

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 Autónoma de Les Illes Balears

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. CONDICIONES GENERALES.....	5
2.2. LIMITACIONES A LA PARTICIPACIÓN EN LAS APUESTAS.....	5
2.3. POLÍTICA DE SEGURIDAD Y PRIVACIDAD.....	6
2.3.1. <i>Identificación y datos de contacto del Responsable de Tratamiento</i>	6
2.3.2. <i>Delegado de Protección de Datos</i>	6
2.3.3. <i>Finalidades de tratamiento de los datos</i>	6
2.3.4. <i>Período de conservaciones de los datos</i>	7
2.3.5. <i>Derechos del interesado</i>	7
2.3.6. <i>Comunicación de datos a terceros</i>	7
2.4. CONDICIONES GENERALES DE CONTRATACIÓN DE LAS APUESTAS	7
2.5. TIPO DE APUESTAS	8
2.5.1. <i>Simple:</i>	9
2.5.2. <i>Múltiple:</i>	9
2.5.2.1. <i>Acumulada:</i>	10
2.5.2.2. <i>Sistema:</i>	10
2.5.2.3. <i>Sistema con hijos:</i>	12
2.6. FORMALIZACIÓN Y VALIDACIÓN DE LAS APUESTAS	13
2.7. UNIDAD MÍNIMA DE APUESTAS	16
2.8. UNIDAD MÁXIMA DE APUESTAS	16
2.9. RESULTADO VÁLIDO	16
2.10. PAGO DE LOS PREMIOS DE LAS APUESTAS	17
2.11. FUNCIÓN “CERRAR APUESTA”	18
2.12. CADUCIDAD DE LOS BOLETOS PREMIADOS	19
2.13. RECLAMACIONES	19
3. REGLAS APLICABLES.....	21
3.1.2. <i>Cambio en el lugar de celebración de eventos</i>	22
3.1.3. <i>Errores ortográficos</i>	22
3.1.4. <i>Reparto de premios en eventos con empates</i>	22
3.1.5. <i>Reparto de premios en eventos considerados nulos</i>	23
3.1.6. <i>Misma elección en más de un evento</i>	23
3.1.7. <i>Dos o más pronósticos en un evento</i>	24
3.2. APUESTAS EN VIVO	24
4. MERCADOS DE APUESTAS POR DEPORTES	25
4.1. MERCADOS DE APUESTAS GENÉRICAS.....	25
4.2.1. <i>Ajedrez</i>	30
4.2.2. <i>Atletismo</i>	30
4.2.3. <i>Badminton</i>	31
4.2.4. <i>Baloncesto</i>	31
4.2.5. <i>Balonmano</i>	32
4.2.6. <i>Béisbol</i>	33
4.2.7. <i>Bolos</i>	34
4.2.8. <i>Carreras de Caballos/Trotones</i>	34
4.2.9. <i>Carreras de Galgos</i>	40
4.2.10. <i>Ciclismo</i>	44
4.2.11. <i>Cricket</i>	45

4.2.12. Curling.....	45
4.2.13. Dardos.....	45
4.2.14. Deportes de combate.....	46
4.2.15. Deportes de Invierno.....	46
4.2.16. ESports.....	47
4.2.17. Esquí y Saltos de esquí.....	47
4.2.18. Fútbol/Fútbol Sala/Fútbol Playa/Fútbol gaélico.....	48
4.2.19. Fútbol Americano/australiano.....	54
4.2.20. Floorball.....	55
4.2.21. Golf.....	55
4.2.22. Hockey/Hockey patines/Hockey hierba.....	55
4.2.23. Hurling gaélico.....	58
4.2.24. MMA.....	58
4.2.25. Motor.....	58
4.2.26. Rugby.....	59
4.2.27. Skeleton.....	59
4.2.28. Snooker.....	59
4.2.29. Softball.....	59
4.2.30. Tenis/Tenis de mesa/Squash.....	60
4.2.31. Voleibol/Vóley playa.....	62
4.2.32. Waterpolo.....	63
4.2.33. Competición de embarcaciones de remo, piragua, kayak, vela.....	64
4.2.34. Otros tipos de deportes (billar, deportes electrónicos etc.).....	64
4.2.35. Otros eventos no deportivos (p.e.: concursos o loterías).	64
5. GLOSARIO.....	66

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 Ciudad de Ceuta.

Estas normas se fundamentan en lo dispuesto en el Reglamento de Apuestas de la Ciudad de Ceuta, a cuyo régimen jurídico, como regulador del juego y apuestas en la Ciudad de Ceuta, 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 Ciudad de Ceuta.

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 que 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 BETPOINT:

- a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente.
- b) Las personas que voluntariamente hubieran solicitado que les sea prohibido el acceso al juego o que lo tengan prohibido por resolución judicial.
- c) Los accionistas, partícipes o titulares de las empresas dedicadas a la organización y comercialización de las apuestas, su personal, directivos o empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primero grado.

- d) Los deportistas, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento objeto de las apuestas.
- e) Los directivos de las entidades participantes en el acontecimiento objeto de las apuestas.
- f) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento objeto de las apuestas, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos.
- g) Los funcionarios que tengan atribuidas funciones de inspección y control en materia de juego.
- h) Los incapacitados judicialmente si se tiene conocimiento de ello.

No tendrán validez las apuestas realizadas por las personas comprendidas en alguno de los supuestos anteriores. En estos casos, BETPOINT, sin perjuicio de su anulación, deberá comunicar esta circunstancia al departamento competente en materia de juego en la Ciudad Autónoma de Ceuta 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/ Gremi Fusters 33, 07009 Palma de Mallorca.

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 de BETPOINT son los siguientes:

D. Antoni Joan Morlà, Dirección: C/ Gremi Fusters 33, 07009 Palma de Mallorca, Teléfono: +34 971200012 E-mail: privacy@gobetpoint.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.
- c) En su caso, comunicar a las autoridades competentes la identidad de personas premiadas beneficiarias de premios para cuyo abono se requiera la identificación. La base legítima de este tratamiento es la obligación legal, o cumplimentación de requerimiento recibido de autoridades judiciales o gubernativas.

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 Gremi Fusters 33, 07009 Palma de Mallorca o mediante un correo electrónico a la dirección privacy@gobetpoint.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 con 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 BETPOINT 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 Ciudad Autónoma de Ceuta. 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.

En caso de que existan indicios de que se ha producido una manipulación de un evento, BETPOINT 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, BETPOINT anulará las apuestas correspondientes a dicho evento y devolverá el importe íntegro de las mismas.

Las normas establecidas por BETPOINT 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 correctos y se corresponden con los de la apuesta realizada.

2.5. Tipo de apuestas

BETPOINT comercializa, en el ámbito territorial de la Ciudad Autónoma de Ceuta, apuestas sobre eventos deportivos, de competición o de cualquier otra naturaleza previamente determinados, cuyo desenlace sea incierto y ajeno a las partes intervinientes.

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

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 Ciudad Autónoma de Ceuta, en el mismo periodo de tiempo, BETPOINT se reserva 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.

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 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: $50 \times 2,2 \times 2,0 \times 1,4 \times 2,4 = 739,2 \text{ €.-}$

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 BETPOINT. 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.

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

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

BETPOINT 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 €):

<p>1. EVENTO: SEVILLA - BETIS PRONÓSTICO: GANADOR SEVILLA MULTIPLICADOR: 1,80</p> <p>2. EVENTO: REAL MADRID - BREMEN PRONÓSTICO: GANADOR REAL MADRID MULTIPLICADOR: 2,40</p> <p>3. EVENTO: VALENCIA - VILLAREAL PRONÓSTICO: GANADOR VALENCIA MULTIPLICADOR: 3,10</p> <p>4. EVENTO: NADAL - FEDERER PRONÓSTICO: GANADOR NADAL MULTIPLICADOR: 2,00</p>	<p>1. COMBINACION SEVILLA - BETIS REAL MADRID - BREMEN VALENCIA - VILLAREAL</p> <p>2. COMBINACIÓN: SEVILLA - BETIS REAL MADRID - BREMEN NADAL - FEDERER</p> <p>3. COMBINACIÓN: SEVILLA - BETIS VALENCIA - VILLAREAL NADAL - FEDERER</p> <p>4. COMBINACIÓN: REAL MADRID - BREMEN VALENCIA - VILLAREAL NADAL - FEDERER</p>
	<p>1. COMBINACIÓN 10 € x 1,80 x 2,40 x 3,10 PREMIO 133,92 €</p> <p>2. COMBINACIÓN 10 € x 1,80 x 2,40 x 2,00 PREMIO 86,40 €</p> <p>3. COMBINACIÓN 10 € x 1,80 x 3,10 x 2,00 PREMIO 111,60 €</p> <p>4. COMBINACIÓN 10 € x 2,40 x 3,10 x 2,00 PREMIO 148,80 €</p>

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 BETPOINT.

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 hijos:

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

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

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.

BETPOINT 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 BETPOINT.

BETPOINT 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, BETPOINT 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 BETPOINT 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 las apuestas deportivas, una vez seleccionado el evento y pronóstico por el jugador, BETPOINT 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 BETPOINT.

Con el fin de ayudar a los apostantes o usuarios, BETPOINT 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.) BETPOINT puede en este caso usar abreviaturas.

BETPOINT 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 estas (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 BETPOINT.

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 esta.

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, BETPOINT 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 máquinas de apuestas bloquean la posibilidad de validar apuestas antes de la finalización del acontecimiento o evento objeto de apuesta. 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 BETPOINT, pues dependen de las instalaciones técnicas de las empresas que cuentan con los derechos de imagen de dichos eventos.

Por este motivo, BETPOINT 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) Nombre y dirección de BETPOINT con su Número de Identificación Fiscal y su Número de Inscripción en el Registro de Entidades Operadoras de Apuestas de la Ciudad Autónoma de Ceuta.
- 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

La unidad mínima de apuestas será de 1 euro para apuestas simples y de 20 céntimos de euro para apuestas combinadas o múltiples.

Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuestas correspondiente y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga

2.8. Unidad máxima de apuestas

Por las características del negocio, BETPOINT 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 BETPOINT informará al cliente de los límites de apuesta en el momento de su realización.

Con carácter general se determina como importe de la apuesta máxima en las máquinas auxiliares de apuestas con control de acceso la cantidad de 100 euros. En los terminales de expedición la apuesta máxima será de 1.000 euros; sin embargo, BETPOINT 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 BETPOINT 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 BETPOINT.

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

a) En efectivo:

- En los mostradores de los locales específicos de apuestas BETPOINT, previa entrega del boleto con derecho a premio, hasta una cantidad inferior a 2.000 euros sin coste para el usuario.
- En los restantes locales autorizados para la formalización de apuestas, a su vez autorizados por BETPOINT, hasta una cantidad inferior a 2.000 euros. BETPOINT por motivos de seguridad podrá rebajar dicho importe indicándolo mediante letreros informativos en el local de dicha circunstancia. En este caso el cliente podrá consultar en los mostradores de BETPOINT donde puede hacer efectivo el premio.

b) Por transferencia:

- Por transferencia bancaria y sin coste para el usuario desde la propia máquina auxiliar de apuestas, para importes inferiores a 2.000 euros.

c) Abono en saldo en maquina auxiliar:

- Leyendo el ticket premiado en una maquina auxiliar, se ofrece la opción al usuario de convertir en crédito el importe premiado. El crédito no jugado podrá ser reintegrado a través de un boleto de crédito expedido por la maquina auxiliar y canjeable por su valor en los puntos de venta de la red comercial de BETPOINT.

d) Otros medios de pago:

- Mediante otros medios de pago que acepte la legislación vigente, tales como cheque, tarjetas electrónicas prepago, etc. que no conllevarán gasto para el usuario ni incentivarán la práctica del juego.

Para el cobro de los premios de importe igual o superior a los 2.000 euros se facilitará a los jugadores un teléfono de atención gratuito (900 818 202) al que deberán llamar.

Allí se les indicará el lugar más próximo al que pueden acercarse para facilitar los datos necesarios para el abono del premio. Si fuera exigido para percibir el cobro según la normativa vigente, el jugador tendrá que rellenar además el formulario correspondiente. BETPOINT 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.

BETPOINT podrá pedir un documento de identificación oficial con fotografía al apostante que esté vigente en el momento del pago. Si el apostante se negara a hacerlo, BETPOINT tiene derecho a bloquear el pago del importe ganado hasta que se haya cumplido este requisito.

2.11. Función “Cerrar apuesta”

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 discrecionalmente determine.

2.11.2. BETPOINT 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 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.

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 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 BETPOINT esté en condiciones de abonar los premios de dichas apuestas por haber determinado la validez de los resultados oficiales de los eventos objeto de estas. 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 de Mallorca (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 BETPOINT 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, BETPOINT 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

Illes Balears
Compañía Balear de Apuestas Deportivas S.L.

y la financiación del terrorismo, BETPOINT se reserva el derecho a rechazar el pago del boleto premiado hasta la finalización del procedimiento ante las autoridades competentes.

3. Reglas Aplicables

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 24 horas siguientes a contar desde la hora de comienzo oficial del evento, y en las 48 horas siguientes para las apuestas Live.

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 BETPOINT.

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, BETPOINT 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 BETPOINT, 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 de este no se hayan cumplido. BETPOINT 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 BETPOINT 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 BETPOINT (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 BETPOINT 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.

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 esta 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

BETPOINT 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

BETPOINT 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

BETPOINT 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 BETPOINT, son válidas las siguientes reglas:

- a) En caso de interrupción de la retransmisión del programa, BETPOINT 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, BETPOINT 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

Oferta básica: En este mercado se apuesta por el resultado del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2 y doble oportunidad 1X, X2 y 12, es decir en este mercado se apuesta a que gana el equipo 1 (1), empatan ambos equipos (X), gana el equipo 2 (2), gana el equipo 1 o empatan (1X), empatan o gana el equipo 2 (X2), gana el equipo 1 o el equipo 2 pero no empatan (12) o el equipo favorito gana con dos goles de ventaja (F2). 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...).

Tres opciones: 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...).

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 Nº total de...(Nº 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 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.

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, 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.

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).

Par/Impar (N.º Goles/ Tarjetas /Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/ Sets/ Juegos/ Carreras..): 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).

Más/Menos N.º total por Rango (N.º Goles/ Tarjetas /Saques Esquina/ 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).

Más/Menos N.º total Parcial (N.º Goles/ Tarjetas /Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/ Sets/ Juegos/ Carreras...): 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).

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 (Nº 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...).

Antes en llegar a XX goles/tantos/puntos...: 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.

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...).

4.2. Mercados de apuestas deportivas

4.2.1. 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...).

4.2.2. 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.

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 ambos competidores 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...).

4.2.3. 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.

4.2.4. Baloncesto

A menos que BETPOINT 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, 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 BETPOINT 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...).

4.2.5. Balonmano

A menos que BETPOINT 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...).

2 minutos de suspensión 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...).

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 BETPOINT.

Posteriores modificaciones, decisión individual o decisión de la comisión no se tendrán en cuenta. BETPOINT podrá, en casos excepcionales, considerar el empate como el resultado final del encuentro, a condición de que éste 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.

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.

Primera entrada: En este mercado se pronostica que equipo realizará la primera entrada, donde el pronóstico 1 = gana el equipo 1, pronóstico X = no hay entradas y pronóstico 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...).

4.2.7. 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...).

4.2.8. Carreras de Caballos/Trotones

BETPOINT 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 Nº5.

Se aplicarían las siguientes deducciones:

- Coeficiente del participante retirado Nº2 = 3.20

A la apuesta ganadora al caballo Nº5 se le aplican la siguiente deducción:

- $1€ \times 5.60 = 5.60€$, 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 $5.60€ - 30\% = 3.92€$.

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 que 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 BETPOINT 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 favoritos anónimos. 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.

Favorito vs No favorito

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

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.

Par vs Impar

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

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 BETPOINT, 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
De 7 a 14	1º, 2º y 3º	1/5
Más de 14	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.

4.2.9. Carreras de Galgos

BETPOINT 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 BETPOINT 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 favoritos anónimos. 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.

Favorito vs No favorito

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

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.

Par vs Impar

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

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	Tipo de carrera	Posiciones válidas para colocado	Fórmula para el coeficiente de colocado	Factor Corrector del beneficio
De 1 a 4	Todas	Sólo ganador - 1º	-	-
De 5 a 7	Todas	1º y 2º	$Cc = \frac{Cg + 3}{4}$	1/4
8 o más	Sin Hándicaps	1º, 2º y 3º	$Cc = \frac{Cg + 4}{5}$	1/5
De 8 a 11	Con Hándicaps	1º, 2º y 3º	$Cc = \frac{Cg + 4}{5}$	1/5
12 -15	Con Hándicaps	1º, 2º y 3º	$Cc = \frac{Cg + 3}{4}$	1/4
16+	Con Hándicaps	1º, 2º, 3º y 4º	$Cc = \frac{Cg + 3}{4}$	1/4

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.

4.2.10. 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.

4.2.11. 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...).

4.2.12. 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...).

4.2.13. 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.

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...).

4.2.14. 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.

Si la oferta de BETPOINT 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...).

4.2.15. 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.

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...).

4.2.16. 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...).

4.2.17. 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 BETPOINT, las apuestas serán nulas.

4.2.18. Fútbol/Fútbol Sala/Fútbol Playa/Fútbol gaélico

A menos que BETPOINT 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 BETPOINT 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.

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.

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 córners cuando se lanza el córner, 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 penaltis 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 al descanso, empatan

ambos equipos al descanso o 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 período 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 período 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 período 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 y Y saques de esquina: Mercado en el que se apuesta a que habrá menos de X goles y entre Z y 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 al descanso, empatan ambos equipos al descanso o gana el equipo 2 al descanso.

Total de 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 marcaran 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. 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. 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. 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. 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 partido. 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...).

4.2.19. Fútbol Americano/australiano

A menos que BETPOINT 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.

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...).

4.2.20. 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...).

4.2.21. 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.

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...).

4.2.22. Hockey/Hockey patines/Hockey hierba

A menos que BETPOINT 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 BETPOINT 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.

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, es decir, para que la apuesta sea ganadora basta con que se dé el resultado pronosticado 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 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...).

4.2.23. 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 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...).

4.2.24. MMA

El MMA 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.

4.2.25. 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.

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.

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.

4.2.26. 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...).

4.2.27. 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.

4.2.28. 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.

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...).

4.2.29. 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...).

4.2.30. 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.

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.

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 de este 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 5ª set 7-6 o 6-7, por lo que ganaría el 5ª 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 de este 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 5ª set 7-6 o 6-7, por lo que ganaría su 7ª 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 BETPOINT 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 BETPOINT 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 BETPOINT 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.

4.2.31. 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.

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 BETPOINT, 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.

Equipo que llega antes a X puntos en Y set: En este mercado se apuesta a qué equipo alcanzará antes un número de juego determinado y prefijado por BETPOINT 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.

4.2.32. Waterpolo

A menos que BETPOINT 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 jugadores: En este mercado se apuesta sobre si un jugador concreto marca menos o más de un cierto número de goles prefijados por BETPOINT, donde el pronóstico 1 = menos de los goles prefijados por BETPOINT y el pronóstico 2 = más de los goles prefijados por BETPOINT. 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...).

4.2.33. 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.

4.2.34. 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.

4.2.35. Otros eventos no deportivos (p.e.: concursos o loterías).

BETPOINT ofertará apuestas de contrapartida basadas en eventos no deportivos, como puede ser concursos o loterías, siendo válido el primer resultado oficial publicado, de acuerdo con las disposiciones generales de las presentes normas y a las del organizador del evento

Entre ellas, BETPOINT ofertará carreras de galgos virtuales y Win&Go. Para las apuestas de galgos virtuales se podrán realizar apuestas simples o combinadas de hasta dos carreras diferentes. En el caso de las apuestas de Win&Go solamente se podrán realizar apuestas simples.

BETPOINT ofertará los mismos mercados para las carreras de galgos virtuales que las carreras de galgos, es decir, hace referencia al apartado 4.2.9. Los términos y condiciones del apartado 4.2.9 se respetan para carreras de galgos virtuales

BETPOINT ofertará también Win&Go, es decir, un juego de loterías. En este se ofertarán los siguientes mercados:

Color primera bola: Consiste en apostar al color de la primera bola del sorteo.

Primer número: Consiste en apostar al primer número del sorteo.

Par/Impar: Consiste en apostar si el primer número es par o impar.

Primeros 5 números: Consiste en apostar a los primeros 5 números del sorteo.

Suma de los primeros 5 números: Consiste en apostar si la suma de los 5 primeros números del sorteo es mayor o menos de un valor establecido.

Suma de los primeros 5 números par/impar: Consiste en apostar si en los 5 primeros números del sorteo hay más números pares o impares.

Línea de colores: Consiste en apostar todos los números del mismo color.

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 BETPOINT. 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 esta al apostante.

Apuesta perdedora

Aquella en la que el pronóstico realizado no coincide con el resultado considerado válido de acuerdo con las reglas de organización y funcionamiento de apuestas de BETPOINT.

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 BETPOINT 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 BETPOINT.

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.

Coefficiente 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 de este.

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 Ciudad de Ceuta 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 BETPOINT, 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 BETPOINT 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 de este.

Validación de apuesta

Registro y aceptación de la apuesta por parte de BETPOINT, 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.