



NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO

COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL

ILLES BALEARS

COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL

Normas de Organización y Funcionamiento de Apuestas en la Comunidad de Islas Baleares

1.	INTRODUCCIÓN	3
2.	CONDICIONES GENERALES	4
2.2.	LIMITACIONES A LA PARTICIPACIÓN EN LAS APUESTAS	4
2.3.	POLÍTICA DE SEGURIDAD Y PRIVACIDAD	5
2.3.1.	<i>Identificación y datos de contacto del Responsable de Tratamiento</i>	<i>5</i>
2.3.2.	<i>Delegado de Protección de Datos</i>	<i>5</i>
2.3.3.	<i>Finalidades de tratamiento de los datos</i>	<i>5</i>
2.3.4.	<i>Período de conservaciones de los datos</i>	<i>6</i>
2.3.5.	<i>Derechos del interesado</i>	<i>6</i>
2.3.6.	<i>Comunicación de datos a terceros</i>	<i>6</i>
2.4.	CONDICIONES GENERALES DE CONTRATACIÓN DE LAS APUESTAS	6
2.5.	TIPO DE APUESTAS	7
2.5.1.	<i>Simple:</i>	<i>8</i>
2.5.2.	<i>Múltiple:</i>	<i>8</i>
2.5.2.1.	<i>Acumulada:</i>	<i>9</i>
2.5.2.2.	<i>Sistema:</i>	<i>9</i>
2.5.2.3.	<i>Sistema con fijos:</i>	<i>11</i>
2.6.	FORMALIZACIÓN Y VALIDACIÓN DE LAS APUESTAS	12
2.7.	UNIDAD MÍNIMA DE APUESTAS	14
2.8.	UNIDAD MÁXIMA DE APUESTAS	15
2.9.	RESULTADO VÁLIDO	15
2.10.	PAGO DE LOS PREMIOS DE LAS APUESTAS	16
2.11.	FUNCIÓN "CERRAR APUESTA" (CASH OUT)	16
2.12.	CADUCIDAD DE LOS BOLETOS PREMIADOS	17
2.13.	RECLAMACIONES	17
3.	CONDICIONES GENERALES	19
3.1.2.	<i>Cambio en el lugar de celebración de eventos</i>	<i>20</i>
3.1.3.	<i>Errores ortográficos</i>	<i>20</i>
3.1.4.	<i>Reparto de premios en eventos con empates</i>	<i>20</i>
3.1.5.	<i>Reparto de premios en eventos considerados nulos</i>	<i>21</i>
3.1.6.	<i>Misma elección en más de un evento</i>	<i>22</i>
3.1.7.	<i>Dos o más pronósticos en un evento</i>	<i>22</i>
3.2.	APUESTAS EN VIVO	22
4.	MERCADOS DE APUESTAS POR DEPORTES	24
4.1.	MERCADOS DE APUESTAS GENÉRICAS	24
4.2.	MERCADOS DE APUESTAS DEPORTIVAS	30
5.	GLOSARIO	86

1. Introducción

En este documento se definen los conceptos y se explican las normas básicas que se aplicarán en los locales de apuestas habilitados a tal efecto en la Comunidad de Islas Baleares.

Estas normas se fundamentan en lo dispuesto en el Decreto 162/2012, de 7 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad de Islas Baleares, a cuyo régimen jurídico, como regulador del juego y apuestas, y especialmente a su régimen sancionador, tanto COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL. como los apostantes o usuarios, se someten. Todas aquellas particularidades no registradas específicamente en este documento se resolverán mediante la aplicación de dicho Decreto.

COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL ofrece apuestas de contrapartida, y se reserva el derecho de añadir o cambiar las clases de apuestas previa autorización del organismo competente de la Comunidad de Islas Baleares.

En las apuestas de contrapartida, el premio por apuesta se obtendrá multiplicando el importe apostado por el coeficiente validado previamente por COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL.

Cualquier modificación de estas condiciones generales de contratación se comunicará al órgano competente en materia de juego y, una vez validada, se publicará y anunciará en los locales de COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL.

Estas Normas de Organización y Funcionamiento, así como las condiciones específicas aplicables a cada deporte, o en su caso evento no deportivo, e incluidas también aquí, establecen los términos bajo los que se aceptan apuestas en los COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL. Es responsabilidad del cliente conocer y aceptar estas condiciones al realizar una apuesta.

Cuando el cliente apuesta con COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL, está apostando una cantidad de dinero sobre los resultados de un evento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes que intervienen en el mismo. El cliente decide el importe qué apuesta y COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL establece los eventos sobre los que se puede apostar. Los pronósticos poseen unos coeficientes predeterminados, en función de las probabilidades de que el resultado de dicho pronóstico se produzca, que se aplican automáticamente a la apuesta.

Una vez que la apuesta ha sido aceptada por COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL y el resultado pronosticado por el apostante se produce, la apuesta es ganadora y el cliente recibe una cantidad equivalente al producto del importe apostado por el multiplicador aplicado en el momento en el que se realizó la apuesta. Si la apuesta no es ganadora y el resultado pronosticado no se produce, el cliente no recibe devolución alguna.

Ejemplo:

El cliente apuesta 10 euros a la victoria de un equipo cuyo multiplicador es de 2,50. Si el equipo resulta ganador, el cliente percibirá un premio de $10 \times 2,50 = 25$ euros (multiplicador x importe apostado).

2. Condiciones Generales

2.1. Derecho de Admisión

COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL ejerce su derecho de admisión de acuerdo con la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

El servicio de admisión tiene por objeto impedir el acceso a los establecimientos donde se practique el juego de apuestas a las personas que tengan prohibida la entrada.

En particular, se impedirá la realización de apuestas a:

- a) Los menores de 18 años.
- b) Las personas que den muestras evidentes de hallarse en estado de embriaguez o intoxicación por drogas, o cualquier otra circunstancia por la que razonablemente se deduzca que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo del juego. De igual forma, podrán ser invitados a abandonar el local las personas que, aun no constando antecedentes de estas, produzcan perturbaciones en el interior del local o cometan irregularidades en la práctica de las apuestas. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato a la administración. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada al local fue injustificada podrán formular queja, ante el órgano competente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas, indicando las causas por las que consideren que dicha prohibición no es procedente.
- c) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o inhabilitados para administrar sus bienes de acuerdo con la Ley Concursal, en tanto no sean rehabilitados, así como también los que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad. La infracción de esta prohibición sólo será sancionable en el supuesto de que la decisión judicial haya sido notificada.
- d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales y aquellas que se comporten de manera violenta, produciendo molestias al público o alteren el normal desarrollo de la actividad.
- e) Las personas que se hallen incluidas en el Registro de Interdicción de acceso al juego (RIAJ).

2.2. Limitaciones a la participación en las apuestas

No podrán realizar apuestas en los locales de apuestas de LR:

- a) Las menores de edad.
- b) Las que consten inscritas en el Registro de personas excluidas de acceso al juego de Islas Baleares.
- c) Las accionistas, directivas y partícipes de empresas de juego respecto a los juegos gestionados por la empresa de que sean accionistas, directivas o partícipes.
- d) Los directivas de las entidades participantes en los acontecimientos sobre los que

se realiza el juego.

- e) Las titulares de los establecimientos de juego y locales habilitados para la práctica de los juegos y el personal al servicio de los mismos respecto a los juegos que se practiquen en el correspondiente local o establecimiento del que sean titulares o en que se preste servicio.
- f) Las personas con discapacidad que, por resolución judicial, estén sujetas a medidas de apoyo que afecten a su libre participación en los juegos y apuestas.
- g) El personal funcionario que preste servicios en la Administración autonómica con funciones de inspección, control y tramitación administrativa en materia de juego y las personas que ostentan la condición de altos cargos de la consejería competente en materia de juego que desarrollen funciones en esta materia.
- h) Las personas directivas de las entidades deportivas, personas participantes u organizadoras, árbitros y también otros colectivos de personas que pueda determinarse reglamentariamente, respecto a acontecimientos o actividades deportivas sobre las que se realizan apuestas.

No tendrán validez las apuestas realizadas por las personas comprendidas en alguno de los supuestos anteriores. En estos casos, LR, sin perjuicio de su anulación, deberá comunicar esta circunstancia al departamento competente en materia de juego en la Comunidad de Islas Baleares a los efectos que correspondan.

2.3. Política de seguridad y privacidad

2.3.1. Identificación y datos de contacto del Responsable de Tratamiento

Los datos personales serán tratados bajo la responsabilidad de COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL (en adelante BETPOINT), con domicilio social en c/ Arzobispo Fabián y Fuero, 17, con número de teléfono +34 98 117 3700.

2.3.2. Delegado de Protección de Datos

El Delegado de Protección de Datos (DPO) es el encargado de proteger el derecho fundamental a la privacidad y la protección de datos personales en el grupo BETPOINT y se encarga de su cumplimiento. Los datos de contacto del DPO del grupo BETPOINT son los siguientes:

D. Francisco Isaac Feijoo Cebrián, Dirección: Calle Severo Ochoa, 3, 15008 – A Coruña, Teléfono: +34 981173700 E-mail: privacy@betpoint.com

2.3.3. Finalidades de tratamiento de los datos

Los datos personales proporcionados serán tratados con las siguientes finalidades:

- a) Proceder a su admisión en nuestro establecimiento cumpliendo con las exigencias establecidas en la normativa de juego aplicable. La base legítima de este tratamiento es la obligación legal.
- b) Gestión de los pagos a través de transferencia bancaria. La base legítima de este tratamiento es el consentimiento que solicitamos en nuestros terminales.

2.3.4. Período de conservaciones de los datos

Los datos personales proporcionados en el proceso de admisión se conservarán durante un periodo de 10 años. Igualmente, los datos proporcionados para realizar el pago a través de transferencia bancaria se conservarán durante 10 años para cumplir con las obligaciones legales o normas de aplicación.

2.3.5. Derechos del interesado

Le informamos que, según las leyes y regulaciones aplicables en materia de protección de datos, usted tiene derecho a ejercitar sus derechos para solicitar acceso, rectificación o borrado de sus datos, restricción de procesamiento, negación a dicho procesamiento, así como el derecho a la portabilidad de sus datos.

Podrá ejercer sus derechos, mediante solicitud escrita y firmada dirigida a Calle Arzobispo Fabián y fuero, 17, 46009 Valencia o mediante un correo electrónico a la dirección privacy@betpoint.com.

En determinadas situaciones, BETPOINT se reserva el derecho de poder solicitar una copia de su DNI/NIE, como requisito para atender el ejercicio de estos derechos.

Adicionalmente, puede dirigirse a la Agencia Española de Protección de Datos, Calle Jorge Juan, 6, 28001 Madrid, en relación a cualquier cuestión relacionada con el tratamiento de sus datos por parte de BETPOINT.

2.3.6. Comunicación de datos a terceros

Los datos personales serán tratados por BETPOINT. No serán transferidos o accesibles por ningún tercero aparte de:

- a) En caso de una reorganización de la compañía, incluyendo la transferencia total o parcial de activos, adquisición, fusión y, en general, cualquier operación de reorganización.
- b) Posibles subcontratistas de BETPOINT (operador de telecomunicaciones, proveedores de servicios de alojamiento y mantenimiento de sistemas de información, proveedores de servicios de gestión de pagos y fraude, etc.), por razones puramente técnicas y logísticas.

Sus datos pueden ser revelados a las otras sociedades de BETPOINT para fines de gestión y optimización de la relación con el cliente.

Por último, BETPOINT puede divulgar sus datos a terceros si así lo requiere la ley, por una disposición reglamentaria o por un fallo judicial, o si esta divulgación es necesaria para garantizar la protección y defensa de sus derechos.

2.4. Condiciones generales de contratación de las apuestas

Las presentes Normas forman parte del contrato que se establece entre LR y el usuario para la formalización de la apuesta, y se entenderán aceptadas por el apostante o usuario al formalizar su apuesta, siendo para ello suficiente que estas condiciones generales se expongan en lugar visible dentro de los locales en los que se formalicen las apuestas.

Todas las apuestas realizadas, así como estas Normas, se rigen por el Reglamento de

Apuestas de la Comunidad de Islas Baleares. Si alguna estipulación de estas Normas se considerase contraria a la ley, nula o no ejecutable, por cualquier motivo, se revisará de forma independiente del resto de las Normas y no afectará a la validez y la aplicación de los demás términos incluidos en este documento.

Si alguna de estas apuestas es validada con un coeficiente que difiera en más de un 100% de la media de dos empresas operadoras de apuestas con licencia en la Comunidad de Islas Baleares en el mismo periodo de tiempo, LR se guarda el derecho de retener la apuesta hasta finalizar las investigaciones pertinentes. Si se confirmase la diferencia de coeficientes superior al 100%, el cliente podrá recuperar la cantidad invertida en su apuesta o en caso de ser ganadora podrá cobrar su apuesta al mejor precio ofertado por los dos operadores utilizados para la comparación.

En caso de que existan indicios de que se ha producido una manipulación de un evento, LR se reservará el derecho de retener el pago de los premios, a la espera del resultado de las investigaciones pertinentes que realice la entidad organizadora del evento. En el caso de que finalmente se determine por la organización del evento la existencia de tal manipulación, o no se resuelva esta situación en un plazo máximo de 3 meses desde el día de la celebración del evento, LR anulará las apuestas correspondientes a dicho evento y devolverá el importe íntegro de las mismas.

Las normas establecidas por LR serán decisivas para la interpretación del contenido del contrato. La expedición de un boleto de apuestas supone la aceptación expresa por el usuario de la apuesta realizada y que los datos contenidos en el boleto son correcto y se corresponden con los de la apuesta realizada.

2.5. Tipo de apuestas

LR comercializa, en el ámbito territorial de la Comunidad de Islas Baleares, apuestas sobre eventos deportivos, de competición o de cualquier otra naturaleza previamente determinados, cuyo desenlace sea incierto y ajeno a las partes intervinientes.

LR ofrece una única modalidad de apuestas, las de contrapartida, en las cuales el usuario apuesta contra una empresa autorizada, en este caso LR, siendo el premio el resultado de multiplicar los importes apostados a los pronósticos ganadores por el coeficiente que LR haya establecido para los mismos.

La cuota o coeficiente es el beneficio que recibiremos por cada euro apostado en caso de que acertemos la apuesta. Encontramos diferentes tipos de cuotas: cuota decimal o europea, cuota fraccionada o inglesa, y cuota americana.

BETPOINT Retail ofrece los coeficientes o cuotas siguientes:

- a) **Formato decimal o europeo.** La cuota se presenta en número entero o decimal y expresa la ganancia bruta que se obtendría por euro apostado. Ejemplo: cuota 2,5 para ganador Real Betis en el evento Sevilla vs Real Betis.
- b) **Formato fraccionario o inglés.** Las cuotas tienen forma de fracción, donde el numerador indica las unidades de ganancia y el denominador las unidades apostadas. Para convertir una cuota fraccionaria en una decimal utilizamos la

siguiente fórmula:

Cuota decimal = cuota inglesa + 1. Ejemplo: en el evento Real Madrid vs Barcelona, el Real Madrid tiene una cuota inglesa 8/10. Si queremos conocer el importe en cuota decimal utilizamos la fórmula. $Cuota\ decimal = 8/10 + 1 = 1,80$.

c) **Formato americano.** Tienen como referencia la base de 100 dólares. Cuando la cuota aparece con un signo positivo indica el beneficio neto que se obtiene apostando 100 dólares. Cuando la cuota aparece con signo negativo se refiere a la cantidad que es necesaria apostar para obtener 100 dólares. Para convertir una cuota americana a decimal utilizamos la siguiente fórmula:

- Si el signo es positivo, se usa la siguiente fórmula: $Cuota\ decimal = 1 + (cuota / 100)$. Ejemplo: en el evento Nadal vs Federer, Federer tiene una cuota americana +110. Si queremos conocer el importe en cuota decimal utilizamos la fórmula. $Cuota\ decimal = 1 + (110/100) = 2,10$.

- Si el signo es negativo, se usa la siguiente fórmula: $Cuota\ decimal = 1 + (100 / cuota)$. Ejemplo: en el evento Nadal vs Federer, Nadal tiene una cuota americana -150. Si queremos conocer el importe en cuota decimal utilizamos la fórmula. $Cuota\ decimal = 1 + (100/150) = 1,6667$.

Independientemente de que tipo de formato de cuota sea seleccionado por el cliente, todas las apuestas ofrecidas por BETPOINT se determinan basadas en las cuotas decimales.

Según su contenido, la apuesta puede ser:

2.5.1. Simple:

Aquella en la que se apuesta por un único resultado de un sólo evento. El apostante tiene derecho a premio si acierta el pronóstico ganador del evento seleccionado.

Ejemplos:

El cliente juega 1000 € a la victoria del Atlético de Madrid (cuota 2,20)

=> Vd. recibirá: 2.200 €.- (1000 x 2,20)

El cliente juega 200 €. a un empate en un Barcelona-Valencia (cuota 3,00)

=> Vd. recibirá: 600 €.- (200 x 3,00)

El cliente juega 100 €. a la victoria de Fernando Alonso (cuota 20,00)

=> Vd. recibirá: 2.000 €.- (100 x 20,00)

2.5.2. Múltiple:

Aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más eventos diferentes no relacionados entre sí.

Dentro de la modalidad de apuestas múltiples podemos encontrar los siguientes subtipos:

2.5.2.1. Acumulada:

Aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más eventos diferentes no relacionados entre sí, para obtener algún premio es necesario acertar todos los pronósticos.

En el caso de acertar todos los pronósticos, el premio se calcula multiplicando los coeficientes de los pronósticos acertados (todos) por la cantidad total apostada. Por tanto, en este tipo de apuesta se deben acertar todos los pronósticos para obtener un premio. En el caso de no acertar uno o más de dichos pronósticos, la apuesta será perdedora.

Ejemplo:

el cliente juega 50 €.-

a la VICTORIA del Atlético de Madrid (cuota 2,20)

a la VICTORIA de Fernando Alonso (cuota 2,00)

a la VICTORIA de Rafa Nadal (cuota 1,40)

a la VICTORIA de Los Ángeles Lakers (cuota 2,40)

El cliente recibirá: $50 \times 2,2 \times 2,0 \times 1,4 \times 2,4 = 739,2$ €.-

2.5.2.2. Sistema:

Es una modalidad de apuesta de contrapartida en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más eventos, siendo posible ganar incluso cuando no se hayan acertado los resultados de todos ellos.

En una apuesta sistema la cantidad mínima será de 2 eventos y la cantidad máxima será de 20 eventos.

El sistema puede contener apuestas compuestas de lo siguiente:

Número seleccionado de combinación n – de un determinado número de eventos, (por ejemplo 2 y 3 de 4)

El número máximo de eventos en los grupos viene determinado por LR. El grupo ganador es el grupo con pronósticos correctos en todos los eventos.

Para diferentes tipos de combinaciones n – el apostante puede elegir apuestas diferentes.

LR se reserva el derecho de limitar apuestas a ciertas combinaciones n.

LR se reserva el derecho de limitar la inserción de eventos particulares en los sistemas.

LR determina el número máximo de los eventos en el sistema.

Los eventos contenidos en la oferta “BETPOINT especial” que deben combinarse con al menos otros 5 eventos sumando un mínimo de 6 eventos en la combinación no pueden inscribirse en combinaciones con menor número de eventos que el mínimo determinado, incluyendo en dicho número eventuales

eventos fijos.

Ejemplo de apuesta sistema con un evento de la oferta BETPOINT especial:

Evento de la oferta BETPOINT especial:

Real Madrid – Osasuna/ Pronóstico 1(ganador Real Madrid) / Cuota 1,25

Al tratarse de un evento escogido de la oferta “BETPOINT especial” debe combinarse al menos con otros 5 eventos más, como por ejemplo:

Barcelona – Betis / Pronóstico 1(ganador Barcelona) / Cuota 1,05

Chelsea – Arsenal / Pronóstico 2 (ganador Arsenal) / Cuota 2,6

Juventus – A.C.Roma / Pronóstico 1 (ganador Juventus) / Cuota 1,5

Nadal – Federer / Pronóstico 1 (ganador Nadal) / Cuota 2,1

B.Múnich – Schalke 04 / Pronóstico 1(ganador Bayer de Múnich) / Cuota 1,15

Si se realizara una apuesta sistema 5/6, 4/6, 3/6, 2/6 ó 1/6 aún no podríamos validar la misma y deberíamos añadir un evento más ya que al contener un evento de la oferta BETPOINT especial que debe ir en combinaciones mínimas de 6 eventos, en una apuesta 5/6, 4/6, 3/6, 2/6 ó 1/6 se producen combinaciones de menos de 5 eventos en la misma con lo que añadiendo un evento más nos dejaría hacer una apuesta sistema 6/7.

Añadiendo entonces otro evento como por ejemplo:

G.P de España de F1/ ganador Fernando Alonso/ cuota 2.8

Ahora si podríamos validar una apuesta sistema 6/7 ya que en la misma se dan combinaciones de 6 eventos.

Ejemplo de apuesta sistema:

(Sistema 3 de 4, importe 10 € / combinación = importe total 40 €):

1. EVENTO: SEVILLA - BETIS PRONÓSTICO: GANADOR SEVILLA MULTIPLICADOR: 1,80 2. EVENTO: REAL MADRID - BREMEN PRONÓSTICO: GANADOR REAL MADRID MULTIPLICADOR: 2,40 3. EVENTO: VALENCIA - VILLAREAL PRONÓSTICO: GANADOR VALENCIA MULTIPLICADOR: 3,10 4. EVENTO: NADAL - FEDERER PRONÓSTICO: GANADOR NADAL MULTIPLICADOR: 2,00	1. COMBINACION SEVILLA - BETIS REAL MADRID - BREMEN VALENCIA - VILLAREAL 2. COMBINACIÓN: SEVILLA - BETIS REAL MADRID - BREMEN NADAL - FEDERER 3. COMBINACIÓN: SEVILLA - BETIS VALENCIA - VILLAREAL NADAL - FEDERER 4. COMBINACIÓN: REAL MADRID - BREMEN VALENCIA - VILLAREAL NADAL - FEDERER
	1. COMBINACIÓN $10 \text{ €} \times 1,80 \times 2,40 \times 3,10$ PREMIO 133,92 € 2. COMBINACIÓN $10 \text{ €} \times 1,80 \times 2,40 \times 2,00$ PREMIO 86,40 € 3. COMBINACIÓN $10 \text{ €} \times 1,80 \times 3,10 \times 2,00$ PREMIO 111,60 € 4. COMBINACIÓN $10 \text{ €} \times 2,40 \times 3,10 \times 2,00$ PREMIO 148,80 €

Si se aciertan todos los pronósticos se ganará un PREMIO de 480,72 €, que es la suma de los premios de las 4 combinaciones.

Los premios se pagan después de la publicación de todos los resultados por parte de la organización de los eventos incluidos en la apuesta sistema y una vez hayan sido registrados por parte de LR.

2.5.2.3. Sistema con fijos:

Al optar por este tipo de apuesta, el cliente combinará uno o varios fijos, son eventos que aparecerán fijos en cada combinación. Es requisito para poder ganar una apuesta sistema con fijos, que los pronósticos para todos los eventos seleccionados como fijos sean acertados.

Número seleccionado de combinación n – de un número determinado de eventos y número de eventos constantes – fijos (por ejemplo 2 de 4 con 2 fijos). Los eventos fijos entran en todas las combinaciones así que para obtener un premio, el boleto deberá contar con los pronósticos correctos de todos los eventos fijos en el mismo.

Ejemplo de apuesta Sistema con fijos:

(Sistema 3 de 4 con un fijo, importe 10 € / combinación = importe total 40 €):

EVENTO FIJO BARCELONA – GRANADA PRONÓSTICO: GANADOR BARCELONA MULTIPLICADOR: 1,25	1. COMBINACIÓN EVENTO FIJO BARCELONA – GRANADA 1.EVENTO SEVILLA – BETIS 2.EVENTO – REAL MADRID-BREMEN 3.EVENTO – VALENCIA – VILLARREAL	3.COMBINACIÓN EVENTO FIJO BARCELONA – GRANADA 1.EVENTO – SEVILLA – BETIS 3.EVENTO – VALENCIA – VILLARREAL 4.EVENTO – NADAL - FEDERER
1. EVENTO: SEVILLA – BETIS PRONÓSTICO: GANADOR SEVILLA MULTIPLICADOR: 1,80 2. EVENTO: REAL MADRID-BREMEN PRONÓSTICO: GANADOR REAL MADRID MULTIPLICADOR: 2,40 3. EVENTO: VALENCIA – VILLARREAL PRONÓSTICO: GANADOR VALENCIA MULTIPLICADOR: 3,10 4. EVENTO: NADAL - FEDERER PRONÓSTICO: GANADOR NADAL MULTIPLICADOR: 2,00	2. COMBINACIÓN EVENTO FIJO BARCELONA – GRANADA 1.EVENTO – SEVILLA – BETIS 2.EVENTO – REAL MADRID-BREMEN 4.EVENTO – NADAL - FEDERER	4. COMBINACIÓN EVENTO FIJO BARCELONA – GRANADA 2.EVENTO – REAL MADRID-BREMEN 3.EVENTO – VALENCIA – VILLARREAL 4.EVENTO – NADAL - FEDERER
1.COMBINACIÓN: 10 € x 1,25 x 1,80 x 2,40 x 3,10 Premio = 167.40 € 2.COMBINACIÓN: 10 € x 1,25 x 1,80 x 2,40 x 2,00 Premio = 108 € 3.COMBINACIÓN: 10 € x 1,25 x 1,80 x 3,10 x 2,00 Premio = 139,50 € 4.COMBINACIÓN: 10 € x 1,25 x 2,40 x 3,10 x 2,00 Premio = 186 €		

Si se aciertan todos los pronósticos se ganará un PREMIO de 600,90 €, que es la suma de los premios de las 4 combinaciones.

2.6. Formalización y validación de las apuestas

Las apuestas se podrán formalizar a través de alguno de los siguientes medios:

Terminales de expedición y máquinas auxiliares de apuestas, ubicados en los locales y zonas de apuestas. En todo caso se requerirá siempre la presencia física del apostante.

LR publica su oferta de apuestas en las máquinas auxiliares de apuestas y pantallas auxiliares asociando un número a cada evento y un coeficiente a cada pronóstico que es determinado por LR.

LR modificará fechas, y horas publicadas de los eventos objeto de apuestas en el caso de que fueran alterados por el Organizador del evento. Si como consecuencia de ello, los coeficientes de la apuesta se hubieran visto alterados, LR tendrá en cuenta los datos registrados en el momento de validación de la apuesta e impresos en el correspondiente

boleto.

En el caso de apuestas en vivo LR podrá modificar el coeficiente hasta el momento de validación de la apuesta, en cuyo caso el sistema advertirá al jugador del cambio de coeficiente para que pueda optar por continuar con la apuesta o renunciar a la misma. En el resto de apuestas deportivas, una vez seleccionado el evento y pronóstico por el jugador, LR aceptará el coeficiente seleccionado hasta formalizar la apuesta.

Una vez formalizada y validada, no se podrá modificar ninguno de los elementos que la componen y limitan. Por este motivo no se entregará el boleto al usuario hasta que este lo haya aceptado y haya realizado el pago correspondiente.

Los cambios o cancelaciones de apuestas validadas sólo se permitirán con el consentimiento de LR.

Con el fin de ayudar a los apostantes o usuarios, LR puede añadir información a cada una de sus ofertas (por ejemplo: campo neutral, número de jornada, si la copa se juega a uno o dos partidos, resultado del primer partido) pero no será responsable de la precisión de los datos expuestos.

Si desde el punto de vista técnico existen obstáculos para visualizar los datos completos (por ejemplo nombres de los participantes en los partidos de tenis por parejas etc.) LR puede en este caso usar abreviaturas.

LR se reserva el derecho de limitar o interrumpir la recepción de cualquier tipo de apuestas si las operaciones suponen un peligro para el normal funcionamiento de las mismas (por ejemplo: si se da la circunstancia de que el evento ya ha empezado, si el evento retirado de la oferta no fue bloqueado en el ordenador, si el apostante no respeta las presentes Normas, si existe un error ortográfico o en los coeficientes, etc.) o suponen asumir un riesgo muy elevado a criterio de LR.

La apuesta se considera válida cuando se entrega al usuario el boleto acreditativo de la misma. La aceptación de dicho documento implica la conformidad con la apuesta realizada y con las presentes Normas.

La apuesta se entenderá como no realizada cuando resulte imposible la validación de la misma.

Es responsabilidad del cliente comprobar que los elementos que componen y limitan su apuesta son correctos en el momento en que recibe su boleto. En ese preciso instante, si el cliente no estuviera de acuerdo con alguno de los elementos de las apuestas, en el caso de que la apuesta haya sido realizada en un terminal de expedición, deberá informar inmediatamente al empleado del local del posible error.

En el caso de que la apuesta haya sido realizada en un terminal de expedición, LR aceptará cancelaciones de boletos dentro de los cinco minutos siguientes a la validación, con excepción de apuestas en vivo, carreras de caballos y galgos y en el caso de que alguno de los eventos objeto de la apuesta hubiera comenzado una vez validado el boleto.

Las apuestas que se hayan aceptado después de la finalización del evento serán declaradas nulas y los jugadores tendrán derecho a la devolución de la cantidad apostada.

Así mismo, los clientes deben saber que en ocasiones las retransmisiones deportivas que se emiten en los locales de apuestas (TV, radio, Internet, etc.) pueden tener algún tipo de retraso respecto al acontecimiento real. Estas retransmisiones son ajenas a LR, pues dependen de las instalaciones técnicas de las empresas que cuentan con los derechos de imagen de dichos eventos.

Por este motivo, LR no se responsabilizará de las mismas, ni de las conclusiones que de ellas saquen los clientes para realizar sus apuestas, sino que evaluará sus apuestas como ganadoras o perdedoras basándose en los apartados 2.9 y 3 de estas Normas.

En ocasiones se puede incluir algún tipo de información adicional referente al estado actual del partido en pantallas, con carácter únicamente informativo, que no servirá a efectos de cálculo de las apuestas. Las apuestas se considerarán ganadoras o perdedoras dependiendo de la fecha y hora en la que se realizaron, del estado real del evento en ese instante y del acierto o error de los pronósticos contenidos en el boleto.

La confirmación de la formalización de la apuesta se realiza en un boleto que contiene los siguientes datos:

- a) Identificación de la empresa autorizada con indicación del número de identificación fiscal y del número de inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad de Islas Baleares.
- b) Eventos sobre los que se apuesta, su fecha de celebración si fuera determinable y, en todo caso, aquellos elementos y circunstancias que permitan una total identificación de los eventos objeto de la apuesta.
- c) Modalidad e importe de la apuesta realizada.
- d) Coeficiente para cada evento de la apuesta, en su caso.
- e) Pronóstico realizado para cada evento de la apuesta.
- f) Hora, día, mes y año de formalización de la apuesta.
- g) Número (combinación alfanumérica) y código PIN del boleto, que permiten identificarlo con carácter exclusivo y único.
- h) Importe total de la apuesta y premio potencial si se acierta el resultado.
- i) Dirección del local en el que se valida la apuesta con el número de máquina auxiliar o terminal de expedición.
- j) Identificación del medio de formalización de las apuestas utilizado.

El boleto o resguardo contiene una advertencia alusiva a que el uso indebido del juego puede generar adicción.

2.7. Unidad mínima de apuestas

El boleto mínimo de apuestas será de 1 euro para apuestas simples combinadas o múltiples.

2.8. Unidad máxima de apuestas

Por las características del negocio, LR establece unos parámetros de gestión de riesgo. Estos parámetros limitan tanto la apuesta máxima como el premio máximo, y son aplicables a cualquier deporte, cliente o grupo de clientes. Estos límites no son fijos y por ello LR informará al cliente de los límites de apuesta en el momento de su realización.

Con carácter general se determina la cantidad de 100 euros como apuesta máxima en todos los establecimientos con control de acceso, y de 20 euros para establecimientos de hostelería o que no dispongan de control de acceso. Sin embargo, LR se reserva el derecho de limitar apuestas de importe inferior a los citados.

2.9. Resultado válido

El resultado válido es el resultado obtenido después del tiempo reglamentario de juego (definido por las reglas de las competiciones concretas) salvo que en la oferta relacionada a un evento concreto conste expresamente que se tendrá en cuenta el resultado final. El tiempo extra, decidido por el árbitro, forma también parte del tiempo reglamentario. Hay casos en los que el tiempo reglamentario puede ser más breve si corresponde a criterios determinados por los órganos oficiales del organizador de la competición.

En los eventos donde no hay un final determinado del juego, el resultado oficial será el resultado alcanzados con puntos prescritos, es decir los sets. Las excepciones son posibles, pero tienen que ser anunciadas a tiempo por el organizador.

Los cambios posteriores, decisiones individuales o del organismo oficial no se tomarán en consideración, a menos que se refieran a la corrección de un resultado publicado incorrectamente.

En caso de decisión anticipada del árbitro que ha influido sobre la celebración de una competición en particular, esa decisión será aceptada y el primer resultado oficial publicado por la autoridad organizadora se considerará válido y comprenderá dicha decisión.

Por decisión anticipada del árbitro se entenderá cada decisión tomada antes de la publicación del primer resultado oficial (descalificación, quitar puntos, retirada, tiempo adicional y otros).

Una decisión no se tendrá en cuenta en caso de que otra decisión posterior, tomada por el árbitro o por la comisión de árbitros, haya influido sobre la posición final de los competidores.

Por decisión posterior se entenderán posibles penalizaciones o descalificaciones que hayan modificado la clasificación final de la competición. Al producirse esta situación, se entenderán por válidos los primeros resultados oficiales de la autoridad organizadora.

2.10. Pago de los premios de las apuestas

El importe que corresponde pagar a una apuesta ganadora es el resultado de multiplicar el importe apostado por el coeficiente del pronóstico que figura en el boleto. Dicho importe incluye la devolución de la cantidad apostada.

A fin de determinar la validez de la apuesta ganadora, se tendrán en cuenta exclusivamente los datos archivados en la Unidad Central de Apuestas (UCA) de LR y el personal podrá autorizar el pago solamente en base a estos datos.

No se abonará premio alguno si el boleto de apuesta se extravía o si el boleto no se encuentra íntegro y en buen estado de forma que no resulte legible para los sistemas de verificación y control de LR.

Los datos de identidad de los clientes con premios superiores a 2.500 € serán recogidos tal y como obliga la legislación vigente, artículo 43.4 del Decreto 162/2012, de 7 de junio, para su comunicación al órgano competente de la Administración tributaria de la Comunidad de Islas Baleares, advirtiéndolo a los jugadores de esta circunstancia.

El pago de los premios por las apuestas acertadas se realizará al portador del boleto original emitido por LR de la siguiente forma:

- a) En efectivo, hasta una cantidad inferior a 1.000 euros. Si la normativa vigente en cada momento estableciese un límite inferior para los pagos en efectivo, aquella cantidad se adaptará a la cantidad máxima establecida.
- b) Por cheque o transferencia bancaria, la cual se podrá cursar en la propia máquina hasta el límite de 2.000 euros y sin coste alguno para el usuario.

LR realizará las operaciones de reparto de premios en un tiempo que no exceda las 24 horas desde la determinación de la validez de los resultados oficiales del acontecimiento objeto de apuestas.

2.11. Función “Cerrar apuesta” (Cash out)

El SISTEMA DE APUESTAS ofrece la posibilidad de cerrar las apuestas de forma anticipada a la finalización programada del evento, a través de la función “Cerrar Apuesta”. De esta manera, el usuario podrá cobrar parte de la posible ganancia antes de que finalice el evento o eventos sobre los que versa su apuesta.

2.11.1. La función “Cerrar Apuesta” únicamente estará disponible para las concretas apuestas que BETPOINT RETAIL discrecionalmente determine.

2.11.2. BETPOINT RETAIL se reserva el derecho de cambiar, suspender o eliminar la función “Cerrar Apuesta” en cualquier momento.

2.11.3. En caso de que el usuario ejerza la opción “Cerrar Apuesta” sobre determinada apuesta, el resultado final del evento o eventos sobre el que su apuesta hubiera versado no afectará en modo alguno a la cantidad obtenida a través del sistema “Cerrar Apuesta”.

2.11.4. BETPOINT RETAIL se reserva el derecho a aceptar o rechazar cualquier solicitud de “Cerrar Apuesta” realizada por cualquier usuario.

2.11.5. Debe ser el usuario quien, de manera voluntaria, solicite la recompra de su apuesta o apuestas a BETPOINT RETAIL.

2.11.6. La función “Cerrar Apuesta” debe realizarse siempre sobre apuestas cuyo resultado no sea conocido. Si la opción “Comprar Apuesta” fuera aceptada sobre una apuesta cuando ya se conociera el resultado del evento o eventos sobre los que recayó, se entenderá que ha sido aceptada por error, en cuyo caso dicha opción se entenderá anulada a todos los efectos.

2.11.7. BETPOINT RETAIL se reserva el derecho a revocar cualquier opción de “Cerrar Apuesta” que haya sido aceptada de manera errónea, cualquiera que fuera la causa por la que se aceptó.

2.11.8. El importe cobrado mediante la opción “Cerrar Apuesta” se trata, a todos los efectos, como un premio. En caso de ejercicio de la opción “Cerrar Apuesta”, el boleto de apuesta quedará anulado y no podrá ser presentado de nuevo al cobro.

2.12. Caducidad de los boletos premiados

El cliente tendrá derecho a reclamar el pago de los boletos premiados dentro de un plazo máximo de tres meses a contar desde la fecha en que LR esté en condiciones de abonar los premios de dichas apuestas por haber determinado la validez de los resultados oficiales de los eventos objeto de las mismas. Pasado ese periodo, dicho derecho se considerará caducado, no pudiendo el cliente reclamar el pago.

2.13. Reclamaciones

En caso de producirse un conflicto relativo a cualquier apuesta o a estas Normas de organización y funcionamiento de apuestas, el apostante puede ponerse en contacto con nuestro Departamento de Atención al Cliente mediante correo postal a:

COMPAÑÍA BALEAR DE APUESTAS DEPORTIVAS SL

C/ Gremi Fusters 33

07009 Palma (España)

Sin perjuicio de la utilización por parte del apostante del sistema de reclamaciones establecido por el órgano competente en materia de juego.

Todos los establecimientos en los que LR ofrece sus apuestas disponen de hojas de reclamación a disposición de los clientes.

Únicamente se abonará el premio tras la presentación del boleto oficial. Cada apuesta es única y tiene un único boleto que posibilita su cobro en caso de ser ganadora. Una vez realizado el pago tras la presentación del boleto oficial, la transacción se completa evitando que se pueda realizar dos veces el pago de la misma apuesta. La presentación de otro boleto referente a la misma apuesta que genere sospechas, no se abonará hasta que se determine su validez sin perjuicio de iniciar las investigaciones pertinentes sobre

el posible intento de fraude que esta circunstancia podría evidenciar.

A petición del jugador, LR podrá, excepcionalmente, autorizar el pago del premio en base a un boleto dañado, siempre que al menos el número de serie sea enteramente legible.

El participante deberá conservar en su poder e intacto el boleto y evitar cualquier eventual pérdida o sustracción por parte de terceros, ya que el premio solamente podrá ser pagado una vez y al portador del boleto.

En caso de sospecha de falsificación de un boleto, de apuestas realizadas por personas vinculadas al mundo del deporte o que utilizan personas intermediarias para hacer las apuestas en su nombre, de la posible comisión de delitos previstos por la Ley Penal, así como en los casos establecidos por la Ley sobre la prevención del blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo, LR se reserva el derecho a rechazar el pago del boleto premiado hasta la finalización del procedimiento ante las autoridades competentes.

3. Condiciones Generales

3.1. Reglas generales

Aparte de lo indicado en el punto 2.9 (Resultado válido) se aplicarán con carácter general las siguientes reglas:

Si por cualquier causa un evento no se celebra en el día y hora señalados por el Organizador o se suspende una vez iniciado, las apuestas ya determinadas antes de producirse la suspensión del evento se mantendrán, y las apuestas pendientes se anularán en el caso de que el evento no se reanude en las 48 horas siguientes a contar desde la hora de comienzo oficial del evento.

En las apuestas a la victoria final, al orden de los participantes y equipos en diferentes competiciones, actividades y disciplinas, se considera perdida la apuesta al participante / equipo que renuncie durante la competición.

Si el evento con el tiempo del juego indeterminado (esquí, carreras de motos, etc.) se interrumpe y a pesar de esto se publica un resultado válido, los ganadores se pagan según este resultado. Es suficiente que el evento haya comenzado. Si este tipo de evento se interrumpe y no se publican los resultados oficiales hasta el final del día según la hora local del país del evento, el evento se considerará nulo. Esta regla no es válida para tenis, tenis de mesa y billar.

Si el evento se interrumpe o no se completa hasta el final, sus partes o derivados (primera parte, primer tercio, primer set, etc.) serán válidos y se tomará en consideración el resultado logrado, pero siempre y cuando esa parte del evento se haya jugado hasta el final.

Si el evento se interrumpe o no se completa hasta el final, con pronóstico apostado por ejemplo, al primer goleador o al primer gol en el partido, la apuesta será válida y será válido el resultado también si se realiza antes de la interrupción del evento. Si el gol no se realiza hasta el momento de la interrupción del evento, la apuesta será nula.

Si el evento se interrumpe o no se completa hasta el final, en las ofertas al total de los puntos logrados (total de goles, puntos, juegos, etc.) la apuesta será válida solo si el total de los puntos logrados es mayor de lo determinado. Si el total de los puntos logrados es menor o igual al resultado determinado hasta el final del evento, la apuesta será nula.

En las apuestas de tipo “*hándicap*”, el resultado válido es la suma del resultado del evento en tiempo de juego reglamentario y del valor indicado del *hándicap* definido en la oferta de LR.

Las estadísticas provistas por el sitio oficial de la competición o el evento serán utilizadas para la determinación. En caso de que no haya estadísticas oficiales en la página oficial o de que haya una significativa evidencia de que la página oficial esta incorrecta, usaremos una fuente independiente para determinar las apuestas.

Si las características técnicas no permiten la visualización completa de datos de los participantes de un evento (por ejemplo los nombres de los participantes de un partido de tenis, el nombre de un club, etcétera) pero su identidad es de conocimiento notorio, LR podrá abreviar sus nombres.

3.1.1. Cambio en la hora o fecha de la celebración de un evento antes de su comienzo

En caso de que un evento no se celebre en el momento comunicado por LR, la apuesta será válida si el inicio del evento nuevamente previsto ocurre en el periodo de tiempo que se extiende desde el último horario publicado hasta el final del siguiente día de calendario.

Las apuestas en torneos (por ejemplo los torneos de tenis) que hacen referencia al pase a la siguiente ronda serán válidas hasta el final del torneo, puesto que este sistema de competición permite que el evento sea aplazado solamente por algunas horas, al día siguiente o hasta que los requisitos necesarios para la continuación del mismo no se hayan cumplido. LR podrá seguir aceptando las apuestas para el evento en cuestión. La excepción a esa regla son las apuestas en béisbol.

Si el evento empezase antes del horario previsto, las apuestas aceptadas permanecerán válidas, a condición de que hayan sido validadas antes del inicio del evento. Las apuestas validadas después del comienzo efectivo del evento que haya sido notificado a LR con posterioridad, se considerarán nulas, teniendo derecho a la devolución del importe apostado el cliente.

3.1.2. Cambio en el lugar de celebración de eventos

El cambio de lugar de acontecimiento que no haya sido comunicado a LR (por ejemplo por motivos de sanciones, problemas con el estadio y similares), a menos que el evento se celebre en el terreno del equipo visitante o en los partidos internacionales, siempre y cuando la nueva ubicación permanezca en el país del equipo local, no afectará a las apuestas.

En cualquier otro caso LR podrá anularlas y devolver la cantidad apostada o mantener la validez de las apuestas según su criterio.

3.1.3. Errores ortográficos

Los errores menores de ortografía relacionados con los nombres de las competiciones o los competidores no se tendrán en cuenta si no afectan a la substancia de la apuesta (por ejemplo error de denominación del club cuando es obvio que se sigue refiriendo al mismo club; Chelsea en vez de Chelsea).

Sin embargo, la apuesta será nula si afecta a la substancia en sí (por ejemplo el nombre de una persona que por ser escrito mal indica otra persona completamente distinta: Federer en vez de Ferrer).

3.1.4. Reparto de premios en eventos con empates

Cuando los resultados del acontecimiento o acontecimientos sobre los que se hubiesen realizado los pronósticos de una apuesta permitan dar como acertantes a dos o más pronósticos distintos y como consecuencia de ello resultaran premiadas las apuestas formalizadas sobre cada uno de ellos, el coeficiente de la apuesta podrá ser modificado conforme a las siguientes reglas.

El termino empate se aplica cuando no existe medio alguno de distinguir al único ganador de un acontecimiento, pues dos o más participantes han obtenido el mismo número de goles, puntos, el mismo tiempo en una carrera, etc., y en consecuencia dos o más pronósticos distintos a un acontecimiento resultarán acertantes.

Cuando se declara un empate entre dos o más participantes en un evento para el cual no hubiera ofertado la opción de empate, el coeficiente establecido se dividirá entre el número de participantes ganadores a efectos del correcto cálculo del premio.

- Jugador 1 apuesta 10 € - G.P de España de F1/ ganador F. Alonso/ **cuota 2,7**
- Jugador 2 apuesta 10 € - G.P de España de F1/ ganador L. Hamilton/ **cuota 3,6**
- Jugador 3 apuesta 10 € - G.P de España de F1/ ganador K. Raikkonen/ **cuota 4,2**

En el supuesto que estos tres corredores entraran a la vez a la meta, el reparto de premios quedaría de la siguiente manera

- Jugador 1 – $10 \text{ €} \times 2,7 = 27$, este premio se divide por tres dando como resultado 9 € de premio
- Jugador 2 – $10 \text{ €} \times 3,6 = 36$, este premio se divide por tres dando como resultado 12 € de premio
- Jugador 3 – $10 \text{ €} \times 4,2 = 42$, este premio se divide por tres dando como resultado 14 € de premio

3.1.5. Reparto de premios en eventos considerados nulos

Si por cualquier circunstancia los eventos de una apuesta se anularan, la empresa autorizada devolverá a las personas usuarias el importe íntegro de la apuesta, una vez que se tenga constancia de dicha anulación. Las devoluciones de estos importes se realizarán en los términos establecidos para el abono de premios previsto en estas normas.

Un evento será considerado nulo o no participante, en los siguientes supuestos:

- a) Si no se celebra.
- b) Si no se celebra hasta el final o no se da por finalizado en caso de disciplinas deportivas con tiempo de juego predeterminado (por ejemplo: fútbol, hockey, baloncesto), con excepción de tenis, tenis de mesa y billar.
- c) Si la apuesta se cierra para una persona o un equipo y no participan en el evento.
- d) Si se juega en el terreno del equipo indicado como visitante, a menos que el terreno se considere por la organización como terreno local para ambos equipos. Esta regla no se aplica a las competiciones en terreno neutral (torneos, campeonatos mundiales, europeos, copas de esquí y otros). Se entenderá que todos los participantes en estos tipos de competiciones juegan en terreno neutral, sin importar si son nacionales del país del Organizador o no.
- e) La celebración de eventos en terreno neutral no afectará a la validez de las apuestas, a pesar de que esté o no especificado en la oferta.
- f) Si la apuesta ha sido realizada después del inicio del evento (excepto en los casos de apuestas en vivo).

En el caso de las apuestas simples cuando el evento de la misma sea nulo o no participante, se devolverá el importe de la apuesta al cliente.

Si en caso de apuestas múltiples o combinadas se produce algún evento nulo según las normas anteriores, el importe del premio de la apuesta se calculará solamente en base a los eventos realizados de manera regular, mientras los eventos nulos serán computados de conformidad con coeficiente 1,0.

3.1.6. Misma elección en más de un evento

LR no acepta apuestas múltiples relacionadas. Es decir, el cliente no puede realizar apuestas múltiples a que la misma elección gane más de un evento, así si un jugador desea hacer una apuesta doble a que el Atlético de Madrid gana la Liga y la Champions, la apuesta no será aceptada.

3.1.7. Dos o más pronósticos en un evento

LR no acepta apuestas múltiples relacionadas con dos o más pronósticos para el mismo mercado de un evento. Así, si el cliente desea realizar una apuesta doble a que el Barcelona gana 3 – 0 al Sevilla y a que Leo Messi mete dos goles, la apuesta no será aceptada.

3.2. Apuestas en vivo

LR puede organizar apuestas de contrapartida mientras transcurre un evento en concreto (apuestas en vivo).

En las apuestas en vivo las apuestas se reciben durante el evento. Las apuestas recibidas después de que haya terminado el evento se anulan.

Las apuestas son válidas a partir del momento en que han sido validados el boleto.

Los coeficientes en el momento de la recepción de la apuesta pueden cambiar hasta el momento en que estén impresos en el boleto. En este caso se considera válido el coeficiente impreso en el boleto.

Los premios se pagan después del evento o parte del evento (saque, medio tiempo, primer gol, etc.).

En caso de errores o interrupciones en la retransmisión del programa televisivo en la sede de LR, son válidas las siguientes reglas:

- a) En caso de interrupción de la retransmisión del programa, LR se reserva el derecho de cancelar de su oferta la apuesta en vivo para ese evento o dejarlo en la oferta y esperar a la continuación de la retransmisión.
- b) Todas las apuestas recibidas antes de la interrupción de la retransmisión del programa serán válidas.
- c) Si las apuestas validadas antes de la interrupción pudieran ser o son finalizadas durante la misma interrupción, sus resultados se publicarán posteriormente. El pago del premio se realizará después de la publicación de los resultados.
- d) Si a la continuación de la retransmisión, LR continúa con la oferta de las apuestas

en vivo para el mismo evento, las apuestas a eventos, partes o derivados de los eventos que no pudieron ser finalizados durante la interrupción y las apuestas recibidas después de la interrupción se pagarán después de la terminación del evento, sus partes o derivados de los eventos.

4. Mercados de apuestas por deportes

Las reglas de los apartados siguientes, válidos para los deportes a que se refieren, prevalecerán sobre las reglas generales anteriores.

En las modalidades de apuesta 1X2 y similares al equipo que juegue como local se le adjudicará la opción de apuesta “1” y al equipo que juegue como visitante se le adjudicará la opción de apuesta “2”. En caso de tratarse de un evento que se celebra en un terreno de juego “neutral”, en las modalidades de apuesta 1X2 y similares, la opción de apuesta “1” se referirá al equipo incluido en la parte izquierda de la descripción del evento y la opción de apuesta “2” se referirá al equipo incluido en la parte derecha de la descripción del evento.

En las modalidades de apuestas que incluyan referencias a “Local (1)” y “Visitante (2)”, las opciones de apuesta que incluyan “Local (1)” se referirán al equipo que juegue como local y las opciones de apuesta que incluyan “Visitante (2)” se referirán al equipo que juegue como visitante. En caso de tratarse de un evento que se celebra en un terreno de juego “neutral”, en las modalidades de apuesta que incluyan referencias a “Local (1)” y “Visitante (2)”, las opciones de apuesta que incluyan “Local (1)” se referirán al equipo incluido en la parte izquierda de la descripción del evento y las opciones de apuesta que incluyan “Visitante (2)” se referirán al equipo incluido en la parte derecha de la descripción del evento.

En las modalidades específicas de cada deporte se establece si se tendrán en consideración o no las prórrogas y las tandas de lanzamiento desde el punto de penalti si las hubiera para determinar los resultados válidos a la finalización del evento.

4.1. Mercados de apuestas genéricas

1X2. En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Margen de victoria. En este mercado se pronostica el ganador final del evento y la diferencia de goles/puntos/tantos/sets/juegos/carreras etc.... al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Ganador (Nº de goles/ Tarjetas /Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/ Sets/ Juegos/ Carreras etc...). En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local) y 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Ganador (sin empate). En este mercado se pronostica el ganador del partido sin empate, donde 1 = gana el equipo 1 y 2 = gana el equipo 2. No contempla el empate. En caso de que el evento finalice con empate las apuestas serán consideradas nulas. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Total. Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el N.º total parcial de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad durante el período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) de forma parcial. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador). Si el resultado se corresponde con la línea citada, las apuestas se anularán.

Hándicap. Este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 o 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por BETPOINT Retail, que se asigna a uno de los equipos y al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período. Si el resultado se corresponde con la línea citada, las apuestas se anularán.

Carrera hasta la X (incl. tiempo de descuento). Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX goles/tantos/puntos, etc.. en el período al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período. Si un partido termina antes de llegar a la X, este mercado se considera nulo.

Mercados de medio/cuarto/período. A menos que se indique lo contrario, solo se tendrán en cuenta para la determinación del mercado los goles/puntos/córneres, etc. anotados en el periodo correspondiente.

Mercados impares/pares. Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad será par o Impar a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador). Salvo que se indique lo contrario, los recuentos totales de cero se determinarán como pares.

Ganador y Más/Menos (Nº de goles/ Tarjetas /Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/ Sets/Juegos/ Carreras etc...). En este mercado se ofrece una apuesta sobre quién ganará el partido y si se marcarán menos o más de X goles/ Tarjetas /Saques Esquina...Todos los

pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Doble oportunidad. En este mercado se pronostica la doble oportunidad; donde 1-X = el equipo 1 (local) gana o empata, 1-2 = el equipo 1 (local) gana o gana el equipo 2 (visitante) y X-2 = el equipo 2 empata o gana. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Doble oportunidad y Más/Menos N° total de...(N° de goles/ Tarjetas /Saques Esquina/Puntos/ Tantos/ Sets/ Juegos/ Carreras etc...). En este mercado se pronostica la doble oportunidad; donde 1-X = el equipo 1 (local) gana o empata, 1-2 = el equipo 1 (local) gana o gana el equipo 2 (visitante) y X-2 = el equipo 2 empata o gana y el N.º total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador).

Doble oportunidad y ambos equipos gol. En este mercado se pronostica la doble oportunidad; donde 1-X = el equipo 1 (local) gana o empata, 1-2 = el equipo 1 (local) gana o gana el equipo 2 (visitante) y X-2 = el equipo 2 empata o gana y si ambos equipos meten gol cuando haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período.

Pasa eliminatoria. En este mercado se apuesta por cuál de los contendientes de una eliminatoria pasará a la siguiente ronda o fase. La eliminatoria puede consistir en uno o más partidos.

Posición. Mercado en el que se apuesta por la posición que ocupará un equipo/jugador determinado en un torneo determinado. Se ofrece el pronóstico 1-1 o primero en el torneo y varios intervalos que abarcan entre los tres primeros 1-3, entre los 6 primeros 1-6 o entre los diez primeros 1-10.

Medio tiempo y final. Es el mercado en el que se pronostica el resultado de un partido (Gana equipo 1, gana equipo 2 o empatan) al llegar al descanso del partido y al final, teniendo que acertar ambos para resultar una apuesta ganadora. Este mercado se aplica al tiempo reglamentario.

Medio tiempo o final. Se trata de un mercado en el que se puede pronosticar el

resultado del partido al final del primer tiempo o al final, es decir, para que la apuesta sea ganadora basta con que se dé el resultado pronosticado al final de la primera parte o en el cómputo total del partido en tiempo reglamentario.

Descanso. En este mercado apuestas por el resultado al descanso donde 1 = el equipo 1 va ganando al descanso, X = ambos equipos llegan empate al descanso o 2 = el equipo 2 va ganando al descanso.

Ambos equipos marcan. En este mercado se apuesta sobre si ambos equipos marcarán o no. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Ambos equipos marcan y Más/Menos Nº total de...(Nº de goles/ Tarjetas /Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/ Sets/ Juegos/ Carreras etc...). En este mercado se apuesta sobre si ambos equipos marcarán o no y el Nº de goles / Tarjetas / Saques Esquina etc... asignados a cada equipo/jugador. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Resultado exacto de (Nº de goles/ Tarjetas /Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/ Sets/Juegos/ Carreras etc...). En este mercado se pronostica el marcador que refleja Nº de goles / Tarjetas / Saques Esquina etc... asignados a cada equipo/jugador. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Goles Local/Vistante. En este mercado se pronostica el número de goles del equipo local/Visitante. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

¿Habrá prórroga?. Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si se va a disputar una o más prórrogas añadidas a la finalización inicialmente programada del evento.

1X2 y ambos equipos gol. En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante) o X = empatan (Pronóstico 1X2) y si ambos equipos meten gol cuando haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite

el período.

1X2 y Más/Menos N.º total de...(N.º de goles/ Tarjetas /Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/Sets/ Juegos/ Carreras etc...). En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante) y el N.º total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador).

1X2 (N.º de goles/ Tarjetas /Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/Sets/ Juegos/ Carreras etc....). En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 respecto al N.º de goles/Tarjetas/saques de esquina..., X= empatan equipo 1 y equipo 2 respecto al N.º de goles/Tarjetas/saques de esquina... y 2= gana el equipo 2 respecto al N.º de goles/Tarjetas/saques de esquina... Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Más/Menos N.º total de... (N.º de goles/Tarjetas /Saques Esquina/ Puntos/Tantos/ Sets/Juegos/ Carreras etc...). Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el N.º total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador).

N.º total por Rango (N.ºGoles/Tarjetas/SaquesEsquina/Puntos/Tantos/Sets/ Juegos/Carreras...). Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el N.º total por rango de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador).

Ganador del gol, tanto, punto etc.. X. En este mercado se pronostica qué equipo/jugador alcanzará un punto, tanto, gol, etc. prefijado por BETPOINT, donde 1 = el equipo/jugador 1 alcanza y 2 = lo alcanza el equipo/jugador 2 en el período al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período.

Equipo/Jugador en ganar/anotar más (N.º de goles/ Tarjetas /Saques Esquina/ Puntos/Tantos/ Sets/ Juegos/ Carreras etc...). En este mercado se pronostica cuál de los

equipos/jugadores anotará más goles / Tarjetas / Saques Esquina...Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Periodo en que se marcan más (Nº de goles/ Tarjetas /Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/Sets/ Juegos/ Carreras etc...). En este mercado se apuesta sobre en qué periodo se marcarán más goles / Tarjetas / Saques Esquina pudiéndose optar por tres pronósticos 1X2, donde 1 significa el primer tiempo, 2 hace referencia al segundo tiempo y X indica que se marcarán la misma cantidad de goles / Tarjetas / Saques Esquina. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Qué equipo gana en un duelo virtual. En este mercado se apuesta por el ganador virtual de un partido ficticio que en realidad no se ha disputado. En esta apuesta se pronostica 1X2 y doble oportunidad 1X y X2, para determinar el resultado se tendrán en cuenta los goles marcados por los equipos incluidos en el duelo en sus respectivos partidos. . Ejemplo: Duelo virtual -RED WINGS - BOSTON BRUINS. En este duelo virtual estos dos equipos no se enfrentan entre sí en realidad sino que cada uno de ellos se enfrenta a otros equipos en sus respectivas competiciones de manera que RED WINGS se puede enfrentar por ejemplo a NEW JERSEY DEVILS y BOSTON BRUINS se puede enfrentar a PHILADELPHIA FLYERS, para determinar el resultado del duelo virtual se tendrán en cuenta los goles marcados por los dos contendientes del duelo virtual en cada uno de sus respectivos partidos, así si se diera los resultados: RED WINGS - NEW JERSEY DEVILS 2:1 y PHILADELPHIA FLYERS - BOSTON BRUINS 2:2. El resultado del duelo sería: RED WINGS - BOSTON BRUINS 2:2, es decir, X (Empate).

Primer saque de esquina, falta, tiro...etc. Mercado en el que se apuesta por el equipo que sacará el primer saque de esquina, falta, tiro etc. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Cara a cara. Salvo que se indique lo contrario en las reglas especiales de cada deporte: Al menos un participante debe terminar el evento, o todas las apuestas se considerarán nulas
Si uno o más participantes no consiguen empezar, todas las apuestas se considerarán nulas
Si todos los participantes son descalificados o excluidos de alguna manera, todas las apuestas se considerarán nulas
Si ambos competidores en un cara a cara obtienen el mismo resultado y no se ofrece ninguna cuota de empate, todas las apuestas se consideran nulas.

Mercados Outright. Los mercados Outright se consideran All In Run Or Not y, por lo tanto, se determinarán como una pérdida si la selección no participa en el evento.

En caso de que el evento se cancele, todas las apuestas se declararán nulas.

En los casos en los que se modifique el lugar de celebración de un evento, nos reservamos el derecho de anular cualquier apuesta.

Salvo que se indique lo contrario, siempre que la asociación organizadora considere oportuno incluir rondas, partidos o series de partidos necesarios (por ejemplo, eliminatorias, playouts, posttemporada) tras el final de la denominada Temporada regular para determinar la clasificación, los ganadores de la liga, el ascenso/descenso, etc., BETPOINT tendrá en cuenta los resultados y los desenlaces derivados de estos partidos para la determinación de las apuestas referidas a la clasificación final de la liga, el ascenso, el descenso, etc. Por ejemplo, las apuestas de temporada sobre el equipo ganador de la NHL se referirán al ganador de la Stanley Cup.

Todos los eventos se determinan a partir de la ceremonia de entrega de premios o del acta oficial de la competición, sin tener en cuenta los resultados de investigaciones o descalificaciones posteriores.

Regla de empate técnico

Las reglas de empate técnico se aplican a los mercados Outright. Un empate técnico es cuando dos o más competidores empatan en una posición en un evento.

En estos casos, enviaremos un factor de desempate basado en el número de posiciones empatadas dividido por el número de competidores empatados en esa posición.

4.2. Mercados de apuestas deportivas

Ajedrez

El ajedrez está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Juego: En este mercado se apuesta por el ganador de un juego donde el pronóstico 1 = gana el juego el jugador 1, X = empatan ambos jugadores (tablas) y 2 = gana el juego el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Atletismo

El resultado del evento se determinará en función de la primera clasificación oficial publicada por la autoridad oficial de la competición, excepto cuando se trate de la modificación del resultado erróneamente publicado.

Si un evento específico se pospone o abandona, las apuestas siguen siendo válidas siempre que el evento se complete en un plazo de 72 horas.

La apuesta no será válida si el participante no ha participado en las finales de la competición.

En caso de apuestas sobre el ganador de duelo, si uno de los dos competidores o ambos se retiran y se quedan sin resultado oficial, las apuestas no serán consideradas válidas.

Cuando en caso de apuestas de duelo los competidores finalicen la competición en la misma posición de clasificación, las apuestas no serán válidas. Si uno de los participantes abandona el evento durante la celebración, el participante que finalizó la competición será considerado como ganador.

Oferta básica: En este mercado se pronostica el atleta ganador de una competición donde pronóstico 1 = gana el atleta 1 y pronóstico 2 = gana el atleta 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Badminton

En las modalidades de apuestas de bádminton 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.

Oferta básica: En este mercado se pronostica al ganador de una competición donde pronóstico 1 = gana el jugador 1 y pronóstico 2 = gana el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Ganador 1er set: En este mercado se apuesta por el resultado del primer set del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1 y 2, es decir en este mercado se apuesta a que gana el jugador 1 el primer set o gana el jugador 2 el primer set. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Resultado final: En este mercado se apuesta por el resultado en sets de un partido.

Baloncesto

A menos que LR estipule en su oferta que para un evento determinado se tomará en cuenta el resultado final, las apuestas se valorarán en función del resultado determinado en el tiempo reglamentario fijado por las reglas de competición, no contabilizan posibles prórrogas.

En caso de apuestas sobre el ganador en el duelo de equipos, la apuesta será válida si ambos equipos participan en el partido.

No se considerará participante el jugador de baloncesto que pase todo el tiempo del partido en el banquillo de su equipo a pesar de estar inscrito en la lista para jugar, y las apuestas que hagan referencia a él serán nulas.

En caso de que ambos jugadores participen oficialmente en el partido, el ganador del duelo será el jugador con más puntos, asistencias etc. (en función de lo indicado en la oferta).

En caso de que ambos jugadores participen en el partido y obtengan el mismo número de puntos, el tipo de apuesta ganadora será "X" (empate), excepto cuando la opción "empate" no haya sido indicada en la oferta. En ese caso las apuestas serán nulas.

Las ofertas relacionadas con el número de puntos de jugadores y de duelo de jugadores incluyen también las prórrogas, a menos que LR indique lo contrario en su oferta, el resto de los mercados no incluye prórrogas a no ser que LR indique lo contrario en su oferta.

Resultado final X mitad: En este mercado se pronostica el resultado de un partido en la X mitad donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos, 2 = gana el equipo 2, 1X = gana el o empatan ambos, X2 = empatan ambos equipos o gana el equipo 2 y el pronóstico 12 = donde gana el equipo 1 (local) o bien gana el equipo 2 (visitante). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.

Salto inicial: En este mercado se pronostica qué equipo gana el salto inicial, donde 1 = lo gana el equipo 1 y 2 = lo gana el equipo 2.

Resultados final y primer periodo del partido: Es el mercado en el que se pronostica el resultado de un partido (Gana equipo 1, gana equipo 2 o empatan) al llegar al final del primer periodo y al final del partido, teniendo que acertar ambos para resultar una apuesta ganadora. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

¿Quién marcará el X punto? (incl. tiempo suplementario). Si un partido termina antes de llegar a la X, este mercado se considera nulo (cancelado).

¿Qué equipo ganará la carrera a x puntos? (incl. tiempo suplementario). ¿A x puntos? (incl. tiempo suplementario). Si un partido termina antes de llegar a la X, este mercado se considera nulo (cancelado).

Regla de determinación

En caso de que un partido no termine en empate, pero se juegue una prórroga a efectos de clasificación, los mercados se determinarán según el resultado al final del tiempo reglamentario.

Balonmano

A menos que LR estipule en su oferta que para un evento determinado se tomará en cuenta el resultado final, las apuestas se valorarán en función del resultado determinado en el tiempo reglamentario fijado por las reglas de competición, sin contabilizar prórrogas.

En caso de apuestas sobre el ganador en duelo, la apuesta será válida si ambos participantes juegan el partido.

No se considerará participante el jugador que pase todo el tiempo del partido en el banquillo de su equipo a pesar de estar inscrito en la lista para jugar, y las apuestas que hacen referencia a él serán nulas.

En caso de que ambos jugadores participen oficialmente en el partido, el ganador del duelo será el jugador con más puntos, asistencias etc. (en función de lo indicado en la oferta).

En caso de que ambos jugadores participen en el partido y obtengan el mismo número de puntos, el tipo de apuesta ganadora será "X" (empate), excepto cuando la opción "empate" no haya sido indicada en la oferta. En ese caso las apuestas serán nulas.

En Balonmano todos los mercados excepto "Primero en marcar X goles" y "Equipo que llegará antes a X goles" son para el tiempo regular.

Ganador del periodo (que se está jugando): En este mercado apuestas por el resultado del período que se está disputando, donde 1 = el equipo 1 gana el período apostado, X = ambos equipos empatan el período apostado y 2 = el equipo 2 gana el período apostado. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Resultado final X mitad: En este mercado se pronostica el resultado de un partido en la X mitad donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos, 2 = gana el equipo 2, 1X = gana el o empatan ambos, X2 = empatan ambos equipos o gana el equipo 2 y el pronóstico 12 = donde gana el equipo 1 (local) o bien gana el equipo 2 (visitante). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga

referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Número de suspensiones de 2 min equipo X: En este mercado se apuesta por si habrá menos o más número de suspensiones de 2 minutos determinados en el enunciado de la apuesta para el equipo X. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Menos/Más Tiros 7 metros equipo X: En este mercado se apuesta si habrá menos o más tiros de 7 metros (penaltis) por parte del equipo X, durante el partido en tiempo reglamentario, de los que están determinados en el enunciado de la apuesta. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Goles jugador: En este mercado se puede apostar para un jugador determinado si va a marcar menos o más goles de una cantidad establecida en el enunciado de la apuesta. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Próximo gol: En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Diferencia de goles: En este mercado se pronostica la diferencia total de goles que habrá al final del partido. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

4.2.6. Béisbol

El resultado del evento será el resultado final una vez finalizado el partido, incluidas las extensiones y reducciones de tiempo conformes a los criterios fijados por la autoridad oficial de competición, salvo que esté establecido lo contrario en la oferta de LR.

Posteriores modificaciones, decisión individual o decisión de la comisión no se tendrán en cuenta. LR podrá, en casos excepcionales, considerar el empate como el resultado final del encuentro, a condición de que ése sea el resultado final obtenido de conformidad con las reglas de competición (ejemplo: en MLB se entrega la posición y el empate puede ser el resultado final). En ese caso, si el empate no ha sido incluido en la oferta, las apuestas sobre el resultado del partido no serán válidas.

Un partido de béisbol suele estar programado para 9 entradas, pero algunos partidos pueden estar programados para 7 entradas e incluso para 5, 6 y 8. Sin embargo, el hecho de que un partido esté programado para x entradas, no significa que se vayan a jugar realmente esas entradas. Un partido puede ser suspendido antes de tiempo debido a las condiciones meteorológicas y, aunque no se haya jugado el número total de entradas, el resultado sigue considerándose oficial. Un partido también puede tener más entradas de las programadas si hay un empate y se va a una prórroga.

Cada partido lleva el nombre de los dos equipos y la fecha de celebración.

Si el partido de béisbol no se celebra por cualquier motivo, las apuestas serán nulas y no se esperará una nueva fecha / hora de celebración.

Si el partido de béisbol se interrumpe y no se reanuda el mismo día (hora local) las apuestas se considerarán nulas, a no ser que la autoridad oficial haya dado el partido por finalizado conforme a las reglas de competición.

En caso de que esté prevista la celebración de dos partidos de béisbol para el mismo día, de los que uno es la continuación del partido empezado con anterioridad, el objeto de la apuesta será el partido que haya empezado y que finalizará ese mismo día.

Las apuestas (oferta Básica) se mantienen independientemente de los lanzadores iniciales o sus posibles cambios/sustitutos (la información inicial es meramente informativa)

Cualquier proposición sobre bateos, el pitcher contrario anunciado debe empezar el partido y como mínimo lanzar 1 vez al bateador para que las apuestas sean válidas.

Para los partidos en los que se aplique el formato de la Regla de Misericordia, en caso de que un partido se complete antes de tiempo debido a que un competidor tenga una ventaja de puntuación grande y presumiblemente insuperable sobre el otro, todos los mercados se resolverán en función del resultado final. Los mercados no se anularán debido a que el partido se haya completado antes de tiempo.

Primera entrada: En este mercado se pronostica que equipo realizará la primera entrada, donde el pronóstico 1 = la primera entrada la realiza el equipo 1, pronóstico X = no hay entradas y pronóstico 2 = la primera entrada la realiza el equipo 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Ganador (incl. entradas extra). El mercado ganador se liquidará antes del partido si este dura al menos 5 entradas (4,5 si el equipo local va en cabeza) y se considera oficial.

Margen de victoria (incl. prórroga). El partido debe durar el número completo de

entradas programadas, de lo contrario se anulará el mercado.

Hándicap. El partido debe durar el número completo de entradas programadas, de lo contrario se anulará el mercado.

Total (incl. entradas extra), todos los mercados. El partido debe durar el número completo de entradas programadas, de lo contrario el mercado se anulará a menos que el resultado del over ya haya ganado.

Impares/pares (incl. las entradas extra). El partido debe durar el número completo de entradas programadas, de lo contrario se anulará el mercado.

Llegada a x carreras (incl. las entradas extra). Se anulará si ninguno de los dos equipos alcanza el valor x. En caso de entrada extra. El partido debe durar el número completo de entradas programadas, de lo contrario se anulará el mercado.

Competidor1 bateará en la novena entrada. El partido debe durar el número completo de entradas programadas, de lo contrario se anulará el mercado.

Equipo que gana más entradas. El partido debe durar el número completo de entradas programadas, de lo contrario se anulará el mercado.

Equipo con la entrada de mayor puntuación. El partido debe durar el número completo de entradas programadas, de lo contrario se anulará el mercado.

Entrada con mayor puntuación. El partido debe durar el número completo de entradas programadas, de lo contrario se anulará el mercado.

Entradas 1 a 5, todos los mercados. El partido debe haber completado 5 entradas (4,5 si el equipo local va en cabeza).

Entradas 1 a 5 - total, todos los mercados. El partido debe haber completado 5 entradas (4,5 si el equipo local va en cabeza), a menos que el over ya haya ganado.

X entrada - 1x2. Se debe completar la entrada.

X entrada – Total. La entrada debe completarse a menos que el over ya haya ganado.

Máximo de carreras consecutivas por cualquiera de los equipos. El partido debe durar el número de entradas programado, a menos que ya haya ganado 5+.

Cuándo se decidirá el partido. El partido debe transcurrir el número de entradas programado. Se resolverá como «cualquier entrada extra» si al final del tiempo regular (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de que se jueguen o no entradas extra.

Cuándo se anotará la x carrera (incluidas las entradas extra). El partido debe transcurrir el número de entradas programado. Si un partido termina antes de llegar a la X carrera, este mercado se considera nulo.

x entrada - competidor1 para anotar. La entrada debe completarse a menos que el equipo local ya haya anotado.

X entrada - competidor2 para anotar. La entrada debe completarse a menos que el equipo visitante ya haya marcado.

Total de hits (incl. las entradas extra), todos los mercados. El partido debe durar el número de entradas programado, a menos que ya se haya ganado el over en el

momento de finalizar el partido.

Primera entrada - hits totales, todos los mercados. La primera entrada debe completarse a menos que el over ya haya ganado.

Entradas 1 a 5 - hits totales, todos los mercados. El partido debe haber completado 5 entradas (4,5 si el equipo local va en cabeza), a menos que el over ya haya ganado.

Ganador y total (incl. entradas extra). El partido debe transcurrir el número de entradas programado.

Total de homeruns (incl. entradas extra), todos los mercados. El partido debe durar el número de entradas programado, a menos que ya se haya ganado el over en el momento de finalizar el partido.

Primera entrada – ganador. Se debe completar la primera entrada.

Llegada a x carreras (incl. las entradas extra). Si un partido termina antes de llegar a la X carrera, este mercado se considera nulo.

En caso de entrada extra. El mercado se resolverá como «Sí» si al final del tiempo regular (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de que se jueguen o no entradas extra.

¿Qué equipo gana la carrera a x puntos?. Si una entrada termina antes de que se alcance el punto X (incl. las entradas extra), este mercado se considera nulo (cancelado).

¿Cuándo se decidirá el partido?. El mercado se determinará como «Cualquier entrada extra» si al final del tiempo reglamentario (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de que se juegue o no la prórroga (entradas extra)

¿Habrá prórroga?. El mercado se determinará como «Sí» si al final del tiempo reglamentario (Después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de que se juegue o no la prórroga (entradas extra)

Resultado del jugador en la x vez que batea. Si se señala base por bolas intencional, contará como aparición en el plato y el mercado se considera anulado (cancelado)

Jugador que hace un strike-out en la x vez que batea. Si se señala base por bolas intencional, contará como aparición en el plato y el mercado se considera anulado (cancelado).

Apuestas en directo

Todas las apuestas en directo son válidas independientemente de los cambios de pitchers. Las entradas extras cuentan para la determinación de las apuestas.

Abandonos y aplazamientos de partidos

En el caso de un partido aplazado, todos los mercados se consideran nulos a menos que el partido continúe con un resultado oficial en el día programado.

En el caso de un partido abandonado que no se considere oficial, todos los mercados

no decididos se considerarán nulos a menos que el partido continúe con un resultado oficial en el día programado. Se determinarán todos los mercados totalmente decididos.

Mercados de jugadores

Las apuestas a jugadores cuyo partido se marque como aplazado o cancelado en el estado del juego antes de la hora de inicio programada se dejarán con el estado pendiente y resultarán si el juego comienza dentro de las 72 horas siguientes a la hora de inicio programada originalmente (hora global del juego). Si el partido no comienza en un plazo de 72 horas, las apuestas se anularán. (revisar)

Si el partido comienza, pero se abandona o se suspende en cualquier momento antes de que el partido llegue a su fin natural y el partido no se reanuda en un plazo de 5 horas, todas las apuestas a dicho jugador se anularán.

Si un jugador seleccionado para cualquier tipo de apuesta no participa en el partido, todas las apuestas a dicho jugador se anularán.

Todos los mercados de jugadores incluyen entradas extra para los resultados de las apuestas.

Si un jugador no estaba en la alineación inicial, la apuesta será anulada

El partido debe durar al menos 8,5 entradas para que las apuestas se mantengan. En caso contrario, se anularán todas las apuestas.

Estadísticas de béisbol utilizadas en el mercado de jugadores

Bateador - hits (H): Llegar a la base debido a una bola bateada, válida y sin error por parte de la defensa

Bateador - homerun (HR): Hits en los que el bateador tocó con éxito las cuatro bases, sin la contribución de un error de campo

Bateador - bases totales (TB): Uno por cada sencillo, dos por cada doble, tres por cada triple y cuatro por cada jonrón $[H + 2B + (2 \times 3B) + (3 \times HR)]$ o $[1B + (2 \times 2B) + (3 \times 3B) + (4 \times HR)]$.

Bateador - Carreras + CI: Suma de carreras y CI (carreras impulsadas: número de corredores que anotan debido a la acción de un bateador, excepto cuando el bateador se desplaza a una doble jugada o llega por un error)

Lanzador - strikeouts (SO): Número de bateadores que recibieron el tercer strike

Lanzador - carreras limpias: Número de carreras que no se produjeron como resultado de errores o pelotas pasadas

Bateador + hits + carreras + CI: Suma de hits, carreras y CI (carreras impulsadas: número de corredores que anotan debido a la acción de un bateador, excepto cuando el bateador se desplaza a una doble jugada o llega por un error)

Los nombres de los mercados no reflejan los términos reales utilizados en el béisbol. Tenga en cuenta la siguiente leyenda para los términos reales utilizados en el béisbol:

Nombre del mercado	Término usado en béisbol
Periodo	Entrada
Prórroga (OT)	Entrada extra
Puntos	Carreras
Medio tiempo	Resultado tras la novena media entrada

Mercados rápidos

Si se produce un hit y un error en la misma jugada, se considerará un hit a efectos de determinación.

Si un jugador no se presenta de nuevo en el plato, pero se han ofertado mercados de jugadores relacionados, los mercados no decididos se consideran nulos

Una pelota de foul se considerará siempre como strike a efectos de liquidación.

Bolos

Este deporte está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Oferta básica: En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el jugador 1 y 2 = gana el partido el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Bolos sobre césped

Si los jugadores/equipos se muestran de forma incorrecta, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

Si un jugador se retira, todos los mercados indecisos se consideran nulos.

Carreras de Caballos/Trotones

LR ofrece eventos y pronósticos de carreras de caballos. En ningún caso estas apuestas se ofrecen bajo el tipo "en vivo".

La entrada en el cajón de salida del caballo implica que ha participado en la carrera independientemente de retiradas posteriores.

En las modalidades de apuestas de carreras de caballos los pronósticos de apuesta se realizan sobre el número de cajón por el que ha tomado la salida el caballo. Si un caballo no llega a participar en la carrera y es sustituido por otro participante, los pronósticos seguirán siendo válidos. Si un caballo no llega a participar en la carrera y no es sustituido por otro, los pronósticos sobre ese número de caballo serán anulados.

En el caso de que se tenga que repetir la salida de una carrera, independientemente del motivo, las apuestas sobre participantes que no tomen parte de la segunda salida y si de la primera serán declaradas nulas.

En las carreras de caballos, si un participante rechaza tomar parte en la carrera una vez publicado su nombre en la lista oficial de salida, las apuestas sobre este participante serán declaradas perdedoras.

En las carreras de caballos, si un participante se retira antes del inicio de la carrera, los posibles premios sobre otros participantes pueden estar sujetas a una deducción de las mismas basadas en los coeficientes de los participantes retirados.

Coeficiente del participante retirado	Porcentaje descontado del premio
---------------------------------------	----------------------------------

1.12<=Q<01.19	85%
1.20<=Q<=1.25	80%
1.26<=Q<=1.30	75%
1.31<=Q<=1.40	70%
1.41<=Q<=1.55	65%
1.56<=Q<=1.65	60%
1.66<=Q<=1.80	55%
1.81<=Q<=1.99	50%
2.00<=Q<=2.20	45%
2.21<=Q<=2.50	40%
2.51<=Q<=2.75	35%
2.76<=Q<=3.25	30%
3.26<=Q<=4.00	25%
4.01<=Q<=5.00	20%
5.01<=Q<=6.50	15%
6.51<=Q<=10.00	10%
10.01<=Q<=15.00	5%

Ejemplo de apuesta a una carrera de caballos con retirada del caballo N°2

Las cuotas ofertadas a los 6 caballos que compiten son:

- Caballo N°1 cuota a ganador 2.00
- Caballo N°2 cuota a ganador 3.20
- Caballo N°3 cuota a ganador 1.80
- Caballo N°4 cuota a ganador 4.00
- Caballo N°5 cuota a ganador 5.60
- Caballo N°6 cuota a ganador 4.50

Se retira el caballo N°2 antes del inicio de la carrera.

Se apuesta a que gana el caballo N°5 con cuota inicial 5.60

Gana la carrera el caballo N°5.

Se aplicarían las siguientes deducciones:

- Coeficiente del participante retirado N°2 = 3.20

A la apuesta ganadora al caballo N°5 se le aplican la siguiente deducción:

- $1\text{€} \times 5.60 = 5.60\text{€}$, aplicando la deducción del 30% según la tabla (como el caballo retirado tenía una cuota de 3.20, esta da como resultado en caso de retirada una deducción de un 30%) el premio resultante es $5.60\text{€} - 30\% = 3.92\text{€}$.

En las carreras de caballos, las apuestas que hubieran podido ser aceptadas después del inicio del evento serán declaradas nulas, teniendo derecho el apostante a la devolución de la suma apostada.

Cuotas anticipadas

Son las se ofrecen antes de que se hayan cerrado las inscripciones para un evento, por lo que en el momento de ofrecerlas todavía no se sabe la lista final de participantes en el evento.

Si la selección no participa en el evento indicado, la apuesta se considerará perdedora, salvo las excepciones que se citan a continuación, en las cuales las apuestas se consideran nulas (devolución de la cantidad apostada).

Las excepciones mencionadas son:

- a) Se suspende o se declara nulo el evento.
- b) La selección estaba identificada de forma explícita en el momento de la apuesta con el término “devolución si no participa”.
- c) Si la lista de participantes fuera excesiva y la Organización del evento decidiera retirar participantes, las apuestas en dichas selecciones retiradas serían devueltas.
- d) Si se selecciona una cuota anticipada después de que se conozcan los participantes inscritos en el acontecimiento, la apuesta será considerada válida en el caso de que el acontecimiento tenga lugar en una fecha posterior a la programada y en la misma ubicación, sin que se reabran las inscripciones.

Cuotas iniciales

Se trata de las cuotas que se ofrecen el día del evento, se ofrecen una vez está cerrada la inscripción, están disponibles hasta que se ofrecen las cuotas de carrera.

Cuotas de carrera

Se trata de cuotas generadas en el lugar del evento, calculadas en función de las apuestas que en dicho lugar se validen para cada selección. Este tipo de cuotas únicamente están disponibles aproximadamente de cinco a diez minutos antes del inicio de la carrera, siempre y cuando haya un mínimo de tres participantes.

Cuotas finales

Se trata de las últimas cuotas de carrera, calculadas justo antes del inicio de la carrera.

Cuando un cliente solicita esta cuota para su selección, renuncia voluntariamente a conocer a priori la cuota que se utilizará para calcular los premios de su apuesta, decidiendo acogerse a la última cuota que se ofrezca, asumiendo el riesgo de que pueda ser inferior a la ofrecida en el momento de realizar la apuesta, por su parte LR asumirá el riesgo de que pueda ser superior a la ofrecida en el momento de realizar la apuesta.

Las apuestas se liquidan con base en estas cuotas, a menos que el cliente solicite expresamente cuotas anticipadas iniciales o de carrera y estas estén disponibles

Favorito anónimo

Hace referencia a una forma especial de elegir la selección por parte del cliente y no a

un tipo especial de cuota.

Cuando un cliente selecciona el favorito anónimo o al segundo favorito anónimo, deja de seleccionar un participante por su nombre o número, sino que selecciona aquél cuya cuota final sea menor (primer favorito o segunda menor (segundo favorito)).

Como las cuotas finales coinciden con las últimas cuotas de carrera, el favorito anónimo se conoce al determinar la cuota final para ese evento.

Si dos participantes quedan finalmente con la cuota final más baja se les considerará a ambos favorito anónimo. A efectos de calcular los premios en este caso, la cantidad total apostada se dividirá entre dos, tanto si la selección era de primer favorito como de segundo favorito. En este caso el participante con la siguiente cuota más baja pasaría a ser el tercer favorito. Cuando tres o más participantes comienzan la carrera como favoritos, la cantidad total apostada se divide proporcionalmente

Este modo de proceder se mantiene también para cuando lo que se selecciona es el segundo o tercer favorito.

Si el favorito se retira y no se crean nuevas cuotas finales, las apuestas realizadas al favorito anónimo serán declaradas nulas, devolviendo el importe total apostado.

Ganador

Apuesta al ganador de la carrera. Estas cuotas vienen definidas por el propio proveedor de carreras.

Ganador sin caballo "X"

Apuesta al ganador de la carrera exceptuando el participante "X". Para este mercado se ignora al participante "X" para la carrera y para los resultados. En el caso de que el participante "X" gane la carrera, el participante que haya quedado segundo será el ganador de este mercado.

En caso de que haya una o más vacantes en alguna carrera, las apuestas serán consideradas nulas.

Favorito vs No favorito

Apuesta si ganará alguno de los favoritos o alguno de los no favoritos.

En caso de que haya una o más vacantes en alguna carrera, las apuestas serán consideradas nulas.

Par vs Impar

Par vs Impar: Apuesta a que gana algún participante que participa en calle par o impar.

En caso de que haya una o más vacantes en alguna carrera, las apuestas serán consideradas nulas.

Cara a Cara

Apuesta a ganador entre dos participantes.

Ganador y Colocado

Se apuesta a que el participante seleccionado quede, al menos, colocado entre las primeras posiciones de una carrera.

Esta modalidad de apuesta consiste en realidad en dos apuestas, una en la que la selección elegida ganará y la otra a que la selección quedará colocada entre las primeras posiciones. Así pues, en el caso de tratarse de una apuesta simple, esta apuesta contendrá dos líneas (apuestas).

Si la selección gana, el cliente habrá acertado ambas apuestas (la selección habrá ganado y también habrá quedado entre las primeras posiciones). Si la selección queda dentro de esas primeras posiciones (2º, 3º...) pero no gana, el cliente sólo acertará la parte apostada a colocado (la selección ha quedado entre las primeras posiciones). Por este motivo en el caso de realizar una apuesta a esta modalidad, el cliente deberá pagar 2 apuestas (la de ganador y la de colocado).

Estas apuestas se calculan con las cuotas finales, proporcionadas por el hipódromo o canódromo. Dependiendo del evento y las condiciones particulares del mismo (número de participantes, Hándicap...) el número de posiciones que se considerarán colocados puede variar, al igual que la fórmula aplicada para calcular el coeficiente de la parte apostada a colocado. Estas condiciones (términos de colocado) se especifican antes del comienzo del evento, y el cliente las podrá solicitar a los agentes de LR, comprobar en los terminales auxiliares o en las pantallas de información.

Se aplicarán las siguientes condiciones en función del número de participantes y del tipo de carrera (Cg = Coeficiente ganador, Cc = Coeficiente colocado):

Número de participantes	Posiciones válidas para colocado	Factor corrector
De 2 a 4	Solo ganador	1/5
De 5 a 7	1º y 2º	1/5
Más de 7 (sin hándicap)	1º, 2º y 3º	1/5
Más de 15 (con hándicap)	1º, 2º 3º y 4º	1/5

Gemela

Apuesta al ganador y segunda posición de la carrera, se debe acertar el orden estricto de la carrera. Estas apuestas se calculan con las cuotas finales. Si por algún motivo el hipódromo finalmente no ofrece una cuota final para las apuestas gemela, las apuestas serán nulas y se procederá al reembolso de la cantidad apostada.

Si una de las dos selecciones no participa, la apuesta se considerará nula.

Gemela reversible

Apuesta al ganador y segunda posición de la carrera sin importar el orden de entrada de los participantes seleccionados. Al poder considerarse como dos gemelas simples, se aplican las mismas reglas que para la modalidad Gemela, aplicando estas reglas a cada una de las gemelas que componen esta apuesta.

Trio

Apuesta al ganador, segunda y tercera posición de la carrera, se debe acertar el orden estricto de la carrera. Estas apuestas se calculan con las cuotas finales. Si por algún motivo el hipódromo finalmente no ofrece una cuota final para las apuestas trio, las apuestas serán nulas y se procederá al reembolso de la cantidad apostada.

Si al menos una de las tres selecciones no participa, la apuesta se considerará nula.

Trio Reversible

Apuesta al ganador, segunda y tercera posición de la carrera sin importar el orden de entrada de los participantes seleccionados. En el caso de tres selecciones, sería equivalente a realizar los seis tríos distintos que se pueden formar con dichas selecciones. Al poder considerarse como tríos simples, se aplican las mismas reglas que para la modalidad Trio, aplicando estas reglas a cada uno de los tríos que componen esta apuesta.

Apuestas ofrecidas por número de participantes

Dependiendo del número de participantes en la carrera se ofertarán los siguientes tipos de apuestas.

Ganador: mínimo 2 participantes.

Ganador y colocado: más de 4 participantes.

Gemela y gemela reversible: mínimo 4 participantes.

Trío y trío reversible: mínimo 6 participantes.

Todas las apuestas realizadas a carreras que finalmente contengan menos corredores de los indicados en este apartado serán anuladas.

Carreras de Galgos

LR ofrece eventos y pronósticos de carreras de galgos. En ningún caso estas apuestas se ofrecen bajo el tipo “en vivo”.

La entrada en el cajón de salida del galgo implica que ha participado en la carrera independientemente de retiradas posteriores.

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

En el caso de que se tenga que repetir la salida de una carrera, independientemente del motivo, las apuestas sobre participantes que no tomen parte de la segunda salida y si de la primera serán declaradas nulas.

En las carreras de galgos, si un participante rechaza tomar parte en la carrera una vez publicado su nombre en la lista oficial de salida, las apuestas sobre este participante serán declaradas perdedoras.

En las carreras de galgos, las apuestas que hubieran podido ser aceptadas después del inicio del evento serán declaradas nulas, teniendo derecho el apostante a la devolución de la suma apostada.

Cuotas anticipadas

Son las se ofrecen antes de que se hayan cerrado las inscripciones para un evento, por lo que en el momento de ofrecerlas todavía no se sabe la lista final de participantes en el evento.

Si la selección no participa en el evento indicado, la apuesta se considerará perdedora, salvo las excepciones que se citan a continuación, en las cuales las apuestas se consideran nulas (devolución de la cantidad apostada).

Las excepciones mencionadas son:

- a) Se suspende o se declara nulo el evento.
- b) La selección estaba identificada de forma explícita en el momento de la apuesta con el término “devolución si no participa”.
- c) Si la lista de participantes fuera excesiva y la Organización del evento decidiera retirar participantes, las apuestas en dichas selecciones retiradas serían devueltas.
- d) Si se selecciona una cuota anticipada después de que se conozcan los participantes inscritos en el acontecimiento, la apuesta será considerada válida en el caso de que el acontecimiento tenga lugar en una fecha posterior a la programada y en la misma ubicación, sin que se reabran las inscripciones.

Cuotas iniciales

Se trata de las cuotas que se ofrecen el día del evento, se ofrecen una vez está cerrada la inscripción, están disponibles hasta que se ofrecen las cuotas de carrera.

Cuotas de carrera

Se trata de cuotas generadas en el lugar del evento, calculadas en función de las apuestas que en dicho lugar se validen para cada selección. Este tipo de cuotas únicamente están disponibles aproximadamente de cinco a diez minutos antes del inicio de la carrera, siempre y cuando haya un mínimo de tres participantes.

Cuotas finales

Se trata de las últimas cuotas de carrera, calculadas justo antes del inicio de la carrera.

Cuando un cliente solicita esta cuota para su selección, renuncia voluntariamente a conocer a priori la cuota que se utilizará para calcular los premios de su apuesta, decidiendo acogerse a la última cuota que se ofrezca, asumiendo el riesgo de que pueda ser inferior a la ofrecida en el momento de realizar la apuesta, por su parte LR asumirá el riesgo de que pueda ser superior a la ofrecida en el momento de realizar la apuesta.

Las apuestas se liquidan con base en estas cuotas, a menos que el cliente solicite expresamente cuotas anticipadas iniciales o de carrera y estas estén disponibles.

Favorito anónimo

Hace referencia a una forma especial de elegir la selección por parte del cliente y no a un tipo especial de cuota.

Cuando un cliente selecciona el favorito anónimo o al segundo favorito anónimo, deja de seleccionar un participante por su nombre o número, sino que selecciona aquél cuya cuota final sea menor (primer favorito o segunda menor (segundo favorito)).

Como las cuotas finales coinciden con las últimas cuotas de carrera, el favorito anónimo se conoce al determinar la cuota final para ese evento.

Si dos participantes quedan finalmente con la cuota final más baja se les considerará a ambos favorito anónimo. A efectos de calcular los premios en este caso, la cantidad total apostada se dividirá entre dos, tanto si la selección era de primer favorito como de segundo favorito. En este caso el participante con la siguiente cuota más baja pasaría a ser el tercer favorito. Cuando tres o más participantes comienzan la carrera como favoritos, la cantidad total apostada se divide proporcionalmente

Este modo de proceder se mantiene también para cuando lo que se selecciona es el segundo o tercer favorito.

Si el favorito se retira y no se crean nuevas cuotas finales, las apuestas realizadas al favorito anónimo serán declaradas nulas, devolviendo el importe total apostado.

Ganador

Apuesta al ganador de la carrera. Estas cuotas vienen definidas por el propio proveedor de carreras.

Ganador sin galgo "X"

Apuesta al ganador de la carrera exceptuando el participante "X". Para este mercado se ignora al participante "X" para la carrera y para los resultados. En el caso de que el participante "X" gane la carrera, el participante que haya quedado segundo será el ganador de este mercado.

En caso de que haya una o más vacantes en alguna carrera, las apuestas serán consideradas nulas.

Favorito vs No favorito

Apuesta si ganará alguno de los favoritos o alguno de los no favoritos. En caso de que haya una o más vacantes en alguna carrera, las apuestas serán consideradas nulas.

Interior vs Exterior

Apuesta a que gana algún participante de las calles CAJÓN 1,2,3 o algún participante de las calles 4,5,6. En caso de que haya una o más vacantes en alguna carrera, las apuestas serán consideradas nulas.

Par vs Impar

Par vs Impar: Apuesta a que gana algún participante que participa en calle par o impar. En caso de que haya una o más vacantes en alguna carrera, las apuestas serán consideradas nulas.

Cara a Cara

Apuesta a ganador entre dos participantes.

Colocado

Apuesta a que el participante seleccionado quede colocado entre las primeras posiciones de una carrera. El número de posiciones de colocado vendrá determinado por la cantidad de participantes de cada carrera. Estas cuotas vienen definidas por el propio proveedor de carreras.

Ganador y Colocado

Se apuesta a que el participante seleccionado quede colocado entre las primeras posiciones de una carrera. Esta modalidad de apuesta consiste en realidad en dos apuestas, una en la que la selección elegida ganará y la otra a que la selección quedará colocada entre las primeras posiciones. Así pues, en el caso de tratarse de una apuesta simple, esta apuesta contendrá dos líneas (apuestas). Si la selección gana, el cliente habrá acertado ambas apuestas (la selección habrá ganado y también habrá quedado entre las primeras posiciones). Si la selección queda dentro de esas primeras posiciones (2º, 3º,...) pero no gana, el cliente sólo acertará la parte apostada a colocado (la selección ha quedado entre las primeras posiciones). Por este motivo en el caso de

realizar una apuesta a esta modalidad, el cliente deberá pagar 2 apuestas (la de ganador y la de colocado). Estas apuestas se calculan con las cuotas finales, proporcionadas por el hipódromo o canódromo. Dependiendo del evento y las condiciones particulares del mismo (número de participantes, Hándicap, ...) el número de posiciones que se considerarán colocados puede variar, al igual que la fórmula aplicada para calcular el coeficiente de la parte apostada a colocado. Estas condiciones (términos de colocado) se especifican antes del comienzo del evento, y el cliente las podrá solicitar a los agentes de E.H, comprobar en los terminales auxiliares o en las pantallas de información. Se aplicarán las siguientes condiciones en función del número de participantes y del tipo de carrera (Cg = Coeficiente ganador, Cc = Coeficiente colocado):

Número de participantes	Posiciones válidas para colocado	Factor corrector
De 2 a 4	Solo ganador	1/5
De 5 a 7	1º y 2º	1/5
Más de 7	1º, 2º y 3º	1/5
Más de 15	1º, 2º 3º y 4º	1/5

Gemela

Apuesta al ganador y segunda posición de la carrera, se debe acertar el orden estricto de la carrera. Estas apuestas se calculan con las cuotas finales. Si por algún motivo el canódromo o hipódromo finalmente no ofrece una cuota final para las apuestas gemela, las apuestas serán nulas y se procederá al reembolso de la cantidad apostada. Si una de las dos selecciones no participa, la apuesta se considerará nula.

Gemela reversible

Apuesta al ganador y segunda posición de la carrera, sin importar el orden de entrada de los participantes seleccionados. Al poder considerarse como dos gemelas simples, se aplican las mismas reglas que para la modalidad Gemela, aplicando estas reglas a cada una de las gemelas que componen esta apuesta.

Trio

Apuesta al ganador, segunda y tercera posición de la carrera, se debe acertar el orden estricto de la carrera. Estas apuestas se calculan con las cuotas finales. Si por algún motivo el canódromo o hipódromo finalmente no ofrece una cuota final para las apuestas trio, las apuestas serán nulas y se procederá al reembolso de la cantidad apostada. Si al menos una de las tres selecciones no participa, la apuesta se considerará nula.

Trio reversible

Apuesta al ganador, segunda y tercera posición de la carrera sin importar el orden de

entrada de los participantes seleccionados. En el caso de tres selecciones, sería equivalente a realizar los seis tríos distintos que se pueden formar con dichas selecciones. Al poder considerarse como tríos simples, se aplican las mismas reglas que para la modalidad Trio, aplicando estas reglas a cada uno de los tríos que componen esta apuesta.

Apuestas ofrecidas por número de participantes

Dependiendo del número de participantes en la carrera se ofertarán los siguientes tipos de apuestas.

2-4 Corredores – Ganador

5 corredores – Ganador, colocado, gemela y gemela reversible

6 corredores – Ganador, colocado, gemela y gemela reversible y trío

Todas las apuestas realizadas a carreras que finalmente contengan menos corredores de los indicados en este apartado serán anuladas.

Ciclismo

El resultado del evento se determinará en función de la primera clasificación oficial publicada por la autoridad oficial de la competición, excepto cuando se trate de la modificación del resultado erróneamente publicado.

Se considerará participante en la carrera el ciclista que se haya presentado a la salida de la vuelta de calentamiento, a la parrilla de salida o que se haya integrado a la carrera después de la salida.

Si algún competidor no ha participado en la carrera, todas las apuestas que hacen referencia a este no serán válidas.

Si el competidor se retira o es descalificado durante el evento, se considerará participante en el evento.

En caso de apuestas sobre el ganador de duelo, las apuestas serán válidas si ambos participantes han participado en la carrera y será considerado como ganador el participante que figure mejor posicionado en la clasificación oficial publicada por la autoridad oficial del organizador de la competición.

Si uno de los participantes abandona el evento durante la celebración, el participante que finalizó la competición será considerado como ganador.

Si ambos participantes del duelo se retiran durante la competición y se quedan sin resultado oficial, las apuestas no serán consideradas válidas.

Cuando en caso de apuestas de duelo los competidores finalicen la competición en la misma posición y con los mismos puntos, las apuestas no serán válidas.

Cricket

El cricket está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Oferta básica: En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el jugador 1 y 2 = gana el partido el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Ganador del partido (incl. super over). Todas las apuestas de los partidos se determinarán de acuerdo con el reglamento oficial de la competición. En los partidos afectados por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se determinarán según el resultado oficial.

Todos los mercados no consideran los super overs a menos que se mencione lo contrario
Las penalizaciones de 5 carreras no se tienen en cuenta en ningún mercado de over o delivery (los mercados de overs múltiples no se tienen en cuenta para esta regla).

Twenty 20, ODI: debe jugarse un mínimo del 90 % de todos los overs asignados para una entrada en el momento de realizar la apuesta para que se determinen los mercados, a menos que la entrada haya llegado a su conclusión natural.

Si el partido está empatado y las reglas oficiales de la competición no determinan un ganador; o si las reglas de la competición determinan el ganador mediante el lanzamiento de una moneda o un sorteo, entonces todos los mercados no decididos se consideran nulos

En el caso de que un over no se complete, todos los mercados sin decidir en este over específico se consideran nulos a menos que la entrada haya llegado a su conclusión natural, por ejemplo, declaración, equipo fuera, etc.

One Day / Twenty20

En los partidos afectados por clima adverso la determinación de las apuestas se regirán por las reglas oficiales de la competición con la siguiente excepción: si un partido es decidido por un bowl out o el lanzamiento de una moneda entonces las apuestas serán anuladas.

Si un partido es abandonado por una interferencia externa, entonces las apuestas serán anuladas a menos que el resultado sea declarado por las reglas oficiales de la competición. En el evento de un cambio de oponente respecto al anunciado entonces todas las apuestas son anuladas.

Curling

El curling está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Oferta básica: En este mercado se apuesta por el ganador de un juego donde el pronóstico 1 = gana el juego el jugador 1 y 2 = gana el juego el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Dardos

Los dardos están sujetos a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

La diana cuenta como color rojo de salida

Juego: En este mercado se apuesta por el ganador de un juego donde el pronóstico 1 = gana el juego el jugador 1, X = empatan ambos jugadores y 2 = gana el juego el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Oferta básica: En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el jugador 1 y 2 = gana el partido el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Deportes de combate

Será considerado ganador del evento el luchador que después de finalizar el combate haya sido proclamado ganador por la autoridad oficial del organizador del acontecimiento.

Si un evento se cancela por abandono de uno de los luchadores antes de que comience el combate, la apuesta no será válida.

En caso de que los luchadores finalicen el combate antes de lo previsto por motivos de abandono de uno de ellos (lesión, retirada, etc.), el luchador que no haya abandonado la competición será considerado como ganador, a menos que la autoridad de competición anule el combate.

El sonido de la campana es el signo para comienzo del primer round para los propósitos de las apuestas.

Cuando un luchador no pueda responder a la campana para el siguiente round entonces el otro luchador será considerado como ganador en el round anterior.

Cuando se declare un combate como 'No Contest' o empate técnico (combate sin decisión) todas las apuestas serán anuladas, con la excepción de aquellas apuestas que ya hayan sido determinadas por la evolución del evento.

Si la oferta de LR no incluye la posibilidad de empate y el combate acaba en empate, la apuesta será nula.

Juego: En este mercado se apuesta por el ganador de un combate donde el pronóstico 1 = gana el combate el luchador 1, X = empatan ambos luchadores y 2 = gana el combate el luchador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

El MMA y boxeo está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Abandonos y aplazamientos de partidos

Si uno de los luchadores no responde a la campana del siguiente asalto, se considerará que su oponente ha ganado el asalto anterior.

En caso de que se produzca una retirada o una sustitución de uno de los boxeadores implicados, se anularán las apuestas.

En caso de que un combate sea declarado No Contest (combate sin decisión), todas las apuestas serán anuladas y las apuestas devueltas.

Si se modifica el número de asaltos programado antes del combate, se anularán todas las apuestas de Total de asaltos, Apuestas de asalto y Método de victoria.

Artes marciales mixtas (MMA)

Ganador (ganar el combate). Predecir qué competidor ganará el combate. No se ofrece una selección de empates. Para el mercado ganador, en el que no se ofrece una selección de empate, todas las apuestas se anularán en caso de empate (esto incluye un combate que termine en un empate por mayoría o un empate técnico).

1x2 (resultado del combate). Predecir el resultado del combate. Si el combate termina en un empate por mayoría o en un empate técnico, el empate será la selección ganadora.

Total (Over/Under). Apuesta sobre el asalto en el que se determinará el resultado de la pelea. A efectos de liquidación, cuando se indique un medio asalto, 2 minutos y 30

segundos del asalto respectivo definirán el medio para determinar el under o el over. Así, 2,5 asaltos serían dos minutos y treinta segundos del tercer asalto. Si el combate finaliza exactamente a los 2 minutos y 30 segundos del tercer asalto, el resultado será más de 2,5 asaltos.

Método ganador. Predecir el método por el que se decidirá el resultado del combate. Todas las apuestas se determinarán según el resultado oficial declarado. Una victoria por descalificación se cuenta como Knockout/Noqueo técnico.

A efectos del mercado del Método ganador, un KO incluye lo siguiente:

- la interrupción del árbitro por golpes mientras cualquiera de los luchadores está de pie, o ambos lo están;
- la interrupción del árbitro por golpes mientras cualquiera de los luchadores está en la lona o ambos lo están;
- interrupción por el médico;
- interrupción por parte de la esquina/equipo del luchador
- un luchador se retira por lesión
- una victoria por descalificación

A efectos del mercado del Método ganador, una sumisión incluye lo siguiente:

- la interrupción del árbitro por tap-out;
- la interrupción del árbitro por sumisión técnica
- la sumisión verbal de un luchador (incl. la sumisión verbal por golpes).

Ganador y asaltos exactos. Predecir el asalto en el que su selección ganará el combate. Apostar por ganador y asalto exacto es para que un luchador gane por KO, TKO, descalificación o sumisión durante ese asalto o para que gane por decisión. Si un luchador no responde a la campana del siguiente asalto, se considerará que su oponente ha ganado el combate en el asalto anterior. En caso de que se produzca una decisión técnica antes del final del combate, todas las apuestas se resolverán como una victoria por decisión y las apuestas por asalto se considerarán perdedoras.

¿Llegará el combate a su fin?. Predecir si el combate se decidirá antes del número de asaltos previsto. En caso de decisión técnica, a efectos de determinación, se considerará que el combate NO ha llegado a su fin.

Boxeo

Si uno de los luchadores no responde a la campana del siguiente asalto, se considerará que su oponente ha ganado el asalto anterior.

En caso de que se produzca una retirada o una sustitución de uno de los boxeadores implicados, se anularán las apuestas.

En caso de que un combate sea declarado No Contest (combate sin decisión), todas las apuestas serán anuladas y las apuestas devueltas.

Si se modifica el número de asaltos programado antes del combate, se anularán todas las apuestas de Total de asaltos, Apuestas de asalto y Método de victoria.

Ganador (ganar el combate). Predecir qué competidor ganará el combate. No se ofrece una selección de empates. Para el mercado ganador, en el que no se ofrece una selección de empate, todas las apuestas se anularán en caso de empate (esto incluye un combate que termine en un empate por mayoría o un empate técnico).

1x2 (resultado del combate). Predecir el resultado del combate. Si el combate termina en un empate por mayoría o en un empate técnico, el empate será la selección ganadora.

Asaltos totales (over/under). Apuesta sobre el asalto en el que se determinará el resultado de la pelea. A efectos de liquidación, cuando se indique un medio asalto, 1 minuto y 30 segundos del asalto respectivo definirán el medio para determinar el under o el over. Así, 9,5 asaltos serían un minuto y treinta segundos del décimo asalto. Si el combate finaliza exactamente al 1 minuto y 30 segundos del décimo asalto, el resultado será más de 9,5 asaltos.

Ganador y asaltos exactos. Predecir el asalto en el que su selección ganará el combate. Las apuestas sobre el ganador y el asalto exacto son para que un boxeador gane por KO, TKO o descalificación durante ese asalto. Si un boxeador no responde a la campana del siguiente asalto, se considerará que su oponente ha ganado el combate en el asalto anterior. En caso de que se produzca una decisión técnica antes del final del combate, todas las apuestas se resolverán como una victoria por decisión y las apuestas por asalto se considerarán perdedoras.

Método ganador. Predecir el método por el que se decidirá el resultado del combate. Todas las apuestas se determinarán según el resultado oficial declarado. Una victoria por descalificación se cuenta como Knockout/Noqueo técnico.

Cualquier luchador que gane dentro del tiempo. Predecir si el combate se decidirá antes del número de asaltos previsto. En caso de decisión técnica, a efectos de determinación, se considerará que el combate NO ha llegado a su fin.

Deportes de Invierno

Este deporte está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Si un evento específico se pospone o abandona, las apuestas siguen siendo válidas

siempre que el evento se complete en un plazo de 72 horas.

Posición final: En este mercado se pronostica el corredor ganador de una carrera (pronóstico 1), la posición final de ese corredor entre los tres primeros (pronóstico X) o la posición final de ese corredor entre los seis primeros (pronóstico 2).

Oferta básica: En este mercado se pronostican otras apuestas con pronósticos de fácil interpretación (SI o NO). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

ESports

Este deporte está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Oferta básica: En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el jugador 1 y 2 = gana el partido el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

ESoccer

Todos los mercados (excepto los mercados de medio tiempo) se consideran solo para el tiempo reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

90 minutos regulares: los mercados se basan en el resultado al final de los 90 minutos de juego programados, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo añadido de añadido o de parada, pero no incluye la prórroga, el tiempo asignado para una tanda de penaltis o el gol de oro.

Reglas de determinación y anulación

Si el mercado permanece abierto cuando ya se han producido los siguientes eventos: goles, tarjetas rojas o amarillas y penaltis, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

Si el mercado se abrió con una tarjeta roja inexistente o incorrecta, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

Si las cuotas se ofrecen con un tiempo de partido incorrecto, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

Si se introduce un marcador incorrecto, se anularán todos los mercados para el tiempo en que se haya mostrado el marcador incorrecto.

Si un partido se abandona y se reanuda, los mercados no determinados serán nulos.

Si los nombres de los equipos o la categoría se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

EBasketball

Los mercados no tienen en cuenta los tiempos suplementarios a menos que se indique lo contrario

Reglas de determinación y anulación

Si un partido se abandona y se reanuda, los mercados no determinados serán nulos.

Si las cuotas se ofrecen con un tiempo de partido incorrecto, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en los precios, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

En caso de que un partido no termine en empate, pero se juegue una prórroga a efectos de clasificación, los mercados se determinarán según el resultado al final del tiempo reglamentario.

Esquí y Saltos de esquí

El resultado del evento se determinará en función de la primera clasificación oficial publicada por la autoridad oficial de la competición, siempre que no se trate de una modificación del resultado erróneamente publicado.

Si se interrumpe una competición y el resultado no se publica el mismo día (hora local del lugar de la competición), las apuestas no serán válidas, pero si ésta continúa el mismo día (hora local del lugar de la competición), las apuestas serán válidas y se tomarán en cuenta los coeficientes asignados.

No se considerará participante el competidor que se retire antes del inicio de la competición, y las apuestas relacionadas a él no serán válidas.

El corredor que haya empezado en la primera manga, es decir, el descenso en la primera disciplina se considerará participante en la carrera.

Si el competidor se retira o es descalificado durante el evento, se considerará participante en el evento.

En caso de apuestas sobre el ganador de duelo, las apuestas serán válidas si ambos competidores han participado en la competición y será considerado como ganador el competidor que figure mejor posicionado en la clasificación oficial publicada por la autoridad oficial del organizador de la competición (a condición de que ambos

competidores finalicen la competición).

Si ambos competidores se retiran y se quedan sin resultado oficial, las apuestas no serán consideradas válidas.

En caso de apuestas de duelo donde los competidores finalicen la competición en la misma posición y con los mismos puntos, las apuestas no serán válidas.

Si uno de los participantes abandona el evento durante la competición, el participante que finalice la competición será considerado como ganador.

En caso de cambio del lugar del evento que no haya sido anunciado por LR, las apuestas serán nulas.

Fútbol/Fútbol Sala/Fútbol Playa/Fútbol gaélico

A menos que LR estipule en su oferta que para un evento determinado se tomará en cuenta el resultado final, las apuestas se valorarán en función del resultado determinado en el tiempo reglamentario fijado por las reglas de competición.

En fútbol, el resultado válido será el que se haya producido al final del tiempo reglamentario, 90 minutos más tiempo de descuento añadido por el árbitro, no teniendo en cuenta posibles prórrogas o tandas de penalti, salvo que LR estipule lo contrario.

Todos los mercados (excepto el del medio tiempo, el del primer tiempo, el de la prórroga y el de los penaltis) se consideran solo para el tiempo reglamentario.

En caso de apuestas sobre el ganador en duelo, la apuesta será válida si ambos participantes juegan el partido.

No se considerará participante el jugador que pase todo el tiempo del partido en el banquillo de su equipo a pesar de estar inscrito en la lista para jugar, y las apuestas que hacen referencia a él serán nulas.

En caso de que ambos jugadores participen oficialmente en el partido, el ganador del duelo será el jugador con más puntos, asistencias etc. (en función de lo indicado en la oferta). En caso de que ambos jugadores participen en el partido y obtengan el mismo número de puntos, el tipo de apuesta ganadora será "X" (empate), excepto cuando la opción "empate" no haya sido indicada en la oferta. En ese caso las apuestas serán nulas.

El Video Assistance Referee o Videoarbitraje (VAR) se tendrá en cuenta para la resolución de las apuestas. Las decisiones que se hagan después de que ocurra un suceso significativo pueden hacer que apuestas confirmadas se anulen. Las apuestas anuladas serán las que se formalicen entre el suceso significativo y la comunicación oficial de la resolución final del VAR.

Algunos partidos de fútbol pueden tener distintos periodos de juego. En ese caso, será

aplicable lo siguiente:

- 90 minutos de juego programado (3 x 30 minutos). Las apuestas al tiempo completo seguirán siendo válidas. Las apuestas al medio tiempo serán consideradas nulas.
- 80 minutos de juego programado (2 x 40 minutos). Todas las apuestas seguirán siendo válidas.
- Si los periodos del evento son distintos a los mencionados arriba, todas las apuestas serán consideradas nulas.

Goleador en cualquier momento y jugador que marque X o más

Los goles en propia no se considerarán a efectos de la determinación del goleador en cualquier momento o del jugador que marque X o más y no se tendrán en cuenta.

Siguiente goleador

Los goles en propia no se considerarán a efectos de la determinación del siguiente goleador y no se tendrán en cuenta.

Apuestas por intervalos de tiempo

Los intervalos se definen de la siguiente manera: 1-10 minutos son 0:00-9:59, 11-20 minutos son 10:00-19:59, etc. 1-15 minutos son 00:00-14:59, 16-30 minutos son 15:00-29:59, etc.

Los periodos 31-45 y 76-90 incluyen cualquier tiempo añadido

Los mercados del primer y segundo tiempo se aplican a los 45 minutos reglamentarios de juego, incluyendo el tiempo de descuento y el tiempo añadido

En caso de periodos de tiempo poco habituales (por ejemplo, 3 periodos de 30 minutos cada uno), los mercados del primer tiempo se determinarán en función de los goles marcados entre el inicio del partido y los 44:59 minutos, y los del segundo tiempo, entre los 45:00 minutos y el final del partido (incluyendo el tiempo añadido y el tiempo de descuento, pero excluyendo la prórroga y/o los penaltis).

Mercados de intervalos

Los mercados se determinarán en función de la hora de los goles anunciada por televisión. Si no está disponible, se considera el tiempo según el reloj del partido.

Los mercados de goles se determinan en función de la hora en que el balón cruza la línea, y no de la hora en que se efectúa el tiro.

Los mercados de intervalo de córner se determinan en función de la hora en que se ejecuta el saque de esquina y no de la hora en que se concede o se adjudica el córner.

Los mercados de intervalo de amonestación se determinan en función del momento en que se muestra la tarjeta y no del momento en que se comete la infracción.

Los fueros de juego se determinarán en función del momento en que el árbitro tome la decisión. Esta regla se aplicará en cualquier situación de árbitro asistente de vídeo (VAR).

Los mercados de penalti se determinarán en función del momento en que el árbitro tome la decisión. Esta regla se aplicará en cualquier situación de árbitro asistente de vídeo (VAR).

Los penaltis concedidos pero no ejecutados no se consideran.

Mercados de amonestación

La tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta y la roja o amarillo-roja como 2. La segunda tarjeta amarilla de un jugador que lleve a una tarjeta amarilla-roja no se tiene en cuenta. Por lo tanto, un jugador no puede causar más de 3 tarjetas.

La determinación se hará de acuerdo con todas las pruebas disponibles de las tarjetas mostradas durante los 90 minutos regulares de juego.

Las tarjetas mostradas después del partido no se tienen en cuenta.

No se consideran las tarjetas de los no jugadores (jugadores ya sustituidos, entrenadores, jugadores en el banquillo).

Mercados de puntos de amonestación

La tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y las rojas o amarillo-rojas como 25. La segunda tarjeta amarilla de un jugador que lleve a una tarjeta amarilla-roja no se tiene en cuenta. Por lo tanto, un jugador no puede causar más de 35 puntos de amonestación.

La determinación se hará de acuerdo con todas las pruebas disponibles de las tarjetas mostradas durante los 90 minutos regulares de juego. Las tarjetas mostradas después del partido no se tienen en cuenta.

No se consideran las tarjetas de los no jugadores (jugadores ya sustituidos, entrenadores, jugadores en el banquillo).

Mercados de goleadores

Los goles en propia meta no cuentan en la determinación de las apuestas.

Si, por cualquier motivo, un jugador que no figura en la lista marca un gol, todas las apuestas por los jugadores de la lista se mantienen.

Todos los jugadores que hayan participado en el partido desde el inicio o el gol anterior se consideran corredores.

Todos los jugadores que están participando actualmente están en la lista.

El mercado se determinará sobre la base de la inserción televisiva y las estadísticas proporcionadas por Press Association, a menos que haya pruebas claras de que estas estadísticas no son correctas.

Mercados de córner

Los córners concedidos pero no realizados no se consideran.

Mercados de jugadores

Si un jugador no estaba en la alineación inicial, la apuesta será anulada.

La web oficial para la resolución de mercados será: <https://soccerstats.info/>

Siguiente tipo de puntuación

Tiro libre: el gol tiene que ser marcado directamente desde el tiro libre o el córner para que se considere un gol de tiro libre. Los tiros desviados cuentan siempre que se conceda el gol al ejecutor del tiro libre o del córner.

Penalti: el gol debe marcarse directamente desde el penalti. Los goles tras un rebote de un penalti fallido no cuentan.

Gol en propia: si se declara que el gol se realizó en propia puerta.

Cabezazo: el último toque del goleador tiene que ser con la cabeza.

Tiro: el gol tiene que ser con cualquier otra parte del cuerpo que no sea la cabeza y los otros tipos no se aplican

Mercados rápidos (Goles/ Corners /Tarjetas /Penalties /Fuera de juego): Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar goles, corners, tarjetas, penalties y/o fuera de juego al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del periodo al que haga referencia la descripción de la modalidad (X:00 - X:59). La modalidad hace referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador) y a un determinado minuto del partido. En un partido habrá una oferta mínima de 90 intervalos por mercado.

Para el mercado rápido de goles cuando el balón cruza la línea de gol, no cuando se dispara.

Para el mercado rápido de corners cuando se lanza el corner, no cuando se produce.

Para el mercado rápido de tarjetas cuando se saca la tarjeta, no cuando se comete la falta.

Para el mercado fuera de juego cuando es señalado por el árbitro.

Para el mercado rápido de penalties cuando el árbitro lo señala, no cuando se dispara. En el caso de no llegarse a disparar, no se contabilizará.

Ganador del periodo (que está jugando): En este mercado se apuesta por el resultado del periodo del partido que se está disputando, pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2, es decir en este mercado se apuesta a que gana el equipo 1 el periodo en juego, empate en el periodo en juego o gana el equipo 2 el periodo en juego. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del periodo al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Ganador resto del partido (desde el momento de la apuesta al final del tiempo reglamentario): En este mercado se pronostica el ganador del resto del partido partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final del tiempo reglamentario. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del periodo al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Ganador desde ahora hasta el descanso (desde el momento de la apuesta hasta el descanso): En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el descanso. Donde 1 = gana el equipo 1 al descanso, X = empatan ambos equipos al descanso y 2 = gana el equipo 2 al descanso. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del periodo al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Ganador resto prórroga (desde el momento de la apuesta hasta el final de la prórroga): En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final de la prórroga. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2.

Menos/Más de X goles y entre Z e Y saques de esquina: Mercado en el que se apuesta a que habrá Menos/Más número de goles y entre Z e Y saques de esquina. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Primera mitad: En este mercado se apuesta por el resultado del primer tiempo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2, es decir en este mercado se apuesta a que gana el equipo 1 al descanso, empatan ambos equipos al descanso o gana el equipo 2 al descanso.

Segunda mitad: En este mercado se apuesta por el resultado del segundo tiempo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2, es decir en este mercado se apuesta a que gana el equipo 1 la segunda mitad, empatan ambos equipos en la segunda mitad o gana el equipo 2 en la segunda mitad.

Total número de goles: En este mercado se apuesta el número de goles que se marcarán en el partido. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Los pronósticos disponibles contemplan varios intervalos como son:

0-1 (gana la apuesta si en el partido se marcan 0 o 1 gol).

2-3 (gana la apuesta si en el partido se marcan 2 o 3 goles).

4-5 (gana la apuesta si en el partido se marcan 4 o 5 goles).

6+ (gana la apuesta si en el partido se marcan 6 o más goles).

N.º de goles X parte: En este mercado se apuesta el número de goles que se marcarán en la X parte del partido.

N.º de goles equipo X, Y parte: En este mercado se apuesta el número de goles del equipo X en la Y parte del partido.

Número de goles equipo X (número dado): En este mercado se apuesta si el equipo X marcará menos, igual o más de cierto número de goles descritos en el enunciado de la apuesta. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Equipo X marca: Mercado en el que se apuesta si el equipo X marcará o no marcará. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Equipo X anota en el primer tiempo: Mercado en el que se apuesta si el equipo X marcará

o no marcará durante el primer tiempo del partido.

Equipo X marca en los dos tiempos: En este mercado se apuesta sobre si el equipo X marcará o no marcará en ambas mitades del partido. Solo aplica al tiempo reglamentario del partido.

Gol en la X parte: Mercado en el que se apuesta sobre si habrá gol o no lo habrá en la X parte del partido.

Gol en ambos tiempos: Mercado en el que se apuesta sobre si habrá gol o no lo habrá en los dos tiempos del partido durante el tiempo reglamentario.

Gana ambas mitades: En este mercado se apuesta por la victoria en los dos periodos del partido de uno de los dos equipos contendientes. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Qué pasa primero: En este mercado se apuesta por cuál de las tres opciones propuestas como pronósticos pasará primero siendo 1=tarjeta amarilla, 2= gol, 3=descanso. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Desarrollo del partido (para un equipo): Mercado en el que se apuesta sobre el desarrollo del partido. Las apuestas 1, 2, 3 se relacionan con el primer equipo que se adelante en el partido, siendo 1=se adelanta y gana, 2= se adelanta y empata, 3=se adelanta y pierde, 4=no hay goles. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Motivo primera pausa: En este mercado se apuesta por cuál de las opciones propuestas como pronósticos provocará la primera pausa del partido, siendo 1= saque de banda, 2= falta, 3= córner, 4= saque de puerta, 5= fuera de juego. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Cómo se marca el 1er gol: Mercado en el que se apuesta por la forma en la que se marcará el primer gol del partido, siendo 1= con el pie (excepto penalti), 2= con la cabeza, 3= de penalti, 4= en propia puerta, 5= no hay goles. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Primer gol X parte: En este mercado se apuesta al primero gol de X parte del partido.

Los primeros 10 minutos (ganador): En este mercado se apuesta a los pronósticos 1X2 hasta el tiempo 9min:59 segundos, donde el pronóstico 1 apuesta a que el equipo 1 gana en los primeros 10 minutos, con el 2 se apuesta a que ganará el equipo 2 en los primeros 10 minutos y la X apuesta por el empate en los 10 primeros minutos del partido.

Goles equipo X: Este mercado ofrece la apuesta a los goles que marcará el equipo X en El pronóstico 0 significa que el equipo X no marcará goles en el partido. El pronóstico 1+ significa que el equipo X marcará 1 o más goles en el partido. El pronóstico 2+ significa que el equipo X marcará 2 o más goles en el partido. El pronóstico 3+ significa que el equipo X marcará 3 o más goles en el partido. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Último gol: Mercado en el que se apuesta sobre qué equipo marcará el último gol del partido, donde la X significa que no habrá goles. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Penalti: Mercado en el que se apuesta si habrá o no habrá penalti en el partido. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Alguna tarjeta roja: Mercado en el que se apuesta si habrá o no habrá alguna tarjeta roja en el partido. No contarán las tarjetas mostradas a los no jugadores (entrenadores, cuerpo técnico, etc.) y a los jugadores en el banquillo. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Minuto del primer gol: Mercado en el que se apuesta sobre el minuto del partido en el que se marcará el primer gol, donde cada uno de los pronósticos describen los diferentes intervalos en minutos de juego del partido, si no se produce gol la apuesta será perdedora. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Jugador que marca gol (no propia): Mercado para un jugador determinado en que hay disponibles dos opciones sobre si este jugador marcará gol o no. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Primer gol: En este mercado se apuesta sobre qué equipo marcará el primer gol. El

pronóstico X significa que no habrá goles en el partido. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Jugador primer gol: En este mercado se apuesta a qué jugador marcará el primer gol del partido. Si el jugador entra como suplente cuando aún no se ha marcado el primer gol, las apuestas realizadas a esos jugadores serán válidas. Si el jugador es sustituido o expulsado antes de que se marque el primer gol, las apuestas a ese jugador serán consideradas perdedoras. En caso de que el jugador entre en el partido y se haya marcado el primer gol del partido, estas apuestas serán anuladas. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Próximo gol: En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar.

Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Prórroga: En este mercado se pronostica el resultado de la prórroga donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2= gana el equipo 2 (equipo visitante) o X = empatan (Pronóstico 1X2). Todos los pronósticos de este mercado se aplican exclusivamente a la prórroga sin contar tandas de penalti.

Próximo gol X parte: En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol en la X parte del partido, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Próximo gol (incluyendo prórroga): En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol en la prórroga, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Próximo gol prórroga: En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol en la prórroga, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar.

Próximo gol de penalti: En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol de penalti, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = no se produce

y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Hattrick: Mercado en el que se apuesta si algún jugador en el partido marcará 3 o más goles. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Primer cambio: En este mercado se apuesta por el equipo que realizará el primer cambio. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Primera tarjeta: Mercado en el que se apuesta por qué equipo recibirá la primera tarjeta. No contarán las tarjetas mostradas a los no jugadores (entrenadores, cuerpo técnico, etc.) y a los jugadores en el banquillo. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Saque inicial: Mercado en el que se apuesta sobre qué equipo realizará el saque inicial del partido.

Ganador penaltis: Mercado en el que se apuesta sobre qué equipo vencerá en la tanda de penaltis.

Tres opciones y ambos equipos marcarán: En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante) o X = empatan (Pronóstico 1X2) y que ambos equipos marcan en el tiempo reglamentario del partido.

Posesión del balón del equipo local/visitante: En este mercado se pronostica el % de posesión de balón del equipo local/visitante. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Jugador marca (si/no/primer goleado/último goleador): En este mercado se pronostica si el jugador X marcará, no marcará, marcará el primer gol o marcará el último gol. Si el jugador entra como suplente cuando aún no se ha marcado el primer gol, las apuestas realizadas a esos jugadores serán válidas. Si el jugador es sustituido o expulsado antes de que se marque el primer gol, las apuestas a ese jugador serán consideradas perdedoras. En caso de que el jugador entre en el partido y se haya marcado el primer gol del partido, estas apuestas serán anuladas. Todos los pronósticos de este mercado se

aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Fútbol Americano/australiano

A menos que LR estipule en su oferta que para un evento determinado se tomará en cuenta el resultado final, las apuestas se valorarán en función del resultado determinado en el tiempo reglamentario fijado por las reglas de competición, sin contabilizar prórrogas.

En fútbol australiano, los mercados se basan en el resultado al final de los 80 minutos de juego programados, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo añadido de lesión o de parada, pero no incluye la prórroga.

En caso de apuestas sobre el ganador en duelo, la apuesta será válida si ambos participantes juegan el partido.

No se considerará participante el jugador que pase todo el tiempo del partido en el banquillo de su equipo a pesar de estar inscrito en la lista para jugar, y las apuestas que hacen referencia a él serán nulas.

En caso de que ambos jugadores participen oficialmente en el partido, el ganador del duelo será el jugador con más puntos, asistencias etc. (en función de lo indicado en la oferta).

En caso de que ambos jugadores participen en el partido y obtengan el mismo número de puntos, el tipo de apuesta ganadora será "X" (empate), excepto cuando la opción "empate" no haya sido indicada en la oferta. En ese caso las apuestas serán nulas.

Oferta básica: En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante), X empate entre ambos equipos. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Habrá prórroga. El mercado se determinará como sí si al final del tiempo reglamentario el partido termina en empate, independientemente de que se juegue la prórroga

Drive x – resultado. Solo se considerarán las jugadas ofensivas a efectos de determinación. Un drive que termine por devolución de intercepción. Un touchdown de la defensa, al final de la mitad o del partido, se resolverá con «otro».

Total del equipo local. Incluye la prórroga

Total del equipo visitante. Incluye la prórroga

X jugada de drive n - tipo de jugada. Un sack se considerará como una jugada de pase. Solo se tendrá en cuenta un pase hacia delante para una jugada de pase por definición.

X jugada de drive n - finalización de pases. Solo se tendrá en cuenta un pase hacia delante para una jugada de pase por definición.

Abandonos y aplazamientos de partidos. En caso de partidos abandonados o aplazados, todos los mercados no decididos se considerarán nulos, a menos que el partido continúe en el mismo horario semanal de la NFL (de jueves a miércoles, hora local del estadio).

Mercado de tiempos y cuartos. Cualquier referencia al primer tiempo se refiere a los cuartos 1 y 2, cualquier referencia al segundo tiempo se refiere a los cuartos 3 y 4.

El resultado del mercado se determina solo en base a la puntuación en el período respectivo (por ejemplo, primer cuarto, segundo tiempo, etc.) excluyendo los puntos anotados en otros períodos tanto en tiempo regular como en tiempo extra.

El cuarto debe haberse completado para que las apuestas sean válidas.

El tiempo debe haberse completado para que las apuestas sean válidas.

Importante

En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad...) todos los mercados permanecen sin determinar y las apuestas continuarán en cuanto el partido continúe.

Los mercados no tienen en cuenta los tiempos suplementarios a menos que se indique lo contrario.

Mercados rápidos

Los nuevos primeros downs y las yardas ganadas por penalizaciones de jugadas no se considerarán a efectos de determinación.

En caso de que no haya jugadas, todos los mercados se determinarán con la siguiente jugada o se anularán si el juego termina antes de llegar a la jugada respectiva.

En el caso de que el drive termine antes de alcanzar el número de la jugada respectiva, todos los mercados para la jugada respectiva se considerarán nulos. Esto incluye los puntos y los goles de campo.

Las yardas de los goles de campo no se considerarán para el total de yardas ganadas en una jugada.

Un touchdown se acredita como primer down solo cuando la ofensiva anota un touchdown.

Importante

Todos los jugadores ofertados se consideran corredores.

Si no se anota ningún otro touchdown, el mercado quedará anulado.

Los jugadores que no aparecen en la lista se consideran como «Competidor1 otro jugador» o «Competidor2 otro jugador» a efectos de determinación.

Se debe tener en cuenta que esto no incluye a los jugadores que aparecen en la lista sin un precio activo.

Los jugadores del equipo de Defensa o Especial se consideran como «Competidor1

primer jugador» o «Competidor2 segundo jugador» a efectos de determinación, incluso si el jugador está listado como resultado dedicado.

El mercado se determinará sobre la base de la inserción televisiva y las estadísticas proporcionadas por asociaciones oficiales, a menos que haya pruebas claras de que estas estadísticas no son correctas.

Floorball

El floorball está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Oferta básica: En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el partido el equipo 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Golf

El golf está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad...) todos los mercados indecisos permanecen sin determinar y la negociación continuará tan pronto como la ronda / torneo continúe.

Abandonos y aplazamientos de partidos

Se considera que un jugador ha jugado en un torneo o en una ronda específica una vez que ha dado el primer golpe. Si un jugador se retira o es descalificado después de haber dado el golpe, las apuestas se mantendrán.

En los torneos que se vean afectados por el mal tiempo u otros motivos similares, las apuestas resultarán del resultado oficial, independientemente del número de rondas jugadas.

Si se abandona el torneo, cualquier apuesta realizada después de la última ronda completada será anulada.

Los resultados oficiales del torneo en el momento de la entrega de trofeos se utilizan para la determinación (la descalificación posterior a este momento no se tendrá en cuenta).

Mercados

2 bolas. Predecir qué jugador hará la puntuación más baja en la ronda indicada. Si ambos jugadores se retiran en el mismo hoyo, el mercado será nulo. El mercado será nulo si ambos competidores consiguen la misma puntuación en la ronda afectada. Un jugador puede ser considerado como corredor si se retira en su primer hoyo programado.

3 bolas. Predecir qué jugador hará la puntuación más baja en la ronda indicada. Se aplican las reglas de empate.

En caso de que haya jugadores retirados, se anularán las apuestas de 2 y 3 bolas.

Ganador directo. Todas las apuestas directas se determinan a favor del jugador que obtiene el trofeo. Se tiene en cuenta el resultado de los playoffs. En caso de que un torneo se reduzca del número de hoyos previsto por cualquier motivo (por ejemplo, malas condiciones meteorológicas), las apuestas directas (excepto las de «Líder de la primera ronda») realizadas antes de la última ronda completada se resolverán a favor del jugador que obtenga el trofeo.

Apuestas de grupo (Top XY). El ganador será el jugador que consiga la mejor posición al final del torneo. Se aplicarán las reglas de empate técnico, excepto cuando el ganador se determine mediante un desempate. Caso especial: si ofrecemos una apuesta de grupo y solo un competidor comienza las apuestas serán anuladas.

Posición final de un jugador designado. En caso de empate en una posición final, contará la posición empatada. Por ejemplo, un empate con otros 4 jugadores en el séptimo puesto contará como una posición final de séptimo.

Líder del final de la ronda (por ejemplo, Primera ronda - Ganador). La determinación se basa en la puntuación del torneo al final de la ronda especificada. Se aplican las reglas de empate.

Torneo Top 4/Top 5/Top 6/Top 10/Top 20 Final. Predecir si un jugador obtiene una posición en el torneo. Se aplican las reglas de empate.

Ganar/no ganar un mayor. Los 4 majors son el US Open, el US Masters, la USPGA y el British Open.

Reglas de determinación y anulación

Mercados de rondas: Si se abandona una ronda de golf, se anularán todos los mercados de indecisos.

Mercados de 2 bolas: Si ambos jugadores se retiran en el mismo hoyo, el mercado será nulo. Un jugador puede ser considerado como corredor si se retira en su primer hoyo programado.

Mercados de 3 bolas: Si los tres jugadores se retiran en el mismo hoyo, el mercado será nulo. Un jugador puede ser considerado como corredor si se retira en su primer hoyo programado.

Mercados de competidores: Si el competidor afectado se retira, todos los mercados de competidores indecisos quedarán anulados.

Mercados totales (identificadores de mercado 1016 - 1020): Si un jugador que figura en el grupo se retira, todos los mercados totales no decididos quedarán anulados.

Mercados «hoyo» y «hoyo a a b»: Si un jugador que figura en el grupo se retira, todos los mercados de «hoyo» y «hoyo a a b» relacionados e indecisos quedarán anulados

Mercados de torneos/eventos: En los torneos que se vean afectados por el mal tiempo u otros motivos similares, las apuestas resultarán del resultado oficial, independientemente del número de rondas jugadas.

Reglas específicas de los mercados

Ganador: Se determina con el ganador oficial de todo el torneo (incluyendo los hoyos extra). Las apuestas a todos los jugadores de la lista se mantendrán una vez que hayan salido al campo.

Bola 2: El mercado será nulo si ambos competidores consiguen la misma puntuación en la ronda afectada.

Hockey/Hockey patines/Hockey hierba

A menos que LR estipule en su oferta que para un evento determinado se tomará en cuenta el resultado final, las apuestas se valorarán en función del resultado determinado en el tiempo reglamentario fijado por las reglas de competición, sin contabilizar prórrogas.

En hockey, el resultado válido será el que se haya producido al final del tiempo reglamentario, normalmente tres tercios de 20 minutos, no teniendo en cuenta posibles prórrogas o tandas de penalti, salvo que LR estipule lo contrario.

En caso de apuestas sobre el ganador en duelo, la apuesta será válida si ambos participantes juegan el partido.

No se considerará participante el jugador que pase todo el tiempo del partido en el banquillo de su equipo a pesar de estar inscrito en la lista para jugar, y las apuestas que hacen referencia a él serán nulas.

En caso de que ambos jugadores participen oficialmente en el partido, el ganador del duelo será el jugador con más puntos, asistencias etc. (en función de lo indicado en la oferta).

En caso de que ambos jugadores participen en el partido y obtengan el mismo número de puntos, el tipo de apuesta ganadora será "X" (empate), excepto cuando la opción "empate" no haya sido indicada en la oferta. En ese caso las apuestas serán nulas.

Regla de determinación

En caso de que un partido se decida por una tanda de penaltis, se añadirá un gol a la puntuación del equipo ganador y al total del partido a efectos de determinación. Esto se aplica a todos los mercados.

Mercados de periodo

El resultado del mercado se determina solo en base a la puntuación en el período respectivo (por ejemplo, primer período, segundo período, tercer período). Solo cuentan los goles marcados dentro del periodo designado. A menos que se indique lo contrario, la prórroga no cuenta para el resultado del 3er período. El periodo debe haberse completado para que las entradas de todo ese periodo se mantengan.

Mercados de jugadores

Si un portero no empieza el partido, la apuesta será anulada.

Importante

Todos los mercados (excepto los de periodo, prórroga y tanda de penaltis) se consideran solo para el tiempo reglamentario, a menos que se mencione en el mercado.

Goleador en cualquier momento y jugador que marque un punto

Todos los jugadores ofertados se consideran corredores.

Si un jugador no incluido en la lista marca un gol o gana un punto, todas las apuestas a los jugadores incluidos en la lista se mantienen.

A efectos de determinación, solo se tienen en cuenta los goles y las asistencias marcados durante el tiempo reglamentario. Tenga en cuenta que si el resultado después del tiempo reglamentario es 0-0, todas las apuestas se determinarán como perdidas.

Todas las apuestas a jugadores que estaban en la lista pero que abandonaron el partido antes de que éste terminara (como lesiones o expulsiones) se mantendrán.

Los mercados se determinarán basándose en las inserciones televisivas y en los datos proporcionados por las asociaciones oficiales, a menos que haya pruebas claras de que estas estadísticas no son correctas.

Resultado final primer tercio y del partido: Es el mercado en el que se pronostica el resultado de un partido (Gana equipo 1, gana equipo 2 o empatan) al llegar al final del primer periodo y al final del partido, teniendo que acertar ambos para resultar una apuesta ganadora. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Primer tercio o final: Se trata de un mercado en el que se puede pronosticar el resultado del partido al final del primer tercio o al final. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Primer tercio: En este mercado se apuesta por el resultado del primer periodo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2 y doble oportunidad.

Segundo tercio: En este mercado se apuesta por el resultado del segundo periodo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2 y doble oportunidad.

Tercer tercio: En este mercado se apuesta por el resultado del tercer periodo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2 y doble oportunidad.

Resultado final segundo periodo: En este mercado se ofrece los pronósticos 1X2 y doble oportunidad 1X, X2 y 12 para el resultado acumulado que lleve el partido al final del segundo periodo, este resultado no se referirá al resultado parcial obtenido en el segundo periodo. Así, por ejemplo, si el partido al final de segundo periodo tiene un marcador de 3:1, las apuestas ganadoras de este mercado serán las que hayan seleccionado el pronóstico 1, 1X o 12.

Ambos equipos marcan en el primer tercio: En este mercado se apuesta sobre si ambos equipos marcarán o no durante el primer periodo.

Ganador resto del partido (desde el momento que se hace la apuesta al final del tiempo reglamentario): En este mercado se pronostica el ganador del resto del partido partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final del tiempo reglamentario. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2.

Ganador desde ahora al descanso (desde el momento que se hace la apuesta al descanso): En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el descanso. Donde 1 = gana el equipo 1 al descanso, X = empatan ambos equipos al descanso y 2 = gana el equipo 2 al descanso.

Ganador resto primer tercio (desde el momento que se hace la apuesta al final del 1er cuarto): En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final del primer tercio. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2.

Ganador resto segundo tercio (desde el momento que se hace la apuesta al final del 2º cuarto): En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final del segundo tercio. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2.

Ganador resto tercer tercio (desde el momento que se hace la apuesta al final del 3er cuarto): En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final del tercer tercio. Donde 1 = gana el equipo 1,

X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2

Ganador penaltis: En este mercado se pronostica el ganador de la tanda de penaltis, donde 1 = gana el equipo 1 y 2 = gana el equipo 2.

Ganador resto prórroga (desde el momento que se hace la apuesta al final de la prórroga): En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final de la prórroga. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2.

Próximo gol: En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2 = el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Próximo gol penalti: En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol de penalti, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2 = el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Próximo gol Prórroga: En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol en la prórroga, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2 = el equipo 2 será el próximo en marcar.

Ganador del periodo (actual): En este mercado se pronostica qué equipo ganará el período actual, donde 1 = el equipo 1 será el ganador del período, X = hay empate en el período y 2 = el equipo 2 será el ganador del período. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Hurling gaélico

El Hurling gaélico está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Oferta básica: En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el equipo 1 y 2 = gana el equipo 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Deportes de motor

El resultado del evento se determinará en función de la primera clasificación oficial publicada por la autoridad oficial de la competición, excepto cuando se trate de la modificación del resultado erróneamente publicado.

Los eventos que se acorten debido a las condiciones meteorológicas u otras circunstancias, pero que sean considerados oficiales por la asociación gobernante, se determinarán en consecuencia.

Si uno o más pilotos tienen que empezar la carrera desde el pit-lane, serán clasificados al final de la parrilla de salida a efectos de determinación.

Si los competidores (que se reflejan como selecciones dedicadas) se retiran en diferentes vueltas, el número de vueltas terminadas se considera a efectos de liquidación.

Se considerará participante en la carrera el piloto que se haya presentado a la salida de la vuelta de calentamiento, a la parrilla de salida o que se haya integrado a la carrera después de la salida.

Si algún competidor no ha participado en la carrera, todas las apuestas que hacen referencia a este no serán válidas.

Si el competidor se retira o es descalificado durante el evento, se considerará participante en el evento.

En caso de apuestas sobre el ganador de duelo, las apuestas serán válidas si ambos participantes han participado en la carrera y será considerado como ganador el participante que figure mejor posicionado en la clasificación oficial publicada por la autoridad oficial del organizador de la competición.

Si ambos participantes del duelo se retiran durante la competición y se quedan sin resultado oficial, las apuestas no serán consideradas válidas.

Cuando en caso de apuestas de duelo los competidores finalicen la competición en la misma posición y con los mismos puntos, las apuestas no serán válidas.

Ganador (equipo), Top x (equipo) y Head2head (equipo) se determinan con el equipo que tenga el vehículo mejor clasificado en el resultado final.

El primero en retirarse (equipos) se determina con el equipo que retiró un vehículo primero. Tenga en cuenta: las reglas específicas del mercado de retiradas se consideran válidas para este mercado.

La primera parada en boxes (equipos) se determina con el equipo cuyo coche haya entrado primero en el pit-lane. Tenga en cuenta: las reglas específicas del mercado de paradas en boxes se consideran válidas para este mercado.

El total de adelantamientos por equipo se determina en base al número acumulado de adelantamientos de los dos coches del equipo especificado. Tenga en cuenta: Las reglas

específicas del mercado de adelantamientos se consideran válidas para este mercado.

Vuelta rápida: Se considera ganador al piloto que haya conseguido la vuelta más rápida en la vuelta, grupo de vueltas o carrera especificada. El tiempo de la vuelta en milisegundos es válido a efectos de determinación.

Mercados Head2head y ganador del grupo

Si todos los competidores (que se reflejan como selecciones dedicadas) se retiran en la misma vuelta, el mercado será anulado. Los mercados se considerarán nulos si uno de los pilotos se retira en la vuelta de formación o antes.

Mercados para adelantamientos

Un adelantamiento debe mantenerse hasta el final de la vuelta para ser considerado a efectos de determinación.

Los adelantamientos durante la primera vuelta no se tienen en cuenta a efectos de determinación.

Los adelantamientos de un piloto concreto en la misma vuelta cuando entra o sale de boxes no se tienen en cuenta a efectos de determinación.

Los adelantamientos de un vehículo en la vuelta de su retirada no se tienen en cuenta a efectos de determinación.

Doblar y desdoblar no se considerará adelantamiento.

Mercados para abandonos

Se considerará que un coche ha abandonado a efectos de determinación si no pasa por la línea de meta cuando la sesión se considera finalizada, a menos que sea descalificado.

Si más de un competidor se retira en la misma vuelta en la que se produjo el primer abandono, se aplicará la regla del empate.

Si un vehículo se retira en el pit o en el pit-lane, se considerará la última vuelta iniciada a efectos de determinación.

Mercados de paradas en boxes

El vehículo que entre primero en el pit-lane será considerado como ganador de este mercado.

Si un vehículo entra en el pit-lane y se retira, seguirá siendo considerado como una parada en boxes a efectos de liquidación.

Reglas de mercado de finalizadores totales

Un piloto solo se considera finalizador a efectos de determinación si pasa por la línea de meta cuando se considera que la sesión ha terminado

Otras: En este mercado se pronostican otras apuestas con pronósticos de fácil interpretación (SI o NO). Ejemplo: ¿Terminará la carrera Jorge Lorenzo? Pronóstico 1 – SI / Pronóstico 2 – NO. En el caso de que exista el virtual safety car, no se computará a la hora de determinar el resultado de la apuesta. El vehículo tendrá que salir a la pista físicamente para considerar que si ha habido safety car y por lo tanto determinar como ganador el pronóstico correspondiente.

Rugby

El rugby está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares. Todos los mercados excepto 1º tiempo, mercados del 1er tiempo, prórroga y penaltis se aplican al tiempo reglamentario del partido.

Oferta básica: En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el juego el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el partido el equipo 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Rugby Union + League

Todos los mercados (excepto el del medio tiempo, el del primer tiempo, el de la prórroga y el de los penaltis) se consideran solo para el tiempo reglamentario.

Si un partido se interrumpe y continúa dentro de las 48 horas posteriores al inicio, todas las apuestas abiertas se determinarán con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas indecisas se considerarán nulas.

80 minutos regulares: los mercados se basan en el resultado al final de los 80 minutos de juego programados, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo añadido de añadido o de parada, pero no incluye la prórroga, el tiempo asignado para una tanda de penaltis o muerte súbita.

Rugby 7

Todos los mercados (excepto el del medio tiempo, el del primer tiempo, el de la prórroga y el de los penaltis) se consideran solo para el tiempo reglamentario.

Si un partido se interrumpe y continúa dentro de las 48 horas posteriores al inicio, todas las apuestas abiertas se determinarán con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas indecisas se considerarán nulas.

14/20 minutos regulares: los mercados se basan en el resultado al final de los 14/20 minutos de juego programados, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo añadido de añadido o de parada, pero no incluye la prórroga, el tiempo asignado para una tanda de penaltis o muerte súbita.

Skeleton

El Skeleton está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Snooker

El Snooker está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

En el caso de una resolución de re-rack se mantiene si el resultado se determinó antes del re-rack

No se consideran faltas o bolas libres para la determinación de cualquier mercado de color sólido

En caso de que un cuadro comience pero no se complete, todos los mercados relacionados con el cuadro se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado

Juego: En este mercado se apuesta por el ganador de un juego donde el pronóstico 1 = gana el juego el jugador 1, X = empatan ambos jugadores y 2 = gana el juego el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Softball

El Softball está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Oferta básica: En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el

pronóstico 1 = gana el juego el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el partido el equipo 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Tenis/Tenis de mesa/Squash

Únicamente el resultado oficialmente publicado se considerará válido. Está sujeto a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Si un partido se cancela antes de comenzar o se interrumpe por retirarse uno de los jugadores (lesión, retirada, descalificación y otros motivos), la apuesta será nula.

Los mercados deben estar realmente decididos para tener determinaciones. Por ejemplo, si el partido termina por retirada en el primer set con el marcador en 4-4, anularíamos la línea de 9,5 del primer set, ya que el número real de juegos totales en el momento de la retirada era solo de ocho.

Se considera que un partido de tenis ha comenzado con el primer saque del partido.

Cuando se trata de apuestas *hándicap* y apuestas "resultado exacto", la apuesta no será válida si se produce la retirada de uno de los jugadores después del inicio del partido.

Si el evento se interrumpe o no se completa hasta el final, en las ofertas al total de los juegos logrados la apuesta será válida solo si el total de los juegos logrados es mayor de lo determinado. Si el total de los juegos logrados es menor o igual al resultado determinado hasta el final del evento, la apuesta será nula.

Por lo que se refiere a las apuestas sobre el resultado del primer set, la apuesta será nula si se produce la interrupción del partido durante el primer set, mientras que se considerarán válidas las apuestas sobre el resultado del primer set en el caso de que el primer set haya finalizado antes de la interrupción del partido.

Si el evento se interrumpe y no se reanuda hasta el final oficial del torneo, la apuesta será nula, pero las apuestas serán válidas si el evento se interrumpe y se reanuda antes del final del torneo.

Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en los precios, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

Para todas las apuestas que se refieran al número de juegos jugados, un tie-break se cuenta como un juego.

En caso de que se produzca alguna de las siguientes circunstancias, todas las apuestas se mantendrán: cambio del horario y/o del día del partido; cambio de sede; cambio de la pista cubierta a la pista exterior o viceversa; cambio de la superficie (antes o durante el partido)

Cada tie-break o match tie-break cuenta como 1 juego

Si se juega un tie-break de partido como set decisivo en formato Bo3, se considerará como el tercer set

Si el árbitro concede punto(s) de penalización, todas las apuestas en ese partido se mantendrán.

En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad...) todos los mercados permanecen sin determinar y las apuestas continuarán en cuanto el partido continúe.

Si el árbitro concede punto(s) de penalización, todas las apuestas en ese partido se mantendrán

Si un jugador se retira, todos los mercados indecisos se consideran nulos

Determinaciones de mercado por retiradas

Ganador: todas las apuestas se consideran nulas

Set x - ganador: Si la retirada se produce tras la conclusión del set x, se mantienen las apuestas al ganador del set. En caso contrario, las apuestas se consideran nulas.

Set x juego x - ganador: Si la retirada se produce tras la conclusión del juego x, se mantienen las apuestas al ganador del juego. En caso contrario, las apuestas se consideran nulas.

Walkovers

En caso de un Walkover, todos los mercados se determinarán como nulos.

Partido no disputado como se indica en la lista

En caso de que se produzca alguna de las siguientes circunstancias, todas las apuestas se mantendrán:

Cambio del horario y/o del día del partido

Cambio de sede

Cambio de la pista cubierta a la pista exterior o viceversa

Cambio de la superficie (antes o durante el partido)

Si los jugadores/equipos se muestran de forma incorrecta, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

Oferta básica/Ganador del partido: En este mercado se ofrecen únicamente dos pronósticos 1=gana jugador 1 y 2=gana jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la

modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Ganador del set: En este mercado se apuesta por el ganador del set, donde 1 = gana el jugador 1 el set y 2 = gana el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Ganador X set: En este mercado se apuesta por el resultado del X set del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1 y 2, es decir en este mercado se apuesta a que gana el jugador 1 el primer set o gana el jugador 2 el primer set.

Resultado final (X sets): En este mercado se apuesta por el resultado en sets de un partido de tenis al mejor de X sets. En caso de que el partido tenga que decidirse con un super tie break, al ganador del mismo se le adjudicará un set, por ejemplo: Nadal vs Federer van 6-1, 6-4, 4-6, 3-6 y el último set van empatados 6-6. Están obligados a jugar un super tie break a 10 puntos. El primer jugador que llegue a sumar esos 10 puntos ganará el partido. Conclusión, este jugador ganaría el 5º set 7-6 o 6-7, por lo que ganaría el 5º set. A efectos de apuestas, este super tie break será considerado como un set para apuestas relacionadas con mercados de sets

Más/Menos N.º total de juegos: En este mercado se apuesta si habrá menos o más de un número determinado de juegos en el total del partido computando los juegos de ambos jugadores. En caso de que el partido tenga que decidirse con un super tie break, al ganador del mismo se le adjudicará un juego, por ejemplo: Nadal vs Federer van 6-1, 6-4, 4-6, 3-6 y el último set van empatados 6-6. Están obligados a jugar un super tie break a 10 puntos. El primer jugador que llegue a sumar esos 10 puntos ganará el partido. Conclusión, este jugador ganaría el 5º set 7-6 o 6-7, por lo que ganaría su 7º juego. A efectos de apuestas, este super tie break será considerado como un juego para apuestas relacionadas con mercados de juegos.

Habrá tie break en el partido: En este mercado se apuesta sobre si habrá o no habrá algún "tie break" en el partido.

Habrá tie break en el X set: En este mercado se apuesta sobre si habrá o no habrá "tie break" en el X set.

Hándicap sets (al mejor de 3): Hándicap es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1 y 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de sets establecida por LR para un partido al mejor de 3 sets y que se asigna a uno de los dos jugadores que disputan un partido. Este mercado se aplica al partido al mejor de 3 sets descrito en el enunciado de la apuesta.

Hándicap sets (al mejor de 5): Hándicap es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1 y 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de sets establecida por LR para un partido al mejor de 5 sets y que se asigna a uno de los dos jugadores que disputan un partido. Este mercado se aplica al partido al mejor de 5 sets descrito en el enunciado de la apuesta.

Hándicap juegos set: Hándicap es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1 y 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de juegos establecida por LR para un set determinado y que se asigna a uno de los dos jugadores que disputan un partido. Este mercado se aplica al set descrito en el enunciado de la apuesta.

Número de sets: En este mercado se puede apostar al número de sets que se disputarán en total en el partido.

Resultado final del 1er set y partido: En este mercado se puede apostar por el resultado del primer set, ya sea que lo gana el jugador 1 o el jugador 2, combinándolo con el resultado global del partido.

Ganador de los juegos "X" y "Z" del set "Y": En este mercado se apuesta a qué jugador gana los juegos especificados del set predeterminado: donde 1 = el jugador 1 gana los dos juegos del set nombrado, X = cada jugador gana un juego y 2 = los gana el jugador 2.

Ganador del juego X del Y set: En este mercado se apuesta a qué jugador gana el juego X del Y set: donde 1 = el jugador 1 gana el juego X del Y set, y 2 = el jugador 2 gana el juego X del Y set.

Número de sets (al mejor de X): En este mercado se apuesta al número de sets totales que se jugarán en un partido al mejor de X sets.

Resultado sets (al mejor de X): En este caso se apuesta al resultado por sets en un partido al mejor de X sets.

Marcador del juego "X" del set "Y": En este caso se apuesta al marcador exacto del jugador perdedor en un juego y set concretos.

Marcador del juego "X" del set "Y" o break: En este caso se apuesta al marcador exacto del jugador que sirve en un juego y set concretos o al break.

Voleibol/Vóley playa

Únicamente el resultado oficialmente publicado se considerará válido.

Si un partido se cancela antes de comenzar o se interrumpe por retirarse uno de los jugadores (lesión, retirada, descalificación y otros motivos), la apuesta será nula.

Cuando se trata de apuestas *hándicap* y apuestas "resultado exacto", la apuesta no será válida si se produce la retirada de uno de los jugadores después del inicio del partido.

Si el evento se interrumpe sin finalizar, entonces la apuesta se considerará válida cuando en la oferta de la suma total de juegos, la suma total de juegos ganados hasta la interrupción sea superior a la suma fijada. Si la suma total de juegos ganados es inferior o igual a la suma fijada hasta el momento de la interrupción del partido, la apuesta se

considerará nula.

Por lo que se refiere a las apuestas sobre el resultado del primer set, la apuesta será nula si se produce la interrupción del partido durante el primer set, mientras que se considerarán válidas las apuestas sobre el resultado del primer set en el caso de que el primer set haya finalizado antes de la interrupción del partido.

Si el evento se interrumpe y no se reanuda hasta el final oficial del torneo, la apuesta será nula, pero las apuestas serán válidas si el evento se interrumpe y se reanuda antes del final del torneo.

El set de oro no se considera en ninguno de los mercados mencionados

Ganador del set: En este mercado se apuesta por el resultado del set en juego pudiéndose elegir entre los pronósticos 1 y 2, es decir en este mercado se apuesta a que 1 = gana el equipo 1 el set o 2 = gana el equipo 2 el set.

Ganador X set: En este mercado se apuesta por el resultado del X set del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1 y 2, es decir en este mercado se apuesta a que 1 = gana el equipo 1 el X set o 2 = gana el equipo 2 el X set.

Resultado final a X sets: En este mercado se pronostica el resultado exacto por número X de sets a la finalización del partido.

Número de sets (al mejor de X): En este mercado se apuesta por el número de sets totales que se jugarán en un partido al mejor de X sets.

Ganador del punto X del Y set: En este mercado se apuesta por el ganador de un número de punto determinado X del Y set y prefijado por LR, donde 1 = gana el equipo 1 el punto determinado X del Y set o 2 = gana el equipo 2 ese punto determinado X del Y set. Si un set termina antes de llegar al X punto, este mercado se considera nulo (cancelado).

Equipo que llega antes a puntos en Y set: En este mercado se apuesta a qué equipo alcanzará antes un número de juego determinado y prefijado por LR en el set actual (set especificado en la apuesta). Donde 1 = equipo 1 llega alcanza antes el juego especificado de ese set y 2 = equipo 2.

Habrá un cuarto set. Si el cuarto set ha comenzado, entonces el resultado será sí

Habrá un quinto set. Si el quinto set ha comenzado, entonces el resultado será sí

Quién marca el [X] punto en el [y] set. Si un set termina antes de llegar al X punto, este mercado se considera nulo (cancelado).

Waterpolo

A menos que LR estipule en su oferta que para un evento determinado se tomará en

cuenta el resultado final, las apuestas se valorarán en función del resultado determinado en el tiempo reglamentario fijado por las reglas de competición, sin contabilizar prórrogas.

En caso de apuestas sobre el ganador en duelo, la apuesta será válida si ambos participantes juegan el partido.

No se considerará participante el jugador que pase todo el tiempo del partido en el banquillo de su equipo a pesar de estar inscrito en la lista para jugar, y las apuestas que hacen referencia a él serán nulas.

En caso de que ambos jugadores participen oficialmente en el partido, el ganador del duelo será el jugador con más puntos, asistencias etc. (en función de lo indicado en la oferta).

En caso de que ambos jugadores participen en el partido y obtengan el mismo número de puntos, el tipo de apuesta ganadora será "X" (empate), excepto cuando la opción "empate" no haya sido indicada en la oferta. En ese caso las apuestas serán nulas.

Goles jugador: En este mercado se apuesta sobre si un jugador concreto marca menos o más de un cierto número de goles prefijados por LR, donde el pronóstico 1 = menos de los goles prefijados por LR y el pronóstico 2 = más de los goles prefijados por LR. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o al que haga referencia la descripción de la modalidad y/o a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...).

Competición de embarcaciones de remo, piragua, kayak, vela

El resultado del evento se determinará en función de la primera clasificación oficial publicada por la autoridad oficial de la competición, excepto cuando se trate de la modificación del resultado erróneamente publicado.

Se considerará participante en la carrera el piloto que se haya presentado a la salida de la vuelta de calentamiento, a la parrilla de salida o que se haya integrado a la carrera después de la salida.

Si algún competidor no ha participado en la carrera, todas las apuestas que hacen referencia a este no serán válidas.

Si el competidor se retira o es descalificado durante el evento, se considerará participante en el evento.

En caso de apuestas sobre el ganador de duelo, las apuestas serán válidas si ambos participantes han participado en la carrera y será considerado como ganador el participante que figure mejor posicionado en la clasificación oficial publicada por la autoridad oficial del organizador de la competición.

Si uno de los participantes abandona el evento durante la celebración, el participante que finalizó la competición será considerado como ganador.

Si ambos participantes del duelo se retiran durante la competición y se quedan sin resultado oficial, las apuestas no serán consideradas válidas.

Cuando en caso de apuestas de duelo los competidores finalicen la competición en la misma posición y con los mismos puntos, las apuestas no serán válidas.

Otros tipos de deportes (billar, deportes electrónicos etc.)

Los otros tipos de deporte están sujetos a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

Otros eventos no deportivos (p.e.: concursos o loterías).

LR ofertará apuestas de contrapartida basadas en eventos no deportivos, como puede ser concursos o loterías, siendo válido el primer resultado oficial publicado, de acuerdo a las disposiciones generales de las presentes normas y a las del organizador del evento

5. Glosario

Apostante o Usuario

Persona que realiza apuestas en los locales de apuestas, sin que en ningún caso se trate de menores de edad ni de personas sujetas a interdicción para el juego de acuerdo con el punto 2.2 de las presentes normas.

Apuesta

Actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la misma.

Apuesta acertada o ganadora

Aquella en la que el pronóstico realizado coincide con el resultado considerado válido de acuerdo con las presentes Normas.

Apuesta simple

Aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento incluido en la oferta de LR. El apostante tendrá derecho al premio si acierta el pronóstico ganador del acontecimiento seleccionado.

Apuesta múltiple

Aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más eventos. En este tipo de apuestas es necesario acertar todos los pronósticos realizados para que la apuesta sea ganadora.

Apuesta de Sistema

En este tipo de apuesta es posible elegir pronósticos de varias combinaciones de más eventos y es posible ganar incluso cuando no se hayan adivinado todos los eventos.

Apuesta en directo o en vivo (Live)

Una apuesta en directo o apuesta en vivo es aquella que permanece abierta una vez que el acontecimiento ya ha comenzado. Mientras se desarrolla este evento, los Multiplicadores de la apuesta varían en función del resultado.

Apuesta nula

Aquella que, aun habiendo sido validada, se considera nula y se procede a la devolución del importe de la misma al apostante.

Apuesta perdedora

Aquella en la que el pronóstico realizado no coincide con el resultado considerado válido de acuerdo a las reglas de organización y funcionamiento de apuestas de LR.

Apuesta prepartido

Aquellas apuestas que se validan antes del inicio del evento.

Boleto de apuestas

Comprobante o soporte que acredita a su poseedor como apostante, recoge los datos relativos a la apuesta realizada, su registro y aceptación por parte de LR y sirve como documento justificativo para el pago de la apuesta ganadora, así como, en su caso, para formular cualquier reclamación sobre la apuesta.

El boleto es imprescindible para poder cobrar el premio en todos los casos.

Contrapartida

Aquella apuesta en la que el apostante apuesta contra una empresa autorizada. El premio que puede obtenerse es el resultado de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el multiplicador que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos. Es el tipo de apuesta ofrecido por LR.

Mutua

Aquella apuesta en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre una actividad deportiva o de competición determinada, se distribuye entre aquellas personas apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

Coeficiente de apuesta

Cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora en las apuestas de contrapartida al ser multiplicada por la cantidad apostada.

Evento

Es un acontecimiento, deportivo, de competición o de cualquier otra naturaleza, cuyo desenlace es incierto y ajeno a las partes intervinientes. Dicho acontecimiento definirá una clasificación y/o un ganador determinado.

Un evento puede reducirse a un partido, carrera, o competición individual o puede ser un conjunto de partidos, carreras o competiciones individuales que determinen el resultado de un campeonato, torneo o trofeo.

Evento aplazado

Aquél que se cancela antes del comienzo programado.

Evento anulado o nulo

Es aquel que tenga tal consideración de conformidad con lo establecido en las presentes normas.

Evento suspendido

Aquél que se suspende durante la duración del mismo.

Favorito

Aquellas apuestas con mayor probabilidad de resultar ganadora/as en un evento. Podrían identificarse porque presentan el coeficiente final más bajo de todas las selecciones de esa modalidad de apuesta para ese evento.

Hándicap

La oferta “hándicap” es una oferta especial que coloca el equipo favorecido en la posición de desventaja antes del comienzo del evento.

La ventaja o desventaja de puntos siempre se asignará al equipo local.

Importe de apuesta

Cantidad en euros por la que se formaliza el pago de una apuesta.

Local de apuestas

Aquel autorizado por la Comunidad de Madrid para que en su interior se validen apuestas.

Máquinas de apuestas

Son máquinas de juego específicamente homologadas para la realización de apuestas. Pueden ser de dos tipos: máquinas auxiliares, que son aquellas operadas directamente por el público; o terminales de expedición, que son aquellas utilizadas por un empleado de LR, sala de bingo o salón de juego.

Pago de premios

Acción por la que un apostante entrega un boleto de apuestas reconocido como apuesta ganadora y el operador procede a pagarle el premio correspondiente. El importe del premio se calcula multiplicando el importe apostado por el coeficiente de los eventos detallados en el boleto, a condición de que el resultado exacto de los eventos jugados se haya acertado.

Participante o jugador

Los equipos o individuos que forman parte de un acontecimiento, susceptibles de ser seleccionados por el apostante.

Resultado

Desenlace de un evento al final del tiempo reglamentario (el tiempo dictaminado por las reglas de una determinada competición y por un posible tiempo extra decidido por el árbitro), salvo cuando LR en su oferta relacionada a un evento en concreto indique expresamente que se tendrá en cuenta el resultado final o el resultado de una determinada parte. En caso de deportes sin tiempo reglamentario determinado, se entenderá por válida la primera publicación oficial del resultado. Dicho resultado vendrá expresado en la forma en la que se plantee el pronóstico del mismo.

Validación de apuesta

Registro y aceptación de la apuesta por parte de LR, así como la entrega o puesta a disposición del usuario de un boleto de los datos que justifiquen la apuesta realizada.

Unidad Central de Apuestas

Conjunto compuesto por los elementos técnicos necesarios para registrar, totalizar, gestionar y procesar las apuestas realizadas por los usuarios, en condiciones de aptitud para su consulta por la administración.

Unidades mínima y máxima de la apuesta

Cantidades mínimas y máximas que pueden formalizarse por cada tipo de apuesta.

1X2

Estas letras hacen referencia a la gran mayoría de mercados del catálogo. El “1” se refiere al equipo local, el “X” se refiere al empate entre los componentes del evento, y “2” hace referencia al equipo visitante. “1” también puede representarse mediante “Equipo Local” y “2” mediante “Equipo Visitante”. En caso de que el evento se dispute en terreno neutral, es decir, que el estadio no sea el habitual del cualquiera de los componentes del evento, “1” o “Equipo Local” hará referencia al equipo que este en la parte izquierda de la descripción del evento y “2” o “Equipo Visitante” hará referencia al equipo que este en la parte derecha de la descripción del evento.

Hándicap

Este mercado consiste en añadir una ventaja o desventaja a alguno de los componentes del evento.

Duelo Virtual

En este mercado se apuesta por el ganador virtual de un partido ficticio que en realidad no se ha disputado.