



CONTENIDO

1. REGLAS Y CONDICIONES
2. GANADORES Y PERDEDORES
3. TIPOS DE APUESTA
 - 3.1 APUESTAS DIRECTA (HANDICAP)
 - 3.2 APUESTA COMBINADA O PARLEY
4. REGLAS APUESTAS BALONCESTO (NBA)
5. REGLAS APUESTAS FUTBOL (SOCCER)
6. REGLAS APUESTAS BEISBOL (MLB)
7. REGLAS APUESTAS FUTBOL (SOCCER)
8. REGLAS APUESTAS HOCKEY (NHL)
9. REGLAS APUESTAS TENNIS
10. REGLAS APUESTAS BOXEO (MMA) (UFC)
11. REGLAS APUESTAS FUTBOL AMERICANO (NFL)



1. REGLAS Y CONDICIONES

Las reglas generales de PLAYSPORTS777 existen para proteger tanto a la compañía como al apostador.

Todos nuestros clientes deben ser mayores de 18 años.

Todas las reglas, políticas y dividendos publicados aquí, están sujetos a cambios sin previo aviso.

En la apuesta altas y/o bajas (Over y/o under), los tiempos extra se incluyen en el resultado final (ósea adición del árbitro).

Todos los mínimos, máximos y pagos están sujetos a cambios sin previo aviso.

El máximo precio a pagar en una apuesta de parley o combinada es de \$99.999.999 de peso.

El apostador podrá decidir si acepta aspirar a este premio o si apuesta un monto inferior.

Con respecto a juegos suspendidos, decisiones protestadas o anuladas, PLAYSPORTS777 sigue las reglas establecidas en Las Vegas, USA. De lo contrario, PLAYSPORTS777 no reconocerá ninguna de ellas.

Todos los eventos deportivos deberán llevarse a cabo en la fecha establecida a no ser que se especifique de otra forma. Si un evento se pospone y/o se vuelve a programar, o se cambia el lugar donde se llevará a cabo, el evento inmediatamente se considerará nulo; lo que significa que todo el dinero apostado en el mismo será reembolsado (a menos que las reglas específicas del evento estipulen otra cosa).

Todas las apuestas combinadas serán calculadas de nuevo excluyendo esa parte y se usarán tablas de pagos para esa opción de apuesta deportiva. Los juegos de tenis individual se consideran nulos si el juego no se llega a completar; debido a retiro, incapacidad o descalificación. Si un juego se programa de nuevo debido a problemas climáticos, de horario, de electricidad, etc., entonces todas las apuestas tendrán acción o sea serán válidas (esto para el tenis).

Todos los pagos de las apuestas se calculan basados en los logros al momento de la apuesta.

Se prohíben los parleys del mismo equipo donde se le apuesta a la línea de diferencia de puntos (points spread) y a la línea de dinero. Las apuestas múltiples no se aceptan donde el resultado de una parte de la apuesta contribuye con el resultado de la otra (jugadas correlacionadas).

El ganador de un evento o juego se determinará en la fecha en que el evento se lleve a cabo.

En caso de un error en una línea ya sea en: Número de Rotación, Nombres, Cuotas, Horarios, Máximo de una Apuesta entre otros, la misma se considerará "no acción" y el dinero se reembolsará en la cuenta correspondiente.

La fecha y la hora del saque inicial dadas solo sirven como guía.

Las apuestas se aceptarán hasta la hora del saque inicial previamente establecida.

2. GANADORES Y PERDEDORES

Los ganadores y perdedores no son oficiales hasta después de:

- Fútbol - 75 minutos de juego.
- Fútbol americano - Universitario y Profesional - 55 minutos de juego.
- Baloncesto - Profesional - 43 minutos de juego.
- Baloncesto - Universitario - 35 minutos de juego.
- Hockey - NHL - 55 minutos de juego.
- Otros eventos deportivos - 55 minutos de juego.
- Los tiempos extra, cuartos o entradas extra se toman en cuenta en el resultado final cuando se apuesta a los totales, a la línea de dinero y a la línea de diferencia de puntos, a no ser que se establezca diferente; con la excepción del fútbol que incluye la opción de empate.
- En apuestas de medio tiempo; los tiempos extra se incluyen como parte de la segunda mitad.
- Las apuestas hechas en todos los períodos y cuartos, valen solo para cada uno específicamente. Todas las apuestas hechas en tiempos extra serán válidas para el tiempo extra completo, sin importar cuantos tiempos extras hayan pasado.
- Otros deportes: todos los eventos que constan de tiempo de juego estimado o límite de tiempo, se deben jugar hasta ser concluidos o 5 minutos antes, para que sean considerados oficiales y las apuestas sean válidas.

3. GANADORES TIPOS DE APUESTA

Apuesta Directa (Hándicap)

La forma más simple de jugar, sin puntos, sin Hándicap. En Fútbol (Soccer) se le da la opción de jugar también al empate, lo que hace que las opciones sean Equipo Visita, Equipo Local y Empate. En Baloncesto y Fútbol Americano, solo tiene que escoger el ganador del juego. Este tipo de apuesta se conoce en inglés como "Money Line Bet".

Ejemplo en Fútbol (3 opciones)

Real Madrid +600 en estilo americano

Barcelona -167 en estilo americano

Empate +200 en estilo americano

Si usted apuesta en Real Madrid, juega 100 para ganar 600, le devuelve 700 total.

Si usted apuesta en Barcelona, juega 100 para 60, le devuelve 160 total.

Si usted juega el empate, 100 para 200, le devuelve 300 total.

Ejemplo en Baloncesto (2 opciones)



Boston Celtics -280 en estilo americano

New York Knicks +240 en estilo americano

Si usted apuesta en Boston, juega 100 para 35.

Si usted apuesta en New York, juega 100 para 240.

Simplemente apueste a quién ganará el partido.

APUESTA COMBINADA O PARLEY

Una apuesta combinada (también conocida como PARLEY) es una selección de más de 2 equipos sin ningún orden en particular. Todas las selecciones deben de ganar. Entre más selecciones, mayor el monto a ganar. El monto a ganar se calcula haciendo uso de una fórmula matemática usando las cuotas/precios de cada una de las selecciones.

Ejemplo Combinada de 3 equipos

Zaragoza +600

Olympique Marsella +300

Inter Milano -180

Para 3 selecciones, el pago final de esta jugada de 100 es de 4246.

En caso de que haya un empate o se cancele alguna de las selecciones, la jugada pasa a ser una apuesta combinada 2 equipos (siguiente nivel inferior), excepto en una apuesta combinada de 2 selecciones en la que se pasa a una apuesta directa.

Ejemplo Combinada de 2 equipos

Portland Trail Blazers +4

San Antonio Spurs -10

Para 2 selecciones, el pago final de esta jugada de 100 es de 264. En caso de que haya un empate o se cancele alguna de las selecciones, la jugada pasa a ser una apuesta combinada de un nivel inferior, excepto en una apuesta combinada de 2 selecciones en la que se pasa a una apuesta directa.

4. REGLAS DE APUESTAS BALONCESTO

Para efectos de apuestas los ganadores y perdedores se determinaran por la puntuación final (incluyendo tiempos extras) a condición de que se hayan jugado al menos 43 minutos de partido (4to cuarto con 7 minutos) Para partidos de NBA. Para otras ligas de baloncesto se deben haber jugado al menos 35 minutos de partido para que las apuestas tengan validez.

Si un juego es suspendido después de 43 minutos (4to cuarto con 7 minutos) para partidos de NBA o a después de los 35 minutos de partido en cualquier otra liga de baloncesto y no es reanudado el mismo día, independientemente de que el partido se complete en una fecha posterior. Se tomara la puntuación al momento que se detuvo el partido para determinará el resultado de las apuestas.

Si el partido es suspendido antes de los 43 minutos (4to cuarto con 7 minutos) en un partido de NBA o antes de los 35 minutos de partido en cualquier otra liga de baloncesto y no es reanudado el mismo día, todas las apuestas a juego completo se calificaran como “no acción” y el dinero apostado en las apuestas directas será reembolsado, mientras que los parleys o combinadas se eliminara esta selección del ticket y se hará un recalcu lo del mismo. Si alguna parte del partido ya ha terminado es decir 1ero, 2do y 3er cuarto o primera mitad, las apuestas realizadas en los mismos tendrán acción.

Ejemplo 1: Si un juego es suspendido a los 10 minutos del 2do cuarto en un partido de NBA solo las apuestas realizadas al 1er cuarto tendrán acción.

Ejemplo 2: Si un juego es suspendido a los 2 minutos del 4to cuarto en un partido de NBA todas las apuestas en el 1ero, 2do, 3ro cuarto y primera mitad tendrán acción. Las apuestas a juego completo se eliminaran.

Solo para antes de comenzar el partido, si un juego es cambiado de hora el mismo día, todas las apuestas tendrán acción, adicionalmente si hay retrasos por clima o retrasos por situaciones similares, que obliguen al partido a comenzar después de la media noche (hora local) y el partido todavía se juegue, entonces las apuestas tendrán acción.

Si el partido es reprogramado entonces las apuestas se eliminaran.

Regla de empate (Push)

En el caso de un empate, las apuestas directas serán reembolsadas, mientras que los parleys o combinadas se eliminara esta selección del ticket y se hará un recalcu lo con el resto de las selecciones.

Ejemplo 1: Si realiza una apuesta a la Alta en 210 puntos de un partido y el partido culmina con 210 puntos exactamente la apuesta se considera empate.

Ejemplo 2: Si realiza una apuesta al Handicap de un equipo en -5 puntos y su equipo gana exactamente por una diferencia de 5 puntos entonces la apuesta se considera empate.

BALONCESTO - Apuestas a Juego Completo

Apuestas a Handicap, totales y a ganar: Las apuestas realizadas a juego completo incluirán los puntos que se anoten en la prórroga si se juega, a menos que se establezca lo contrario.

BALONCESTO – Primera Mitad

NCAA - Apuestas a Handicap y Totales: Las apuestas se basan en las anotaciones realizadas en la primera mitad del partido.

NBA - Apuestas a Handicap y Totales: Las apuestas se basan en las anotaciones realizadas de los 2 primeros cuartos.

BALONCESTO – Segunda mitad

NCAA - Apuestas a la 2da mitad: Las apuestas se basan en los puntos realizados en la 2da mitad en adelante. Las apuestas a la 2da mitad incluirán los puntos que se anoten en la prórroga si se juega.

NBA - Apuestas a la 2da mitad: Las apuestas se basan en los puntos realizados en el 3er cuarto en adelante. Las apuestas a la 2da mitad incluirán los puntos que se anoten en la prórroga si se juega.

BALONCESTO – Cuartos

Los cuartos deben ser completos para que las apuestas en los mismos tengan validez. Las apuestas al 4to cuarto NO incluirán los puntos que se anoten en la prórroga.

5. REGLAS APUESTAS BEISBOL

PLAYSPORTS777 no reconocerá juegos pospuestos, protestas, decisiones volcadas para fines de apuestas. Si un juego es cambiado de hora el mismo día, todas las apuestas tendrán acción, adicionalmente si hay retrasos por clima o retrasos por situaciones similares, que obliguen al partido a comenzar después de la media noche (hora local) y el partido todavía se juegue, entonces las apuestas tendrán acción. Si el partido es reprogramado entonces las apuestas se eliminarán.

Regla de empate (Push)

En el caso de un empate, las apuestas directas serán reembolsadas, mientras que los parleys o combinadas se eliminara esta selección del ticket y se hará un recalcuulo con el resto de las selecciones.

Ejemplo: Si realiza una apuesta a la Alta en 9 Carreras de un partido y el partido culmina con 9 carreras exactas la apuesta se considera empate.

Regla de las cuatro entradas y media (4½ innings)

Para apuestas a ganar: Ganadores y perdedores son oficiales después de 5 innings de juego o 4½ innings en caso de que el equipo casa este ganando. Si un juego es suspendido, el ganador se determinara por el resultado hasta el último inning completo al menos que el equipo casa anote para empatar o tome la delantera en la parte baja del inning, en este caso se tomara el resultado para el momento que el juego fue suspendido.

En caso de que el juego sea suspendido y este empatado al finalizar la 5ta entrada las apuestas a ganador serán anuladas.

Tenga en cuenta que los juegos suspendidos no se reanudaran a menos que se establezca lo contrario.

Regla de las seis entradas y media (6½ innings) (Para juegos de 7 entradas)

Apuestas a ganador y totales en juegos de 7 entradas, el partido deberá tener al menos 7 entradas completas o 6½ en caso de que el equipo casa este ganando para que las apuestas tengan validez.

Tenga en cuenta que los juegos suspendidos no se reanudaran a menos que se establezca lo contrario. En el caso de que un juego sea suspendido antes de las 7 entradas se aplicara la regla de las cuatro entradas y media (4½ innings) para las apuestas a ganador, las apuestas a totales (altas / bajas) serán anuladas.

Regla de ocho entradas y media (8½ innings)

Para apuestas de TOTALES (altas / bajas) y RUNLINES a final de partido: el partido deberá tener al menos 9 entradas completas o 8½ en caso de que el equipo casa este ganando, para que las apuestas tengan validez. Tenga en cuenta que los juegos suspendidos no se reanudaran a menos que se establezca lo contrario.

En el caso de que el juego sea suspendido en extra innings el resultado será determinado hasta el último inning completo, a menos que el equipo casa anote para empatar o tome la delantera en la parte baja del inning, en ese caso el resultado será determinado al momento que el juego fue suspendido y las apuestas de RUNLINE y TOTALES (altas / bajas) tendrán acción.

MLB – Partidos suspendidos en extra inning

Para apuestas a ganar: En el caso de que el juego sea suspendido en extra innings el resultado será determinado hasta el último inning completo, a menos que el equipo casa anote para empatar o tome la delantera en la parte baja del inning, en ese caso el resultado será determinado al momento que el juego fue suspendido.

Selección de lanzadores:

Es responsabilidad del cliente estar al corriente de cualquier cambio de lanzador. Tiene 3 tipos de opciones para seleccionar lanzadores (puede variar dependiendo del tipo de apuesta):

Acción: va jugando con el equipo sin importar el lanzador.

Selección de un lanzador: la apuesta va jugando solo con el lanzador seleccionado el cual debe comenzar el partido para que la apuesta tenga validez de lo contrario la apuesta será nula.

Selección de ambos pitchers (lanzadores): la apuesta va jugando solo si ambos lanzadores seleccionados en la apuesta comienzan el partido, en el caso de que alguno de los dos lanzadores no comience el partido la apuesta será nula.

En el caso de que tenga en su ticket un pitcher (lanzador) que no comenzó el juego las jugadas directas serán anuladas y el dinero apostado será devuelto. Los parleys serán recalculados sin esta selección.

Nota: Errores tipográficos en los nombres de los pitchers (lanzadores) no harán que su apuesta sea cancelada.

MLB – Primera mitad

Para apuestas a ganar o totales de primera mitad: Las apuestas se basan en las anotaciones de las primeras 5 entradas completas o 4½ si el equipo de casa está ganando. En el caso de que el juego este empatado al finalizar el 5to inning se devolverá el dinero y los parleys serán recalculados solo para apuestas a ganador de primera mitad, las apuestas de totales de primera mitad seguirán válidas.

MLB – Segunda mitad

Las apuestas se basan en las anotaciones realizadas a partir de la sexta (6) entrada hasta el final del partido. El partido deberá tener al menos 9 entradas completas (8 ½ si el equipo de casa va ganando). Las apuestas incluyen entradas extras.

MLB – Apuestas a totales 8 (altas / bajas) de final de partido

El partido deberá tener al menos 9 entradas completas (8½ si el equipo de casa está ganando) para que las apuestas tengan validez. Aplica regla de ocho entradas y media (8½ innings).

MLB - Total de carreras, hits y errores

Las apuestas de carreras, hits y errores serán calificadas con la sumatoria de las Carreras, Hits y Errores realizados por los dos equipos en el juego. Las reglas para Totales de carreras + hits + errores es la misma que para aquellas de totales de final de partido. Regla de las ocho entradas y media (8½ innings).

MLB – Carreras en la 1era entrada (1er inning)

Se apuesta a “Si hay carreras en la primera entrada” o “No hay carreras en la primera entrada”, Al momento de que se realice una carrera en el primer inning se tomara como ganador el SI, sin importan si culmino el primer inning. En el caso de que se suspenda un partido antes de culminar el primer inning y no se haya realizado ninguna anotación la apuesta será anulada.

MLB - Equipo que Anota Primero

El primer equipo en anotar en el partido. En el caso de que se realice una anotación en el partido las apuestas tendrán validez sin importar cuantas entradas se hayan jugado. Si un partido es suspendido sin haberse realizado una anotación las apuestas se anularan.

MLB – Runline de primera mitad (5to Inning)

Las apuestas se basan en las anotaciones de las primeras 5 entradas completas o 4½ si el equipo de casa está ganando.

MLB – Runline de final 1½ carreras, Super Runline de final 2½ carreras y Runline Alternativo de final 1½ carreras

El partido deberá tener al menos 9 entradas completas o 8½ en caso de que el equipo casa este ganando, para que las apuestas tengan validez. Tenga en cuenta que los juegos suspendidos no se reanudarán a menos que se establezca lo contrario. Ver regla de las ocho entradas y media (8½ innings).

MLB - SERIE (torneo de múltiples partidos)

Todas las apuestas serán anuladas si no se completa o se cambia el número establecido de partidos (de acuerdo a lo estipulado con las respectivas organizaciones oficiales) Ninguno de los 2 equipos puedan jugar con otro contrincante entre partidos ya programados.

Si uno de los 3 partidos es aplazado, todas las apuestas (acción) siguen válidas. Si se juegan menos de 3 partidos entonces el equipo con la ventaja es el ganador de la serie. Toda apuesta está basada en acción (sin lanzadores listados).

MLB - Primer Tiempo

Las apuestas se basan en las anotaciones de las primeras 5 entradas completas. Si después de las 5 primeras entradas el partido no se ha concluido, las apuestas siguen en pie. Todas las apuestas se basan en lanzadores ya listados.

MLB - Segundo Tiempo

Las apuestas se basan en el marcador a partir de la sexta (6) entrada hasta el final del partido. Tiene que ser un partido completo (9 entradas 8 ½ si el equipo de casa va ganando. Las apuestas incluyen entradas extras. Todas las apuestas son de acción sin importar los lanzadores.

MLB - Total de Hits, carreras y errores

Tiene que ser un partido completo – 9 entradas para tener "acción" (8 ½ si el equipo de casa está ganando). Toda apuesta se basa en lanzadores listados.

MLB - Equipo que Anota Primero

El primer equipo en anotar del partido. Si hay una anotación pero el partido es cancelado o aplazado, todas las apuestas siguen en pie sin importar cuantas entradas han jugado. Toda apuesta se basa en lanzadores listados.

MLB - Equipo que Anota al Último

Tiene que ser un partido oficial. Toda apuesta se base en lanzadores ya listados.

MLB - Strikeouts (batedor tachado) por lanzador

El lanzador apostado tiene que ser el quien empieza el partido. El otro lanzador listado no tiene que haber empezado el partido. En caso de que un partido sea suspendido antes de complementar las 5 primeras entradas, toda apuesta Strikeouts por pitcher (lanzador) será cancelada, sin importar el estado del lanzador en el partido. Toda apuesta se base en lanzadores alistados.

MLB - Strikeouts (equipo tachado) por Equipo

En caso de que el juego sea suspendido antes de completar las 5 primeras entradas, toda apuesta Strikeouts por equipo será cancelada. Si un partido es acortado antes de completarse, pero después de 5 entradas, entonces el Strikeouts será aceptado hasta completar el total de entradas ej., si un partido es completado hasta 7.5 entradas, todo strikeouts será aceptado solamente hasta las completas 7 entradas.

MLB - Total de Equipo de Béisbol

Tiene que haber 9 entradas completas (8½ si el equipo de casa está ganando). Toda apuesta se base en lanzadores alistados.

MLB - 2 ½ Líneas de Carreras/ Líneas de Carreras Alternativas y Equipo que tiene mayor cantidad de anotaciones (home-runs)

Todas las apuestas se basan en lanzadores alistados. El partido debe de durar 8 ½ entradas como mínimo, si el equipo de casa se está ganando, de otro modo el partido tiene que ser concluido en su totalidad. Toda apuesta se base en lanzadores alistados. El partido tiene que durar 5 entradas completas como mínima para tener "acción".

6. REGLAS DE APUESTAS FUTBOL

Se considera como tiempo oficial 75" minutos de juego para todas las apuestas (sin importar que haya empate o resulte algún ganador después de ese tiempo), a menos que se indique de otra manera.

En los 90 minutos será válido el tiempo de reposición (demoras, lesiones, atrasos, etc.)

Si se suspende un juego antes de ese tiempo se declara anulado para las apuestas y se regresara el dinero solo ganaran quienes hayan apostado a primer tiempo (1h) habiendo terminado los primeros 45 minutos, los juegos que sean aplazados o anulados saldrán de los parleys y quedaran jugando con los equipos restantes.

Tiempos Extra, Overtime o Tanda de penales no se toman en consideración para las apuestas de Futbol al menos que se estipule lo contrario.

Las apuestas de Futbol donde se incluya el Empate como tercera opción y el partido culmine en empate todas las apuestas realizadas en el empate serán ganadoras y las apuestas realizadas a ganar los equipos serán perdedoras.

Si algún juego es abandonado, pospuesto o suspendido todas las apuestas serán anuladas al menos que se haya dado un resultado relevante en alguna apuesta, ejemplo: "Quien marca el primer Gol" en este caso la apuesta seguirá si ya se ha marcado un gol en el partido.

FUTBOL – APUETAS A LA PRIMERA MITAD

Las apuestas en la primera mitad del partido incluyen 45 minutos más tiempo por reposición (Tiempo por lesiones) colocado por el árbitro al final de la primera mitad. Si la primera mitad no es completada todas las apuestas serán anuladas y el dinero será devuelto. FUTBOL SPREAD (HANDICAP)

Las apuestas de Futbol Spread son parecidas a las de Handicap de Baloncesto.

Ejemplo:

Lorient -1 -120

Bordeaux +1 -110

En el caso de que Lorient gane por 2 goles o más, las apuestas en el spread de Lorient serán ganadoras y las de Bordeaux serán perdedoras. Si el partido termina en empate las apuestas al spread de Bordeaux serán ganadoras y las de Lorient serán perdedoras. Si el Lorient gana exactamente por un gol entonces las apuestas realizadas al spread de los dos equipos serán devueltas.

Para el futbol (soccer) las apuestas en pk son apuestas por derecho ninguno de los dos equipos dará puntos y en caso de empate se devolverá el dinero.

Solo se define esta apuesta al ganar el equipo contrario al que eligió el jugador.

Y las demás apuestas de soccer spread serán precedidas del signo + y –

El + lo llevará el equipo que recibe el handicap

El – lo llevará el equipo que da el handicap

7. REGLAS APUESTAS HOCKEY (NHL)

Para efectos de apuestas los ganadores y perdedores se determinarán por la puntuación final (incluyendo tiempos extras y tanda de penales) a condición de que se hayan jugado al menos 55 minutos de partido (3er periodo con 15 minutos). Si el juego es suspendido antes de los 55 minutos de partido todas las apuestas a final de partido serán anuladas.

Todas las apuestas incluyen tiempos extras y tandas de penales a menos que se establezca lo contrario. En el caso de que el partido se decida por tanda de penales, se añadirá un gol al resultado del equipo ganador y al resultado total para la determinación de las apuestas.

Esta regla no aplica para las apuestas que no incluyen tiempos extras o tanda de penales, ejemplo, NHL 3 WAY.

Solo para antes de comenzar el partido, si un juego es cambiado de hora el mismo día, todas las apuestas tendrán acción, adicionalmente si hay retrasos por clima o retrasos por situaciones similares, que obliguen al partido a comenzar después de la media noche (hora local) y el partido todavía se juegue, entonces las apuestas tendrán acción.

Si el partido es reprogramado entonces las apuestas se eliminarán.

Regla de empate (Push)

En el caso de un empate, las apuestas directas serán reembolsadas, mientras que los parleys o combinadas se eliminará esta selección del ticket y se hará un recalcu con el resto de las selecciones.

Ejemplo 1: Si realiza una apuesta a la Alta en 5 goles de un partido y el partido culmina con 5 goles exactamente la apuesta se considera empate.

NHL – PUCKLINE

Las apuestas a Puck Line incluirán tiempos extras y tandas de penales a menos que se establezca lo contrario. . En el caso de que el partido se decida por tanda de penales, se añadirá un gol al resultado del equipo ganador y al resultado total para la determinación de las apuestas.

NHL – 3 WAY

Apuestas realizadas de 3 WAY (3 Opciones) encontraremos una línea de Money line y Empate. En caso de que algún juego quede 0-0 al finalizar el tiempo reglamentario todas las apuestas realizadas a ganar los equipos serán perdedoras y las a la línea de Empate serán ganadoras. Para las apuestas de 3 WAY de NHL no se tomaran en cuenta los tiempos extras y tandas de penales.

NHL – Apuestas a los periodos

Los periodos deben ser completos para que las apuestas en los mismos tengan validez. Las apuestas al 3er periodo NO incluirán los puntos que se anoten en la prórroga.

8. REGLAS GENERALES TENIS

Para efectos de apuesta el partido debe ser completo sin que ningún retire por incapacidad o descalificación para que las apuestas sean válidas. Si un jugador se es reprogramado debido a problemas de clima, de luces, etc. Todas las apuestas se mantendrán.

Para las apuestas a futuro, ejemplo “Ganador del torneo” las apuestas al jugador que decida no participar en el torneo serán perdedoras.

9. REGLAS BOXEO (UFC) (MMA)

Las apuestas a combates que se hayan pospuesto, prevalecerán durante 30 días. Si cualquiera de los boxeadores es sustituido por otro, se anularán las apuestas y se devolverá el dinero apostado.

Para efectos de apuesta se considera que el combate comenzó al sonar la campana del primer asalto.

En caso de que un encuentro acabe en 'Combate sin decisión' (no participe), se anularán las apuestas y se devolverán las cantidades apostadas, exceptuando las apuestas cuyo resultado ya se haya determinado.

Boxeo/MMA – Apuestas a ganador

En el caso de empate se anularán las apuestas y se devolverá el dinero apostado. Las apuestas se determinarán según el resultado anunciado en el cuadrilátero (ring). Cualquier posible apelación o rectificación posterior no afectará la determinación de las apuestas (A no ser que dicha rectificación se deba a un error humano a la hora de anunciar el resultado).

Las apuestas prevalecerán sin tener en cuenta los cambios en los números de asaltos disputados en el combate.

Boxeo/MMA – Apuesta al resultado del combate

Para propósitos de apuesta, si realiza una apuesta a un peleador a que gana por “KO” si el peleador seleccionado gana por KO, TKO o DQ la apuesta será ganadora.

Si la apuesta ofrece empate como tercera opción y el combate termina en empate, todas las apuestas realizadas en el empate serán ganadoras, mientras que las realizadas en los peleadores serán perdedoras. Si es una apuesta de 2 opciones donde no se ofrece el empate entonces las apuestas en los peleadores serán devueltas.

Boxeo/MMA – Número de asaltos

Para rounds de 3 minutos. Para efectos de apuesta cuando se indica medio asalto, la mitad que determina la alta o baja se establecerá en 1 minuto y 30 segundos del asalto. Exactamente la mitad del round.

Si se modifica el número de asaltos de un combate tras haber establecido esta proposición, todas las apuestas prevalecerán, a menos que el número de asaltos establecido sea mayor que el total final de asaltos en el combate.

En el caso de UFC (Rounds de 5 minutos) cuando se indica medio asalto, la mitad que determina la alta o baja se establecerá en 2 minutos y 30 segundos del asalto.

10. REGLAS APUESTAS FUTBOL AMERICANIO (NFL)

Incluye los siguientes eventos deportivos: National Football League (NFL), National Collegiate Athletic Association (NCAA).

Para efectos de apuestas los ganadores y perdedores se determinaran por la puntuación final (incluyendo tiempos extras) a condición de que se hayan jugado al menos 55 minutos de partido (4to cuarto con 10 minutos).

Si un juego es suspendido después de 55 minutos (4to cuarto con 10 minutos) y no es reanudado el mismo día, independientemente de que el partido se complete en una fecha posterior. Se tomara la puntuación al momento que se detuvo el partido para determinar el resultado de las apuestas.

Si el partido es suspendido antes de los 55 minutos (4to cuarto con 10 minutos) y no es reanudado el mismo día, todas las apuestas a juego completo se calificarán como “no acción” y el dinero apostado en las apuestas directas será reembolsado, mientras que los parleys o combinadas se eliminara esta selección del ticket y se hará un recalcu del mismo. Si alguna parte del partido ya ha terminado es decir 1ero, 2do y 3er cuarto o primera mitad, las apuestas realizadas en los mismos tendrán acción.

Ejemplo 1: Si un juego es suspendido a los 10 minutos del 2do cuarto solo las apuestas realizadas al 1er cuarto tendrán acción.

Ejemplo 2: Si un juego es suspendido a los 2 minutos del 4to cuarto, todas las apuestas en el 1ero, 2do, 3ro cuarto y primera mitad tendrán acción. Las apuestas a juego completo se eliminaran.

Solo para antes de comenzar el partido, si un juego es cambiado de hora el mismo día, todas las apuestas tendrán acción, adicionalmente si hay retrasos por clima o retrasos por situaciones similares, que obliguen al partido a



comenzar después de la media noche (hora local) y el partido todavía se juegue, entonces las apuestas tendrán acción.

Si el partido es reprogramado entonces las apuestas se eliminarán.

Regla de empate (Push)

En el caso de un empate, las apuestas directas serán reembolsadas, mientras que los parleys o combinadas se eliminara esta selección del ticket y se hará un recalcu con el resto de las selecciones.

Ejemplo 1: Si realiza una apuesta a la Alta en 49 puntos de un partido y el partido culmina con 49 puntos exactamente la apuesta se considera empate.

Ejemplo 2: Si realiza una apuesta al Handicap de un equipo en -5 puntos y su equipo gana exactamente por una diferencia de 5 puntos entonces la apuesta se considera empate.

FUTBOL AMERICANO – Apuestas a Juego Completo

Apuestas a Handicap, totales y a ganar: Las apuestas realizadas a juego completo incluirán los puntos que se anoten en la prórroga si se juega, a menos que se establezca lo contrario.

FUTBOL AMERICANO – Primera Mitad

Apuestas a Handicap y Totales: Las apuestas se basan en las anotaciones realizadas de los 2 primeros cuartos.

FUTBOL AMERICANO – Segunda mitad

Apuestas a la 2da mitad: Las apuestas se basan en los puntos realizados en el 3er cuarto en adelante. Las apuestas a la 2da mitad incluirán los puntos que se anoten en la prórroga si se juega.

FUTBOL AMERICANO – Cuartos

Los cuartos deben ser completos para que las apuestas en los mismos tengan validez. Las apuestas al 4to cuarto NO incluirán los puntos que se anoten en la prórroga.