspende se anula la modalidad de apuesta. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento se considerarán anulados.

Más valorado

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el jugador más valorado del evento según los criterios que establecen los organizadores del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Si el evento se suspende se se anula la modalidad de apuesta. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento se considerarán anulados.

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/03/2010

Total Puntos Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de puntos anotados por los dos equipos a la finalización del evento será PAR o IMPAR. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar sobre el Total Puntos Par/Impar acumulados a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

Total Puntos: N° Puntos (120,5), N° Puntos (130,5), N° Puntos (140,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma de puntos que anotaran los dos equipos, incluye dos opciones, "MENOS QUE..." y "MAS QUE..." sobre un nº de puntos propuesto. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad.

BALONMANO

GENERAL

En las modalidades de apuestas de balonmano se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada, teniendo en cuenta las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de balonmano, sin incluir prórrogas y tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

1X2 (1ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte.

Primero en llegar a XX goles

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX goles. Sólo se tendrán en cuenta los goles marcados durante el evento. Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza XX goles se anula la modalidad de apuesta.

¿Ganará el Equipo Local por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Tiempo, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

¿Ganará el Equipo Visitante por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Tiempo, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

Total Goles Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de goles anotados por los dos equipos a la finalización del evento será PAR o IMPAR. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar sobre el

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/03/2010

Total Goles Par/Impar acumulados a la finalización de la 1ª Parte, anulándose la modalidad de apuesta si la 1ª Parte no se disputa en su totalidad.

Total Goles: N° Goles (45,5), N° Goles (50,5), N° Goles (55,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma de goles que anotaran los dos equipos, incluye dos opciones, "MENOS QUE..." y "MAS QUE..." sobre un nº de goles propuesto. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad.

Primer gol, Segundo gol, Tercer gol...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. gol legal del evento sin incluir prórrogas y tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

RUGBY

GENERAL

En las modalidades de apuestas de rugby se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada, teniendo en cuenta las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de rugby sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera..

1X2 (1ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte.

¿Ganará el Equipo Local por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Tiempo, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

¿Ganará el Equipo Visitante por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Tiempo, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad

Diferencia puntos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) a la finalización del evento sin incluir la prórroga y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad.

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/03/2010

Primero en llegar a XX puntos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX puntos. Sólo se tendrán en cuenta los puntos obtenidos durante el evento. Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza XX puntos se anula la modalidad de apuesta.

TENIS

GENERAL

En las modalidades de apuestas de tenis se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el encuentro se considerará pronóstico perdedor para todas las apuestas en que participe, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

Resultado Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de tenis.

A tres sets: 2-1, 2-0, 1-2 ó 0-2. En caso de abandono, al ganador se le asignan 2 sets y al perdedor los sets que haya ganado.

A cinco sets: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. En caso de abandono, al ganador se le asignan 3 sets y al perdedor los sets que haya ganado.

Ganador 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º/8º/9º/10º/11º/12º juego del 1er/2º/3er/4º/5º Set

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente juego. En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes a los juegos no iniciados o pendientes de finalizar.

Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º/8º/9º/10º/11º/12º juego del 1er/2º/3er/4º/5º Set

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente juego y el resultado exacto si el vencedor es el participante que tiene el servicio. En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes a los juegos no iniciados o pendientes de finalizar.

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el SET se considerará pronóstico perdedor para la modalidad Ganador de dicho SET.

Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º SET

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto de un set de un evento de tenis. En determinados torneos y set en concreto puede ofrecerse la opción "Otro Resultado" que engloba los resultados que incluyen más de 6 juegos para cada participante.

En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes al Set en curso si éste estuviera pendiente de finalizar.

AUTOMOVILISMO

GENERAL

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de automovilismo, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las pruebas automovilísticas, serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes que hayan iniciado el evento (cruzado la línea de salida) y los pronósticos sobre participantes que no hayan iniciado el evento serán anulados.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

Pole Position

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador de la prueba clasificatoria (Q3) previa a la carrera de automovilismo.

MOTOCICLISMO

GENERAL

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de motociclismo, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las pruebas de motociclismo, serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes que hayan iniciado el evento (cruzado la línea de salida) y los pronósticos sobre participantes que no hayan iniciado el evento serán anulados.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

Pole Position

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador de la prueba clasificatoria previa a la carrera de motociclismo.

CICLISMO

GENERAL

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de ciclismo, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las pruebas ciclistas, serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes que hayan iniciado el evento (cruzado la línea de salida) y los pronósticos sobre participantes que no hayan iniciado el evento serán anulados.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

Ganador (montaña), Ganador (regularidad)...

El pronóstico ganador de la clasificación de la montaña, de la regularidad etc. de una determinada carrera o competición a la finalización del mismo.

Nº de etapas ganadas por XX

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de etapas ganadas por una determinada opción de apuesta en un evento.

PELOTA

GENERAL

En los campeonatos y torneos serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes aunque éstos se modifiquen, excepto en aquellos casos en los que se modifique en más de un 50% los participantes o en el caso de tratarse de un evento de parejas, el evento sobre el que se haya apostado contenga como pareja a participantes que finalmente sean contrincantes entre sí, en estos dos últimos casos los pronósticos se considerarán anulados.

Dentro de los festivales cualquier cambio de participantes anulará los pronósticos.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

Primero en llegar a XX tantos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a los XX tantos. Sólo se tendrán en cuenta los tantos disputados del evento.

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/03/2010

Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza XX tantos se anula la modalidad de apuesta.

Resultado exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de tantos asignados a cada participante al final del evento.

Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza los tantos correspondientes se anula la modalidad de apuesta.

Primero en llegar a XX tantos y Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de tantos asignados a cada participante cuando uno de los participantes llegue primero a los XX tantos. Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza XX tantos se anula la modalidad de apuesta.

Primer tanto, Segundo tanto, Tercer tanto,... Tanto nº 10, Tanto nº 11... Tanto nº 40

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes conseguirá un tanto concreto del evento. Si el evento se suspende y no se ha alcanzado el tanto concreto se anula la modalidad de apuesta.

Primer saque ¿Quién realizará el primer saque?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes realizará el primer saque del evento.

Nº de tantos (ROJO) – Nº de tantos (AZUL)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si un determinado participante (ROJO ó AZUL) va a superar un determinado número de tantos al final del evento. Incluye dos opciones, "Menos de XX tantos" y "XX tantos ó más" dónde XX es el número de tantos propuesto.

Si el evento se suspende y la modalidad no tiene pronóstico ganador, es decir, el participante sobre el que se ha realizado la apuesta no ha superado el número de tantos propuesto, se anula la modalidad de apuesta.

Nº de tantos PAR / IMPAR

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el número de tantos al final del evento será PAR o IMPAR. Si el evento se suspende se anula la modalidad de apuesta.

REMO

GENERAL

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de remo, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las regatas serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes una vez que la organización haya dado la tanda como válida.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

Ganador (Tanda 1/ Tanda 2 / Tanda 3)

El pronóstico ganador de la Tanda correspondiente a la finalización de la misma.

Si la Tanda se suspende se anula la modalidad de apuesta.

Primero en llegar a 1ª/2ª/3ª ciaboga (Tanda 1 / Tanda 2 / Tanda 3)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes de una Tanda concreta marcará el mejor tiempo en la ciaboga correspondiente.

Si la Tanda se suspende y ninguno de los participantes alcanza la ciaboga correspondiente se anula la modalidad de apuesta.

HERRI KIROLAK

GENERAL

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de Herri Kirolak, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En los campeonatos y torneos serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes aunque éstos se modifiquen. Para el resto de eventos cualquier cambio de participantes anula la modalidad de apuesta.

En los eventos de Herri Kirolak serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes una vez que la organización haya dado como iniciado el evento.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

Ganador Desafío

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del desafío en las condiciones preestablecidas por los participantes o por los organizadores del evento. A efectos de las apuestas, será válido el resultado establecido por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

BOXEO

GENERAL

En las modalidades de apuestas de Boxeo se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio, e incluye los recuentos de las tarjetas de puntuación de los jueces u organizadores.

Cualquier cambio de participantes anula la modalidad de apuesta.

El evento comenzará oficialmente tras el sonido de la campana que indica el primer asalto.

Ante el abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el encuentro se considerará como válido el resultado que establezcan los jueces u organizadores del evento.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador final del evento. Se incluye la opción de apuesta "X o Nulo", en este caso, todas las apuestas a cualquiera de los dos boxeadores se darán como perdidas.

Nº asaltos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar quién se va a proclamar ganador y en que número de asaltos o si es ganador por puntos. Se ofrece "X o Nulo" como opción de apuesta. Si se declara el final del evento antes de que el número total de asaltos se haya completado, el número de asalto en el que se proclama ganador será aquel en el que se haya detenido el evento. Si un participante se retira durante el periodo de descanso entre asaltos, se considerará que el evento ha finalizado en el asalto previo.

Si el número de asaltos para el combate se cambia se anula la modalidad de apuesta.

GOLF

No tiene modalidades específicas.

FUTBOL AMERICANO

No tiene modalidades específicas.

SURF

No tiene modalidades específicas.

ATLETISMO

No tiene modalidades específicas.

HOCKEY

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de hockey sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

1X2 (1ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte. Esta modalidad de apuesta será anulada si el 1er tiempo no se disputa en su totalidad.

Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... - En Directo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. gol legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

WATERPOLO

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de waterpolo sin incluir prórrogas y tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

1X2 (1er cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del primer cuarto. Esta modalidad de apuesta será anulada si el 1er cuarto no se disputa en su totalidad.

1X2 (1er tiempo)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del primer tiempo. Esta modalidad de apuesta será anulada si el 1er tiempo no se disputa en su totalidad.

1X2 (3er cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado acumulado al final del tercer cuarto. Esta modalidad de apuesta será anulada si el tercer cuarto no se disputa en su totalidad.

Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... - En Directo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. gol legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

VOLEIBOL

No tiene modalidades específicas.

TENIS MESA

GENERAL

En las modalidades de apuestas de tenis de mesa se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el encuentro se considerará pronóstico perdedor para todas las apuestas en que participe, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set), Ganador (5ª Set), Ganador (6ª Set)...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el SET se considerará pronóstico perdedor para la modalidad Ganador de dicho SET.

Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º SET

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto de un set de un evento de tenis de mesa. En determinados torneos y set en concreto puede ofrecerse la opción "Otro Resultado" que engloba los resultados que incluyen más de 11 tantos para cada participante.

En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes al Set en curso si éste estuviera pendiente de finalizar.

CARRERAS DE GALGOS

GENERAL

En las modalidades de apuestas de carreras de galgos los pronósticos de apuesta se realizan sobre el número de cajón por el que ha tomado la salida el galgo.

El comienzo de la carrera viene determinado por la entrada de los galgos en el cajón de salida. No se aceptarán apuestas una vez que se ha producido la entrada en dicho cajón. Así mismo, la entrada en el cajón implica que los galgos han participado en la carrera y, por tanto, las apuestas a los mismos son válidas, independientemente de que se produzcan retiradas posteriores.

El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciada la carrera se considerará pronóstico perdedor para todas las apuestas en que participe.

El pesaje posterior a la carrera constituye el 'resultado oficial' del evento y las modificaciones posteriores no se tendrán en cuenta a efectos de las apuestas.

Si las carreras se aplazan a un día diferente y el programa permanece invariable las apuestas seguirán siendo válidas. Si las carreras se aplazan unas horas en el mismo día, se mantendrá la misma hora inicialmente estipulada de la carrera. Es decir, si un cliente realiza una apuesta a la carrera de las 16:00 y esa carrera se celebra a las 16:30, se mantendrá el horario previamente estipulado de las 16:00 para referirse a dicha carrera.

Si un galgo no llega a participar en la carrera y es sustituido por otro participante, las apuestas seguirán siendo válidas. Si un galgo no llega a participar en la carrera y no es sustituido, los pronósticos sobre ese galgo serán anulados.

Si el número de participantes en la carrera no alcanza el 75% de la totalidad de participantes que se habían establecido en el momento en que se formaliza la apuesta, los pronósticos serán anulados.

En el caso de que se tenga que repetir la salida de una carrera independientemente del motivo, se considerarán a efectos de las apuestas los participantes que hayan entrado en los cajones de la última salida.

MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador de una carrera.

Colocado

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si una determinada opción de apuesta finaliza entre las 2 primeras posiciones.

Gemela

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador y segundo clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye dos pronósticos, siendo el primero el referido al ganador y el segundo pronóstico al segundo clasificado.

Gemela reversible

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el primer y segundo clasificado, cualquiera que sea el orden entre ellos.

OTROS

Los deportes no incluidos anteriormente o eventos no deportivos no tienen modalidades específicas.

SORTEOS / LOTERIAS

Nº 1er Premio - Terminación

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué cifra acabará el número premiado con el primer premio en el evento. El primer premio o premio primero es aquel de mayor importe.

Nº 1er Premio – Terminación Par/Impar

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si la cifra con la que acabará el número premiado con el primer premio en el evento será PAR o IMPAR. El primer premio o premio primero es aquel de mayor importe.

Nº 1er Premio – 2 últimas cifras

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué dos cifras acabará el número premiado con el primer premio en el evento. Las dos cifras deben ser iguales y estar igualmente dispuestas a las dos últimas cifras del número premiado con el primer premio en el evento. El primer premio o premio primero es aquel de mayor importe.

Nº Complementario

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica qué cifra será el número "complementario" en el evento.

Nº Complementario Par/Impar

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número "complementario" en el evento será Par o Impar.

Nº Complementario Menos/Más 24,5

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número "complementario" en el evento será menor que 24,5 (24 ó inferior) o mayor que 24,5 (25 ó superior).

Nº Complementario Par/Impar y Menos/Más 24,5

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número "complementario" en el evento será Par o Impar y si será menor que 24,5 (24 ó inferior) o mayor que 24,5 (25 ó superior).