



TERMINOS Y CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

ÍNDICE

I. **Introducción**

- a. Marco regulatorio
- b. Jurisdicción
- c. Competencia
- d. Menores de edad
- e. Quienes quedan excluidos de poder abrir cuentas, jugar o cobrar apuestas
- f. Reglamento
- g. Procesamiento de datos

II. **Apuestas deportivas**

- a. Objeto del juego
- b. Tipos de apuestas
 - i. Apuesta simple
 - ii. Apuesta combinada
 - iii. Apuesta pre-match
 - iv. Apuesta en vivo
 - v. Apuesta combinada mixta
- c. Cómo realizar apuestas
- d. Distintos medios para la realización de apuestas
 - i. Apuestas realizadas a través del sitio web de PALPITOS
 - 1. Registración
 - 2. Cómo realizar depósitos en la cuenta de cliente
 - 3. Cuenta saldo

4. Freeplay
5. Cómo realizar extracciones de la cuenta de cliente
6. Apuestas
7. Cuentas sin movimientos
8. Baja de cuenta de usuario

ii. Apuestas realizadas en puntos de comercialización

iii. Otros medios para la realización de apuestas

e. Resultados de los eventos. Publicación

f. Sobre transmisión y seguimiento en vivo

g. Reglas de apuestas deportivas

III. Cierre de apuestas

IV. Casino

a. Juegos de casino a través del sitio web PALPITOS

b. Subsanación de errores

c. Política de Desconexiones

IV. Casos de error. Interrupción de servicio. Problemas de sistema. Ventaja injusta. Tratamiento.

V. Fraude

VI. Modificaciones al reglamento

I. INTRODUCCIÓN

a. Marco Regulatorio

El juego NOVOPLAY está organizado bajo la regulación normativa de la Provincia de Tucumán en materia de juegos de azar y apuestas. La propiedad intelectual del mismo, así como su explotación, pertenecen a la Caja Popular de Ahorros de la Provincia de Tucumán (en adelante CPA), quien a su vez regula y controla su explotación.

La administración y comercialización del juego NOVOPLAY pertenece a la empresa PALPITOS S.R.L. (en adelante la Empresa) en carácter de no exclusivo, conforme permiso otorgado por la CPA, bajo las modalidades y conforme las condiciones que se describen a continuación.

Ningún ente público o privado distinto de los previamente mencionados tiene la potestad de regular, comercializar y/o explotar los juegos ofrecidos al público bajo aquella denominación y licencia, sin contar con la autorización expresa de la CPA.

El juego NOVOPLAY es comercializado por la empresa Pálpitos S.R.L. bajo las siguientes denominaciones o marcas: PALPITOS24, PÁLPITOS DEPORTIVOS o PÁLPITOS. Dichos nombres comerciales se encuentran debidamente registrados y aprobados por la CPA.

b. Jurisdicción

La explotación y comercialización de los distintos juegos de PALPITOS se realiza exclusivamente dentro del marco territorial y jurisdiccional de la Provincia de Tucumán, sin excepción alguna. Cualquier apuesta que por error o intencionalmente sea efectuada contrariando lo especificado en este apartado, será considerada nula y sin efecto alguno, sin perjuicio de las acciones que pudieran corresponder por violación de las normas locales de la jurisdicción en la que se encuentre radicado el apostador.

c. Competencia

Todo conflicto derivado de la interpretación del presente reglamento y la relación entre los apostadores, la CPA, así como la empresa comercializadora y/o los proveedores de juegos ofrecidos por PALPITOS, será competencia originaria y exclusiva de los Tribunales de la Provincia de Tucumán.

d. Menores de edad

La Caja Popular de Ahorros prohíbe efectuar apuestas y/o cobrar premios sobre apuestas a los menores de dieciocho (18) años de edad. Si por error, omisión y/o engaño de parte del apostador, se aceptaren apuestas y éstas resultaren premiadas, serán consideradas nulas. En ningún caso será abonada una apuesta a una persona menor de edad. La CPA y/o PÁLPITOS, se reservan la facultad de solicitar toda la información que consideren pertinente a los fines de constatar la identidad y la edad de un apostador, así como de cualquier otra persona que se registre y/o participe en los juegos ofrecidos por PALPITOS.

e. Quienes quedan excluidos de poder abrir cuentas, jugar o cobrar apuestas

No podrán abrir cuentas de usuario y/o cliente, realizar apuestas de cualquier tipo o modalidad, cobrar apuestas, ni participar en ninguna promoción, sorteo, sorteo especial, etc., todas aquellas

personas relacionadas directamente con la gerencia y/o gestión y/o administración de la empresa o bien aquellas personas vinculadas directa o indirectamente en los eventos sobre los cuales se realizan las apuestas. Todas las cuentas y/o las apuestas y/o los premios derivados de este tipo de actividad irregular serán anulados y reportados inmediatamente a la Caja Popular de Ahorros quien tomara las medidas necesarias para cada caso.

f. Reglamento

Las normas reglamentarias de los juegos ofrecidos por PALPITOS se encuentran redactadas en:

a) El Reglamento General: Que establece las reglas del juego y los términos y condiciones de participación en los mismos (información y descripción) y cuyo objeto es suministrar a los apostadores la normativa que expresa las pautas generales de los diversos juegos.

b) Los Reglamentos Particulares: En donde se describen los términos y condiciones de participación según el tipo de deporte y/o evento en el que se participe. Cualquiera sea el evento y/o juego en el cual un jugador decida participar, se aplicará tanto el Reglamento General como el Reglamento Particular perteneciente al tipo de evento o deporte y/o juego sobre el que se apueste o participe. El solo hecho de efectuar apuestas y/o participar en cualquier juego ofrecido por la Empresa, significa el conocimiento integral y la aceptación incondicional por parte de los apostadores, de toda la normativa contenida en el Reglamento General, en los Reglamentos Particulares y todas sus modificaciones y actualizaciones existentes al momento de participar. Además de lo antedicho, la participación de un cliente en cualquiera de los juegos y/o apuestas ofrecidas por la empresa involucra la declaración incondicional de las siguientes afirmaciones:

- Que es una persona mayor de edad.
- Que actúa por sí mismo y no en representación de terceros.
- Que el dinero utilizado para participar proviene de un origen lícito.
- Que participará de los juegos con fines de entretenimiento y no con un objeto ilícito.
- Que no permitirá que ningún tercero utilice su cuenta de usuario.
- Que mantendrá sus datos de cuenta de usuario bajo estricta confidencialidad y avisará de inmediato a la empresa en caso de violación de la misma o de conocimiento de sus datos por terceros.
- Que será único responsable por la utilización de su cuenta por parte de terceros, independientemente de que el acceso a dicha cuenta haya sido conocido y/o autorizado por el mismo.
- Que no intentará por ningún medio obtener información relativa a la cuenta de otro usuario.
- Que no intentará obstruir o bloquear o dificultar por cualquier medio el correcto funcionamiento de las operaciones de la empresa y en particular de las derivadas de su sitio web.
- Que no publicará ni transmitirá mediante redes sociales, chat u otros medios de comunicación previstos con el sitio web de la empresa, dichos o expresiones obscenas, racistas, injuriantes o

cualquier expresión que pueda afectar la integridad moral de un tercero o violar una norma vigente de cualquier índole.

g. Procesamiento de datos

Todos los datos obtenidos de nuestros clientes son procesados de manera privada, con la finalidad principal de dar seguridad a las operaciones realizadas. Además de nuestra voluntad, es obligación legal de la empresa mantener la estricta confidencialidad de los mismos. Para mayor información sobre la confidencialidad en el tratamiento de los datos, se puede acceder a través del sitio web de PALPITOS al título “Política de Privacidad”.

II. APUESTAS DEPORTIVAS

a. Objeto del juego

El juego tiene por objeto la toma de apuestas sobre resultados futuros e inciertos vinculados en todo o en parte a eventos deportivos locales, nacionales o internacionales, en los que participen personas físicas y/o jurídicas, como así también todo lo relacionado a los juegos virtuales, estableciéndose una cotización para cada resultado propuesto del evento y/o torneo. La apuesta cuyo resultado coincida con el del evento aleatorio cotizado, resulta premiada con una suma equivalente al múltiplo del valor de la jugada realizada y la línea o cotización correspondiente a dicho resultado.

PALPITOS es un juego bancado, es decir que presupone premios fijos determinados o determinables al momento de realización de la apuesta.

b. Tipos de apuestas

- i. Apuesta simple: Consiste en la selección de una sola oferta en el ticket o cupón de apuestas.
- ii. Apuesta combinada: Consiste en la selección de dos o más ofertas, de distintos eventos, en el mismo ticket o cupón de apuestas. La cotización final o premio potencial en caso de acierto, se obtiene de la multiplicación de las cotizaciones de todas las ofertas individuales seleccionadas. La apuesta combinada sólo resulta ganadora si todas las ofertas independientes seleccionadas resultan ganadoras. La Empresa se reserva el derecho a modificar la cantidad máxima de líneas permitidas en una apuesta combinada, sin previo aviso.
- iii. Apuesta pre-match: Es aquella que se realiza en forma previa al inicio de la contienda deportiva que involucra al evento sobre el que se apuesta.
- iv. Apuesta en vivo: Es aquella que se realiza durante el transcurso de la contienda deportiva que involucra al evento sobre el cual se apuesta.
- v. Apuesta combinada mixta: Este tipo de apuesta consiste en la selección de dos o más ofertas, combinando el pre match con el vivo, de distintos eventos, (Según lo establezca La Empresa en función de las características de las modalidades a combinar), en el mismo ticket o cupón de apuestas. La apuesta será ganadora si se dan todos los resultados involucrados en la misma y el premio se calculará en función del producto del monto apostado por cada una de las cuotas

involucradas en la apuesta. La Empresa se reserva el derecho a modificar la cantidad máxima de líneas permitidas en una apuesta combinada, sin previo aviso.

El listado y visualización de las modalidades disponibles, así como su correspondiente explicación al usuario, pueden ser consultados en la sección de “Ayuda” en la página web de Pálpitos, o bien telefónicamente al call center, cuyo número de contacto aparece en todos los medios de comercialización del juego. La empresa se reserva el derecho de modificar el listado de modalidades ofrecidas, sin previo aviso.

c. Cómo realizar apuestas

Las cotizaciones sobre cada evento ofrecido al público serán expuestas en forma previa al acaecimiento del mismo y serán expresadas en forma clara para su fácil interpretación por parte del apostador. El sistema utilizado en las cotizaciones es el sistema “decimal”: ante el acaecimiento de la variable seleccionada para un evento, al ganador se le acreditará un monto igual al producto de la suma apostada por la oferta de cotización. Por ejemplo, si la cotización de una variable es 2.40 y se han apostado \$ 10, ante un resultado ganador el apostador recibirá \$ 24. La ganancia potencial en caso de acierto en una apuesta, será siempre informada al momento de su realización. Las apuestas sólo se aceptarán en partidos, competencias, torneos y/o eventos en los que se ofrezca cotización y solamente para las opciones que sean ofrecidas. Todas las cotizaciones estarán sujetas a modificaciones previas al inicio del partido y/o acaecimiento del evento del que se trate, salvo que se anunciare expresamente lo contrario. Para el pago del premio se aplicará la cotización del momento en que se realizó la apuesta, la que constará en el ticket o bien en la cuenta del jugador.

El corte o bloqueo en la captación de las apuestas para el evento queda establecido a la hora del inicio del mismo o antes si así lo dispusiere la CPA o la Empresa. Si alguna apuesta es aceptada luego de un evento que ha comenzado, la misma será considerada nula. Se exceptúan del caso previamente enunciado las apuestas efectuadas durante el evento bajo la modalidad “apuesta en vivo” (ver reglamentación particular de la modalidad). Las apuestas realizadas bajo la modalidad “en vivo” serán identificadas en el ticket de la apuesta y/o cuenta del jugador y se considerarán como apuestas distintas a las realizadas en forma previa al comienzo de la contienda deportiva. (comúnmente denominadas pre – match).

Una vez efectuada y aceptada una apuesta, la misma no podrá ser cancelada ni solicitada su devolución por parte de los usuarios, con la salvedad de las situaciones excepcionales descritas en el presente Reglamento. En todos los casos, las apuestas realizadas luego de acaecido el evento aleatorio sobre el cual se proponen, serán consideradas nulas, sin excepción.

Las apuestas sólo serán válidas al momento de su aceptación y emisión del ticket correspondiente por parte de PALPITOS. Las apuestas que estuvieren en proceso de realización, no surtirán efecto alguno hasta no ser confirmadas por el usuario. El transcurso de tiempo ocurrido entre la confirmación de la apuesta por el usuario y la aceptación de la misma por la Empresa / emisión del ticket correspondiente, es consecuencia del proceso vinculado con la información de resultados y/o datos de los eventos, de seguridad y de respuesta del sistema. PALPITOS procurará que ese período de tiempo sea imperceptible por parte de los usuarios. Sin embargo, la demora en ese plazo no podrá ser interpretada en ningún caso como una aceptación tácita de la apuesta, la que sólo será válida una vez recibida la aceptación y emitido el comprobante de la misma.

d. Distintos medios para la realización de apuestas

i. Apuestas realizadas a través del sitio web de PALPITOS

1. Registración

Para la realización de apuestas a través de Internet es necesario, como paso previo, la registración del jugador en la página web perteneciente a la Empresa:

www.palpitos.com.ar

Para cumplir con dicha registración se solicitarán ciertos datos personales del cliente, dentro de los cuales se encuentran los siguientes:

Nombre completo

Documento de Identidad

Fecha de nacimiento

Correo electrónico

Número de teléfono

Localidad de residencia

Una vez creado el usuario, el cliente deberá enviar foto de su documento de ambas partes para comprobar la veracidad de los datos aportados. Esto deberá hacerlo dentro de los 7 (siete) días de creada su cuenta. En caso contrario no podrá realizar extracciones.

Es responsabilidad del jugador respetar la veracidad de los datos aportados al momento del registro. Sin perjuicio de lo antedicho la Empresa se reserva la facultad de requerir en cualquier momento que considere oportuno la documentación que acredite la veracidad y exactitud de los mismos, como así también documentación adicional que por cualquier motivo la empresa considere necesario.

El cliente, al cumplir con el proceso de registración, además de declarar la veracidad de los datos y aceptar los presentes Términos y Condiciones, acepta ser el único titular y usuario de la cuenta de registro y que los movimientos que se realicen a través de la misma, ya sea participación en los distintos juegos, así como depósitos y extracciones de dinero, son realizadas por su persona.

El cliente, al cumplir con el proceso de registro, además, garantiza que todo el dinero que ingrese dentro de su cuenta será proveniente de fuente lícita. Sin perjuicio de lo antedicho y en virtud de las normas vigentes y de aplicación al caso y/o por pedido de autoridad pública competente, tanto el órgano de control (CPA) como la Empresa podrán requerir oportunamente la presentación de documentación adicional a los efectos de demostrar la licitud de los fondos depositados.

Además, se deberá aportar un nombre de usuario y una contraseña, a los efectos de ingresar al sitio como cliente cada vez que desee realizar una apuesta.

Es responsabilidad del cliente mantener bajo su estricta reserva su nombre de usuario y contraseña. La utilización de la cuenta por parte de terceros, ya sea fraudulenta o por cualquier motivo, será considerada por la Empresa como realizada por el cliente. La Empresa de ningún modo se hará responsable por la divulgación a terceras personas del nombre de usuario y contraseña de un cliente.

En el caso de extravío u olvido de los nombres de usuario y contraseña, o bien en caso en que el cliente dude sobre su divulgación a terceros podrá actualizar los mismos siguiendo las instrucciones en la página web o bien comunicándose con la Empresa a través de los medios publicados en la misma.

Solo se permite una cuenta por persona. Si un cliente intenta la creación de varias cuentas con el fin de eludir el sistema de gestión y riesgos de la empresa, la misma se reserva la facultad de investigar dichas acciones y bloquear los saldos por el tiempo que considere oportuno. Una acción de este tipo podrá ser considerada como fraude (ver apartado pertinente).

2. Cómo realizar depósitos en la cuenta de cliente

Saldo virtual: El importe abonado por el usuario se acredita automáticamente en la cuenta del cliente a través de su número de documento o nombre de usuario.

3. Cuenta saldo

La cuenta saldo del jugador se dividirá en: “saldo no extraíble” y “saldo extraíble”. El saldo no extraíble es aquel que el cliente solo puede utilizar a través de la realización de apuestas y no tiene permitido retirar como dinero efectivo; proviene de depósitos realizados por el cliente y de adjudicaciones promocionales (freeplay). Contrariamente, el saldo extraíble es aquel que puede ser apostado o bien retirado de la cuenta por el cliente y proviene de la adjudicación de premios por apuestas ganadoras.

4. Freeplay

Free Play es un premio que se otorga cuando participas en nuestros diversos eventos o promociones. También puede ser entregado como saldo de cortesía, y puede ser acreditado como resultado de un juego o concurso o bien como bono promocional que la empresa pudiere implementar o estuviera implementando como atractivo para sus clientes.

El free play no se puede extraer ya que, aunque se muestra de forma independiente en la cuenta del cliente, tiene status de saldo no extraíble. Es un saldo aparte y totalmente independiente de ambos. Por lo tanto, un cliente puede tener su saldo en saldo total, saldo extraíble, y saldo en free play.

Mediante el saldo en free play se puede hacer apuestas a eventos deportivos y deportes virtuales.

Al apostar en free play, solo la ganancia neta de la apuesta se transforma en saldo extraíble mientras que el monto de apuesta que la origina desaparece. Ej: monto de apuesta en free play 1000, cuota 2.30, premio total 2300, monto de apuesta en free play 1000, saldo a acreditar como extraíble 1300.

El saldo en free play podrá tener o no, según lo determine la empresa para cada acción en particular, una fecha de inicio y vencimiento a partir de la cual, si no fueron usados, desaparecerán del saldo en free play del cliente sin que este tenga derecho a reclamo alguno.

No se podrá apostar con saldo en free play a modalidades de dos opciones. Solo se podrá hacerlo a aquellas que cuenten con tres opciones o más.

Apuestas simples: Solo se podrá realizar 1 (una) apuesta con saldo en free play por evento.

Apuestas combinadas: Se podrá realizar apuestas combinadas con free play solo si se combinan una modalidad por evento de tres o más opciones.

Apuestas en vivo: Las apuestas en vivo con free play tendrán el mismo régimen de las apuestas pre match tanto simples como combinadas.

Promociones vigentes: Las apuestas con free play no entran en ninguna promoción que se encuentre vigente ni suman puntos para los sorteos semanales.

Cierre de apuestas: El cierre de apuestas no está disponible en apuestas realizadas con free play.

5. Cómo realizar extracciones de la cuenta de cliente

A los efectos de realizar una extracción de dinero de su cuenta, el cliente deberá solicitarlo ingresando a su cuenta en el sitio "Extracciones". Allí deberá completar el monto solicitado, el que deberá ser menor o igual al saldo extraíble de su cuenta. Una vez realizada la solicitud se le asignará un código de extracción para hacer efectiva la misma dentro de las veinticuatro (24) horas posteriores en una de las terminales de pago habilitadas por la Caja Popular de Ahorro a tales fines.

El código de extracción es único y confidencial. La empresa no será responsable de su divulgación por parte del cliente. Transcurrido el tiempo indicado sin efectivizar la extracción, la solicitud caducará manteniendo el saldo de cuenta y se deberá gestionar nuevamente la misma. Será condición para la efectivización del monto solicitado, la correspondencia del código de extracción con el cliente que lo ha solicitado y el monto requerido por aquel.

El código de habilitación para hacer efectiva la extracción de saldo será numérico y de diez (10) dígitos o más.

El cliente será responsable de la no divulgación del código de extracción durante las veinticuatro horas de validez del mismo. Según el monto de la extracción, la empresa podrá requerir al cliente que se haga presente para la efectivización de su cobro en un punto de venta determinado o bien en la propia sede de la misma.

Las extracciones deben ser realizadas personalmente por el titular de la cuenta presentándose el mismo en los puntos de ventas habilitados con el D.N.I para constatar su identidad. No se permitirán extracciones de dinero de cuenta a terceros o a personas menores de edad, sin excepciones.

6. Apuestas

Para la realización de una apuesta se seleccionará el evento de que se trate, el resultado elegido y se ingresará el monto a apostar. Automáticamente se reflejará el premio potencial en caso de

acierto con el resultado elegido según la cotización o cuota vigente al momento de realización de la apuesta.

En caso de apuestas combinadas el procedimiento será el mismo y el sistema reflejará el monto de premio potencial acumulado. Una vez confirmada la apuesta realizada se emitirá un ticket o detalle del movimiento, el cual se podrá imprimir para constancia del jugador ingresando a la solapa “movimientos”. Dicho ticket contendrá los siguientes datos: Fecha y hora del evento o de la contienda dentro de la cual sucede el potencial evento, detalle del evento o contienda, fecha y hora de realización de la apuesta, modalidad, oferta apostada, cotización, tipo de apuesta, número de apuesta, monto apostado y origen del mismo (saldo o free play).

En los casos de apuestas “en vivo” puede suceder que la cotización se modifique durante el transcurso del proceso de aceptación de la apuesta. En aquellos casos se informará al usuario que la cotización cambió y no será aceptada la apuesta. El sistema permitirá que el cliente realice su apuesta manifestando la aceptación de cambios de cotización durante el proceso de la misma, tildando el casillero correspondiente en el formulario de apuesta. En cualquier caso, el sistema recordará los movimientos realizados por cada usuario en su cuenta. El apostador podrá verificar el historial ingresando a Mi Cuenta en la página web o bien consultarlo al servicio de atención al cliente, quien pondrá un extracto impreso a su disposición si fuera requerido. Según el deporte o evento sobre el cual se realice la apuesta, se debe consultar el Reglamento Particular del mismo, el cual forma parte integrante del presente instructivo a dichos efectos.

7. Cuentas sin movimientos

Si un cliente mantuviera inactiva una cuenta por un período de seis meses, la empresa podrá notificar dicha circunstancia al cliente a través de un correo electrónico enviado a la dirección denunciada por el mismo. Si dicho cliente no respondiera a dicha notificación en el término de 72 horas o bien no realizara movimientos en la misma durante dicho período, la empresa podrá proceder a la suspensión y/o cierre de dicha cuenta reteniendo los montos existentes en la cuenta saldo como si hubieran sido apostados y perdidos. En este caso, el saldo extraíble de la cuenta retenido será integrado a favor de la CPA.

A los efectos de este apartado, la realización de un depósito, una apuesta, una extracción, una modificación en los datos de la misma o el simple ingreso a la cuenta del cliente por parte del mismo, serán considerados como una actividad en su cuenta.

8. Baja de cuenta de usuario

La cuenta de usuario puede ser dada de baja en el momento que el mismo lo desee. A tal fin deberá solicitarlo por cualquiera de los medios de contacto disponibles. La empresa procesará el trámite en forma inmediata, poniendo a disposición del cliente el saldo disponible, si existiera. En el caso en que un cliente que haya optado por dar de baja su cuenta lo podrá realizar desde nuestra página o aplicación. Para activar nuevamente su cuenta deberá cumplimentar nuevamente con el proceso de registro de nuevo cliente. Quedando exento de ser beneficiario de las promociones o beneficios que la empresa pueda estar implementando en ese momento para nuevas cuentas o nuevos clientes.

ii. Apuestas realizadas en puntos de comercialización

Los usuarios pueden efectuar apuestas a través de diversos puntos de comercialización habilitados a tal fin por la Caja Popular de Ahorros. A través de soporte papel, tienen la posibilidad de conocer los eventos ofrecidos y las cotizaciones fijadas para el caso de acierto en el resultado en forma clara o comprensible. El personal ubicado en dichos puntos, además, pondrá a disposición de los usuarios el presente reglamento y brindará soporte o ayuda inmediata para el caso de resultar necesario.

Los locales comerciales debidamente autorizados para la comercialización de PALPITOS contarán con la siguiente leyenda expuesta en forma clara y legible: "LOCAL AUTORIZADO POR LA CAJA POPULAR DE AHORROS" o bien la que disponga la misma CPA en igual sentido. En el caso en que el cliente decida realizar una apuesta debe informar el monto que desea apostar y cuál es el resultado o bien los resultados seleccionados (en el caso de apuestas combinadas).

Una vez efectuada la apuesta, el apostador recibirá un ticket como comprobante de la misma. El formato del ticket es homologado por la Caja Popular de Ahorros y contiene los siguientes datos: ID de ticket (numero de 17 cifras); Fecha y hora de realización de la apuesta; ID de punto de venta que lo expide y número de caja; detalle de las apuestas realizadas; cotización; apuesta; premio potencial, y un código de barras de seguridad. El Apostador debe constatar que su apuesta esté correctamente impresa, asintiéndole el derecho de no aceptar los tickets que sean ilegibles, alterados, corregidos, con raspaduras o enmiendas, o en los que difiera de la apuesta solicitada respecto de la registrada. Aceptado el original del ticket por el Apostador, se entenderá recibido en perfectas condiciones no teniendo derecho a reclamar posteriormente a La Empresa ni a la Caja Popular de Ahorros.

En caso que hubiera un error involuntario y excusable al momento de la captación de la apuesta producto de una falla técnica y/o humana, se considerará a la apuesta como nula y se devolverá el dinero apostado al cliente. Si el error pudiera ser subsanado en forma inmediata se permitirá al mismo apostar nuevamente.

El plazo para hacer efectivo el cobro de un premio derivado de una apuesta ganadora es de siete (7) días corridos contados desde el día siguiente al de la finalización del evento y/o torneo con resultado oficial exhibido y/o emitido por la Empresa.

En el caso en que haya transcurrido y finalizado el mencionado plazo de cobro sin que se haya presentado el cliente ganador a cobrar su premio, la apuesta caducará y el monto de la misma redundará en beneficio de la Caja Popular de Ahorros. La apuesta será considerada como si no hubiera sido ganadora y el cliente que la hubiera hecho no tendrá derecho a reclamar indemnización alguna. Una vez efectuada y aceptada la apuesta, ésta no podrá ser cancelada ni devuelta por los Apostadores.

Los valores mínimos o máximos de apuesta podrán ser limitados y/o modificados en cualquier momento, dependiendo del evento y el tipo y modalidad de la misma. La Caja Popular de Ahorros, por sí o bien a solicitud de la Empresa, podrá establecer y modificar los valores mínimos y máximos de apuesta, los que serán siempre informados por la Empresa en el texto de los Términos y Condiciones, así como por otros medios que considere pertinentes.

Los premios determinados por la Empresa se pagan en todos los casos sin "tope de banca", garantizando la Empresa el cumplimiento de los mismos a satisfacción de la CPA.

Al ser los tickets innominados y al portador, la sola tenencia de los mismos implica su propiedad a los fines de percibir el premio, no teniendo lugar los reclamos por extravíos, robos, falsificaciones, adulteraciones o asimilables. La falsificación de los comprobantes de apuestas (tickets) está sujeta a la aplicación de las leyes vigentes. Para el cobro del premio, el apostador debe presentar su ticket manteniendo todas las medidas de seguridad con las que fuera impreso. El comprobante de pago del premio se emitirá mediante el mismo sistema de captación de la apuesta u otro que establezca la Caja Popular de Ahorros.

Los tickets de las apuestas deben ser los oficiales del juego PALPITOS y solo se efectuará el pago del monto a cobrar correspondiente al acierto una vez verificadas las condiciones de seguridad y legitimidad del ticket. El Apostador debe constatar que su apuesta esté correctamente impresa, asistiéndole el derecho de no aceptar los tickets que sean ilegibles, alterados, corregidos, con raspaduras o enmiendas, o en los que difiera de la apuesta solicitada respecto de la registrada. Una vez recibido el original del ticket por el apostador, se entenderá que el mismo ha sido entregado en perfectas condiciones, no teniendo derecho a reclamar posteriormente a la Empresa ni a la Caja Popular de Ahorros.

Tanto las apuestas como el cobro de los premios correspondientes deben efectuarse dentro del territorio de la Provincia de Tucumán. Las apuestas ganadoras se cobran mediante la presentación del ticket que acredite el acierto en moneda de curso legal y/o "en especie" si se hubiera previsto dicha circunstancia e informado al cliente al momento de realizar la apuesta. Según el monto del premio, la empresa podrá requerir al cliente que se haga presente para la efectivización de su cobro en un punto de venta determinado o bien en la propia sede de la misma. Los premios se pagarán siempre e indefectiblemente en los lugares autorizados a tal efecto para la comercialización de PALPITOS. En ningún caso se considerará válido un pago de premio efectuado fuera de la provincia de Tucumán o por un medio no descrito en el presente texto. La empresa podrá establecer premios en especie para eventos especiales de tipo promocional informando previamente de dicha situación a los usuarios así como los términos y condiciones de participación. En todos los casos, ante la imposibilidad de abonar un premio mediante el pago del monto exacto a abonarse por la extensión de sus decimales, se redondeará la cifra hacia arriba a favor del cliente.

Los reclamos sobre el pago de premios deben efectuarse dentro del plazo de cobro de apuesta ganadora. El apostador tendrá derecho a efectuar el mismo en la Caja Popular de Ahorros en su carácter de autoridad de aplicación.

iii. Otros medios para la realización de apuestas

La Caja Popular de ahorros podrá incorporar, quitar o modificar los medios o vías utilizados para la captación de apuestas y carga de saldo. En esos casos toda modificación será informada a través del presente reglamento y tendrá validez desde su incorporación al mismo.

e. Resultados de los eventos. Publicación

PALPITOS exhibirá a través de su página web y pondrá a disposición de los clientes en los puntos de comercialización, los resultados de las contiendas deportivas y/o eventos en los que se ofreciere cotización de ofertas al público apostador.

PALPITOS toma como fuente a la hora de informar los resultados, el organismo oficial del ente rector del deporte correspondiente u organizador oficial de la contienda. En caso de existir una diferencia entre un resultado publicado y el resultado oficial informado por la entidad rectora, el primero será considerado como un error de la Empresa y no dará derecho a reclamo por parte de los usuarios, tomándose el último como único dato válido a los efectos del procesamiento de apuestas.

El resultado de un partido se determinará según el resultado oficial al final del mismo, después del tiempo reglamentario, conforme con el reglamento de la organización o asociación que lo organice, y no se verá afectado por investigaciones, descalificaciones o alteraciones posteriores.

PALPITOS solo informa resultados de eventos que estuvieron disponibles para apostar. Si de cualquier publicación que realice la Empresa, ya sea en el sitio web de la misma o mediante otros medios de comunicación (puntos de venta, publicidades, etc.), pudiera surgir un resultado de un evento no ofrecido o cotizado para apostar, esta situación será contemplada como un error y no dará derecho alguno a los usuarios a reclamar por tal circunstancia.

f. Sobre transmisión y seguimiento en vivo

Nos esforzamos al máximo para asegurarnos de que la información que se muestra en el sitio relacionado con un evento sea correcto, sin embargo, dicha información debe usarse solo como una guía. En el caso de que alguna información en particular (como puntuación, resultado, tiempo del evento, etc.) sea incorrecta, no asumimos ninguna responsabilidad por ello. Consulte nuestras reglas de apuestas para obtener información relacionada con la liquidación de apuestas. Para las apuestas en vivo, el jugador debe ser consciente de que las transmisiones en vivo pueden retrasarse. El alcance del retraso puede variar de un jugador a otro.

g. Reglas de apuestas deportivas

Apuestas tipo Prematch

General

En situaciones en las que el evento se juega en un lugar diferente a lo previsto inicialmente, todas las apuestas en el evento prevalecerán siempre que en el partido no se cambie las localías. Pálpitos se reserva el derecho de anular apuestas.

En caso de cambio de adversario, todas las apuestas para ese partido serán nulas.

Si un equipo presenta su equipo de reserva o un equipo menor de edad en lugar de su primer equipo, Pálpitos se reserva el derecho de anular apuestas.

Si un partido no se adhiere a las normas de formato generalmente aceptas (por ejemplo, período de duración inusual, procedimiento de conteo, formato de un partido, etc.); Pálpitos se reserva el derecho de anular apuestas.

Si las reglas o el formato de un partido difieren de nuestra norma, pálpitos se reserva el derecho de anular las apuestas.

Todos los mercados de partidos NO incluyen tiempo extra a menos que se indique lo contrario.

Pálpitos se reserva el derecho de cambiar la oferta de probabilidades en cualquier momento, así como suspender o cerrar las apuestas en eventos antes de la hora de inicio programada.

En el caso de que las cuotas se muestren incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

Pálpitos se reserva el derecho de suspender las cuotas durante un evento debido a una transmisión fallida u otros problemas técnicos relacionados o si se sospecha de fraude.

Pálpitos se reserva el derecho de anular las apuestas, incluso posteriormente, si el cliente ganó alguna de dichas apuestas debido a una falla o error técnico, incluidos, entre otros, un error o falla en la transmisión.

Abandonos, cancelaciones y aplazamientos (Salvo disposición en contrario en las Normas Particulares para cada deporte específico)

Si un partido se pospone o abandona y se completa dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio programada, todas las apuestas abiertas se liquidarán con el resultado final. Si el partido no se completa dentro de las 48 horas, todas las apuestas indecisas se considerarán nulas.

Tenga en cuenta que los juegos cuya fecha de inicio se modifique con suficiente anticipación para adaptarse a la televisión en vivo o para aliviar la congestión de partidos no se clasificarán como pospuestos.

Un abandono es cuando un partido se detiene antes de que finalice el tiempo de partido asignado y no se juega hasta su conclusión el mismo día. Se mantendrán los mercados que se determinaron en el momento del abandono (es decir, el resultado ya se decidió) como "Primer equipo en marcar", "Primer goleador", etc. El mercado debe estar completamente determinado para que las apuestas sean válidas.

Si se debe detener la cobertura en vivo y el partido termina regularmente, todos los mercados se liquidarán de acuerdo con el resultado.

En el caso de que se ofrezca un mercado Ganador (con solo el equipo local y el equipo visitante como resultados) y el evento resulte en un empate, liquidaremos el mercado como nulo.

Total: Cuando se cita un número exacto como línea para un mercado mayor/menor, si el resultado es la línea cotizada, las apuestas se anularán.

Handicap: Cuando se cita un número exacto como línea para un mercado local/visitante, si el resultado es la línea citada, las apuestas se anularán.

Carrera a X (incl. prórroga): Si un partido termina antes de que se alcance el X, este mercado se considera nulo.

Mercados de mitad/cuarto/periódico: A menos que se indique lo contrario, solo los goles/puntos/córners, etc. anotados en el período respectivo contarán para la liquidación del mercado.

Mercados pares/impares: A menos que se indique lo contrario, los recuentos totales de cero se liquidarán como pares.

Resultados:

“Si no se puede verificar el resultado de un mercado, nos reservamos el derecho de retrasar la liquidación hasta la confirmación oficial. Si el resultado de un mercado no se puede verificar oficialmente, nos reservamos el derecho de anularlos”.

Si se ofrecieron mercados cuando ya se conocía el resultado, nos reservamos el derecho de anular cualquier apuesta.

En el caso de una liquidación incorrecta de los mercados, nos reservamos el derecho de corregirlos en cualquier momento.

Head to Head Salvo disposición en contrario en las Reglas Especiales para deporte específico:

Al menos un competidor debe terminar el evento, o todas las apuestas se considerarán nulas. Si uno o más competidores no comienzan, todas las apuestas se considerarán nulas. Si todos los competidores son descalificados o excluidos, todas las apuestas se considerarán nulas. Si ambos competidores en un enfrentamiento directo logran el mismo resultado y no se ofrecen probabilidades de empate, todas las apuestas se considerarán nulas.

Outright Markets: Los mercados absolutos se consideran All In - Run Or Not y, por lo tanto, se liquidarán como una pérdida si la selección no participa en el evento. En los casos en que el evento se cancele, todas las apuestas serán consideradas nulas. En los casos en que se cambie la sede de un evento, nos reservamos el derecho de anular cualquier apuesta.

A menos que se indique lo contrario, siempre que la asociación organizadora considere oportuno incluir las rondas, partidos o series de partidos necesarios (por ejemplo, Play-offs, Play-outs, Posttemporada) después del final de la llamada Temporada regular para determinar el clasificación, ganadores de liga, ascenso/descenso, etc., pálpitos tendrá en cuenta los resultados y desenlaces derivados de estos partidos a efectos de liquidación de entradas referentes a la clasificación final de liga, ascenso, descenso, etc. Por ejemplo, apuestas de temporada sobre El equipo ganador de la NHL se referirá a los ganadores de la Copa Stanley.

Todos los eventos se resuelven sobre la base de la ceremonia de entrega de premios o el acta oficial de la competencia, sin tener en cuenta los resultados de las investigaciones o descalificaciones posteriores.

Empate Técnico (Dead Heat): En el caso de que 2 o más ofertas de una misma modalidad compartan el resultado ganador (empate técnico/ Dead Heat), todas serán contempladas como ganadoras, pero las ganancias se dividirán entre el número de participantes que hayan empatado.

Mercados de jugadores PMOS:

Todas las apuestas creadas antes del cambio de sede se anularán automáticamente.

Si el partido comienza, pero se cancela o suspende en cualquier momento antes de que el partido llegue a un final natural y el partido no se reanuda dentro de las 5 horas, todas las apuestas a ese jugador se anularán automáticamente.

Si algún jugador seleccionado para cualquier tipo de apuesta no participa en el juego, todas las apuestas sobre ese jugador se anularán automáticamente.

Todos los mercados de jugadores incluyen tiempo extra para la apuesta resultante. No se incluyen las tandas de penaltis.

Aparte de las siguientes reglas específicas para cada deporte, se aplicarán las reglas generales. Sin embargo, las Reglas Específicas prevalecerán sobre las Reglas Generales para cada deporte, a excepción de los Mercados de Jugadores que tienen sus propias reglas como se indicó anteriormente.

Futbol

Método ganador: En el caso de múltiples partidos, todos ellos son considerados para este mercado.

Clasificación: En el caso de partidos múltiples, todos los partidos se consideran para este mercado.

1er goleador y 1x2: En caso de que ningún jugador marque se liquidará como "otro"

Goleador en cualquier momento y 1x2: En caso de que ningún jugador marque se liquidará como "otro"

1º Goleador y marcador correcto: En caso de que ningún jugador marque se liquidará como "otro", así como si algún equipo marca más de 4 goles.

Goleador en cualquier momento y puntuación correcta: En caso de que ningún jugador marque se liquidará como "otro", así como si algún equipo marca más de 4 goles.

Apuestas de marco de tiempo:

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

Los períodos de tiempo 31-45 y 76-90 incluyen cualquier tiempo adicional.

Los mercados de la 1.^a/2.^a mitad se aplican a los 45 minutos reglamentarios de juego, incluido el tiempo de descuento y el tiempo añadido.

En caso de períodos de tiempo inusuales, la casa se reserva el derecho de cancelar las apuestas.

Mercados de Intervalo:

Los mercados se liquidarán en función del tiempo objetivo anunciado por televisión. Si no está disponible, se considera el tiempo según el reloj del partido.

Los mercados de gol se liquidan en función del momento en que el balón cruza la línea, y no en el momento en que se realiza el tiro.

Los mercados de intervalos de córner se liquidan en función del momento en que se ejecuta el saque de esquina y no en el momento en que se concede o otorga el córner.

Los mercados de intervalos de tarjetas se liquidan en función del momento en que se muestra la tarjeta y no del momento en que se comete la infracción.

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

Los mercados de penaltis se liquidarán en función del momento en que el árbitro dicte la decisión. Esta regla se aplicará en cualquier situación de árbitro asistente de video (VAR).

Los penales otorgados, pero no ejecutados no se consideran

Mercado de tarjetas:

La tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta y la tarjeta roja o amarilla-roja como 2. La 2.ª tarjeta amarilla para un jugador que conduce a una tarjeta amarilla-roja no se considera. En consecuencia, un jugador no puede tener más de 3 tarjeta.

La liquidación se hará de acuerdo con toda la evidencia disponible de tarjetas mostradas durante los 90 minutos regulares de juego.

Las tarjetas mostradas después del partido no se consideran.

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

Mercado de puntos de tarjetas:

La tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y las tarjetas roja o amarilla-roja como 25. La segunda tarjeta amarilla para un jugador que conduce a una tarjeta amarilla-roja no se considera. En consecuencia, un jugador no puede causar más de 35 puntos de amonestación.

La liquidación se realizará de acuerdo con toda la evidencia disponible para las tarjetas mostradas durante los 90 minutos regulares de juego. Las tarjetas mostradas después del partido no se consideran.

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

Mercados de goleadores:

Los goles en propia puerta no cuentan en la liquidación de apuestas (excepto cuando figure la opción, ningún gol, otros y en propia puerta" para "Mercados de goleadores").

Si por alguna razón un jugador que no figura en la lista marca un gol, se mantienen todas las apuestas a los jugadores que figuran en la lista.

Todos los jugadores que participaron en el partido desde el saque inicial o el gol anterior se consideran participantes.

Se enumeran todos los jugadores que están participando actualmente.

El mercado se liquidará en función del inserto de TV y las estadísticas proporcionadas por prensa, a menos que haya pruebas claras de que estas estadísticas no son correctas.

Mercado de córners: Los córners otorgados, pero no ejecutados no se consideran.

Mercados de jugadores: Si un jugador no estaba en la alineación inicial, la apuesta se anulará. Estadísticas de fútbol utilizadas en el mercado de jugadores (actuación de jugadores)

Asistencias: Aportación final (pase, remate o cualquier otro toque de balón) realizada por un jugador que lleva a que el compañero receptor marque un gol.

Goles: El número de goles marcados por un jugador en la red contraria. los mercados se liquidan en función del momento en que el balón cruza la línea, y no en el momento en que se realiza el tiro

Disparos: Cualquier intento claro de un jugador de marcar un gol (al arco, desviado o bloqueado)

Tiros de gol / Tiros a portería: Un intento de un jugador que resulta directamente en un gol (independientemente de la clara intención de marcar), o un intento claro de un jugador de marcar un gol que claramente habría ido a la red si no por una parada del portero o una parada hecha por el último hombre (con el portero claramente incapaz de salvar)

Pases: Intento de pase (con éxito o sin éxito) con la clara intención de un jugador de encontrar un compañero de equipo

Entradas o pelotas quitadas: cuando un jugador se conecta con el balón en un desafío por el suelo y le quita el balón con éxito al jugador en posesión.

Tarjetas: Jugador con tarjeta: 0 = No, 1 = Sí (no el número total de tarjetas recibidas).

Tenis

Retiros de partidos

En caso de retiro o descalificación en un partido, todos los mercados en los que aún no se haya determinado su resultado se liquidarán como nulos, con la excepción de ganador del partido, el set y el juego jugados actualmente si se anota el primer punto, a favor del jugador que progrese (jugador que no se retira).

Los mercados deben decidirse realmente para que haya liquidaciones. Por ejemplo, si el partido termina por retiro en el primer set con el marcador 4-4, anularíamos la línea de 9.5 del total del primer set, ya que el número real de juegos totales en el momento del retiro era solo ocho.

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

Finalización de eventos en caso de retiros de jugadores

Ganador: En caso de comenzado el partido y se retira alguno de los jugadores, se paga ganador del partido al jugador no retirado.

X set – ganador: En caso de comenzado x set y se retira alguno de los jugadores, se paga ganador del set al jugador no retirado.

X set - juego x – ganador: En caso de comenzado x juego, se retira alguno de los jugadores, se paga ganador del juego al jugador no retirado.

Evento Walkovers: todos los mercados se liquidarán como nulos.

Partido no jugado como se indica: En el caso de cualquiera de las siguientes circunstancias, todas las apuestas prevalecerán

Cambio de horario y/o día de partido

Cambio de sede

Cambio de pista cubierta a pista exterior o viceversa

Cambio de superficie (ya sea antes o durante un partido)

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

Futbol Americano

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

Xth drive – resultado: Solo se tendrán en cuenta las jugadas ofensivas a efectos de liquidación. Un drive que termina en una devolución de intercepción. Touchdown por parte de la defensa, final de la mitad o final del juego, se liquidará con "otro".

Partidos Abandonos/ Aplazamientos: En caso de partidos abandonados o pospuestos, todos los mercados indecisos se considerarán nulos a menos que el partido continúe en el mismo horario semanal (jueves a miércoles, hora local del estadio).

Mercado de la mitad y cuarto: Cualquier referencia a la primera mitad se refiere a los cuartos 1 y 2, cualquier referencia a la segunda mitad se refiere a los cuartos 3 y 4.

El resultado del mercado se determina únicamente en función de la puntuación en el período respectivo (p. ej., 1.er cuarto, 2.º tiempo, etc.) excluyendo los puntos obtenidos en otros períodos, tanto en el tiempo reglamentario como en la prórroga.

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

La mitad debe haberse completado para que las apuestas sean válidas.

Baloncesto

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

Regla de finalización: En el caso de que un partido no termine en empate, pero se juegue tiempo extra con fines de clasificación, los mercados se liquidarán de acuerdo con el resultado al final del tiempo reglamentario.

Estadísticas de baloncesto utilizadas para Player Market (actuación de los jugadores):

Goles de campo de 3 puntos (3PFG) convertidos: La cantidad de triples convertidos por un jugador.

Puntos: El número de puntos anotados

Tiros de campo convertidos (FG): El número de tiros de campo que ha hecho un jugador. Esto incluye dobles y triples.

Asistencias: El número de asistencias: pases que conducen directamente a una canasta hecha por un jugador

Bloqueos/tapas: Un bloqueo ocurre cuando un jugador ofensivo intenta un tiro y el jugador defensivo bloquea su oportunidad de anotar.

Total de rebotes: Un rebote se produce cuando un jugador recupera el balón tras un tiro fallado. Esta estadística es el número total de rebotes que un jugador ha recogido en ataque o defensa.

Robos/recuperos: Número de veces que un jugador defensivo le quita el balón a un jugador en ataque, provocando una pérdida de balón

Puntos + Rebotes + Asistencias: SUMA de las puntuaciones individuales de Puntos + Rebotes + Asistencias del jugador para el juego

Rebotes + Asistencias: SUMA de las puntuaciones individuales de rebotes + asistencias del jugador para el juego

Hockey sobre hielo

Regla de Finalización: En el caso de que un juego se decida por tanda de penales, se agregará un gol al puntaje del equipo ganador y al total del juego para fines de liquidación. Esto se aplica a todos los mercados.

Mercados de Período: El resultado del mercado se determina únicamente en función de la puntuación en el período respectivo (por ejemplo, 1.er período, 2.º período, 3.er período). Solo cuentan los goles marcados dentro del período designado. A menos que se indique lo contrario, el tiempo extra no cuentan para el resultado del 3er período. El período debe haber sido completado para que las jugadas de todo ese período sean válidas.

Mercados de jugadores: Si un portero no inicia el juego, se anulará la apuesta.

Béisbol

Un partido de béisbol generalmente está programado para 9 entradas, pero algunos partidos pueden programarse para 7 entradas e incluso 5, 6, 8. Sin embargo, solo porque un partido está programado para X entradas, esto no significa que tantas entradas serán en realidad jugadas. Un partido podría terminar antes debido a las condiciones climáticas y, aunque no se jugó el número completo de entradas, el resultado aún se considera oficial. Un partido también podría tener más de la cantidad programada de entradas si está empatado y se va a entradas extra.

1X2: El partido debe completar el número total de entradas programadas; de lo contrario, se anulará el mercado.

Ganador (incl. entradas adicionales): El mercado Ganador se liquidará antes del partido si el partido dura al menos 5 entradas (4,5 si el equipo local va ganando) y se considera oficial.

Margen de victoria (incl. entradas adicionales): El partido debe completar el número de entradas programadas; de lo contrario, se anulará el mercado.

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

Total (incl. Entradas adicionales), todos los mercados: El partido debe durar el número completo de entradas programadas; de lo contrario, el mercado se anulará a menos que el resultado superior ya se haya concretado.

Par/impar (incl. entradas extra): El partido debe durar el número completo de entradas programadas; de lo contrario, el mercado se anulará.

Carrera a x carreras (incl. entradas adicionales): Se anulará si ningún equipo alcanza el valor x.

¿Habrá una entrada extra?: El partido debe completar el número completo de entradas programadas; de lo contrario, se anulará el mercado.

Competidor 1 al bate en la novena entrada: El partido debe durar el número total de entradas programadas; de lo contrario, el mercado se anulará.

Equipo que ganará más entradas: El partido debe completar el número total de entradas programadas, de lo contrario, el mercado se anulará.

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

Entrada con mayor puntuación: El partido debe durar el número completo de entradas programadas, de lo contrario, el mercado será anulado.

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

Entradas 1 a 5: total, todos los mercados: El partido debe haber completado 5 entradas (4,5 si el equipo local va ganando) a menos que más ya haya ganado

x entrada – 1x2: La entrada debe completarse.

xth entrada – Total: El inning debe completarse a menos que más ya haya ganado.

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

¿Cuándo se decidirá el partido?: El partido debe ir programado número de entradas. Este mercado se liquidará como "cualquier entrada extra" si al final del tiempo reglamentario (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de si se jugaron o no entradas extra.

Cuándo se anotará la x-ésima carrera (incl. extra innings): El partido debe transcurrir el número de entradas programado. Si un partido finaliza antes de que se alcance la X.ª carrera, este mercado se considera nulo.

X entrada el competidor 1 anota: La entrada debe completarse a menos que el equipo local ya haya anotado.

X entrada el competidor 2 anota: La entrada debe completarse a menos que el equipo visitante ya haya anotado.

Total de hits (incl. entradas adicionales), todos los mercados: El partido debe durar el número de entradas programado, a menos que el "el más" ya haya ganado en el momento en que finaliza el partido.

1ra entrada - total de hits, todos los mercados: La 1ra entrada debe completarse a menos que "el más" ya haya ganado.

Entradas 1 a 5 hits totales, todos los mercados: El partido debe haber completado 5 entradas (4,5 si el equipo local va ganando) a menos que "el más" ya haya ganado.

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

Total de jonrones (incluidas entradas adicionales), todos los mercados: El partido debe durar el número programado de entradas a menos que "el más" ya haya ganado al momento en que finaliza el partido

1ra entrada – Ganador: La 1ra entrada debe ser completada.

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

¿Habrá una entrada adicional?: El mercado se resolverá como "Sí" si al final del tiempo reglamentario (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de si se jugaron o no entradas adicionales.

Partidos Abandonos/ Aplazamientos

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

En el caso de un partido abandonado que no se considere oficial, todos los mercados no decididos se considerarán nulos a menos que el partido continúe con un resultado oficial en el día programado. Se liquidarán todos los mercados totalmente decididos.

Partido no jugado como se indica: Todas las apuestas se mantienen independientemente de los lanzadores abridores o los cambios de lanzador abridor Player Markets

Las apuestas a jugadores en los que el partido se marque como pospuesto o cancelado en el estado del juego antes de la hora de inicio programada se dejarán en estado pendiente y resultarán finalizados si el juego comienza dentro de las 72 horas posteriores a la hora de inicio programada original (hora global del juego). Si el juego no comienza dentro de las 72 horas, se anularán las apuestas.

Se anularán todas las apuestas creadas antes de un cambio de sede.

Si el partido no comienza a la hora programada, todas las apuestas de los mercados de jugadores relacionados seguirán estando disponibles para la verificación automática, a menos que el juego comience > 72 horas después de la hora programada original.

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

Si algún jugador seleccionado para cualquier tipo de apuesta no participa en el juego, se anularán todas las apuestas sobre ese jugador.

Todos los Mercados de Jugadores incluyen entradas adicionales para la apuesta resultante.

Si un jugador no estaba en la alineación inicial, la apuesta se anulará.

El juego debe durar al menos 8,5 entradas para que las apuestas sean válidas. De lo contrario, se anularán todas las apuestas.

Estadísticas de béisbol utilizadas en el mercado de jugadores (actuaciones de jugadores)

Bateador – Hits (H): Alcanzar la base debido a una bola bateada y justa sin error por parte de la defensa

Bateador – Home Runs (HR): hits en los que el bateador tocó con éxito las cuatro bases, sin la contribución de un error de fildeo

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

Bateador - Carreras + RBI's: SUMA de carreras y RBI's (Carrera impulsada: número de corredores que anotan debido a la acción de un bateador, excepto cuando el bateador conectó un roletazo para una doble jugada o se embasó en un error)

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

Lanzador - Carreras limpias: Número de carreras que no ocurrieron como resultado de errores o pases de pelota

Bateador - Hits + Carreras + RBIs: SUMA de Hits, Runs And RBI's (Carrera impulsada: número de corredores que anotan debido a la acción de un bateador, excepto cuando el bateador conectó un rodado para una doble jugada o alcanzó en un error)

Artes marciales Mixtas (MMA)

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado disponible inmediatamente después del final de la pelea. Las apelaciones o modificaciones posteriores del resultado no se tienen en cuenta a efectos de liquidación.

Si alguno de los peleadores no responde a la campana para la siguiente ronda, se considerará que su oponente ganó en la ronda anterior.

En caso de que se produzca un retiro o una sustitución de uno de los luchadores en cuestión, las apuestas se anularán.

En el caso de que una pelea sea declarada No Contest, todas las apuestas serán anuladas.

Si se cambia el número programado de rondas antes de la pelea, se anularán todas las apuestas de "Rondas totales", "Ganador y rondas exactas" y "Método ganador".

Ganador (para ganar la pelea): Prediga qué competidor ganará la pelea. No se ofrece empate. Para el mercado Ganador en el que no se ofrece selección de empate, todas las apuestas se anularán en caso de empate (esto incluye una pelea que termine en Empate mayoritario o Empate técnico).

1x2 (Resultado de la pelea): Predice el resultado de la pelea. Si la pelea termina en un Empate Mayoritario o un Empate Técnico, entonces el Empate será la selección ganadora.

Total (Más/Menos): Apuestas en round en la que se determinará el resultado de la pelea. Para fines de liquidación, cuando se establece una media round, entonces 2 minutos y 30 segundos de la ronda respectiva definirán la mitad para determinar menos o más. Así, 2,5 asaltos serían dos minutos y treinta segundos del 3.er asalto. Si la pelea termina exactamente a los 2 minutos y 30 segundos del tercer asalto, el resultado sería de más de 2,5 asaltos.

Método ganador: Prediga el método por el cual se decidirá el resultado de la pelea. Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial declarado. Una victoria por descalificación se cuenta como Knockout/Knockout técnico

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

Detención del árbitro debido a golpes mientras cualquiera de los púgiles, o ambos púgiles, están de pie; Detención del árbitro debido a golpes mientras cualquiera de los púgiles, o ambos púgiles, están sobre la lona; Interrupción por médico; Detención por la esquina/equipo de un luchador

Un luchador se retira por lesión

Una victoria por descalificación

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

Parada del árbitro debido a tapping-out;

Paralización del árbitro por sumisión técnica

La sumisión verbal de un luchador (incluida una sumisión verbal que se realiza debido a golpes).

Ganador y rounds exacta: Prediga el round en la que su selección ganará la pelea. Apostar al ganador y round exacta es que un peleador gane por KO, TKO, descalificación o sumisión durante ese round o que gane por decisión. Cuando un peleador no responde a la campana para el siguiente asalto, se considerará que su oponente ganó el combate en el asalto anterior. En el caso de una decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se liquidarán como ganadoras por decisión y las apuestas de round se considerarán perdedoras.

¿Llegará la pelea hasta el final?: Prediga si la pelea se decidirá antes de la cantidad programada de rounds. En el caso de una decisión técnica, a efectos de liquidación, se considerará que la pelea NO ha llegado al final.

Boxeo

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado disponible inmediatamente después del final de la pelea. Las apelaciones o modificaciones posteriores del resultado no se tienen en cuenta a efectos de liquidación.

Ganador (para ganar la pelea): Prediga qué competidor ganará la pelea. No se ofrece empate. Para el mercado Ganador en el que no se ofrece selección de empate, todas las apuestas se anularán en caso de empate (esto incluye una pelea que termine en Empate mayoritario o Empate técnico).

1x2 (Resultado de la pelea): Predice el resultado de la pelea. Si la pelea termina en un Empate Mayoritario o un Empate Técnico, entonces el Empate será la selección ganadora.

Rounds Totales (Más/Menos): Apuestas a rounds en la que se determinará el resultado de la pelea. A los efectos de la liquidación, cuando se establece un medio round, entonces 1 minuto y 30 segundos de los rounds respectivos definirán la mitad para determinar menos o más. Así, 9,5 asaltos serían un minuto y treinta segundos del 10º asalto. Si la pelea termina exactamente a 1 minuto y 30 segundos del décimo asalto, el resultado sería más de 9.5 asaltos.

Ganador y round exacto: Predice el round en la que tu selección ganará la pelea. Apostar al ganador y round exacto que un luchador gane por KO, TKO o descalificación durante ese round. Si un boxeador no responde a la campana para el siguiente asalto, se considerará que su oponente ha ganado el combate en el asalto anterior. En el caso de una decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se liquidarán como ganadoras por decisión y las apuestas de round se considerarán perdedoras.

Método ganador: Prediga el método por el cual se decidirá el resultado de la pelea. Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial declarado. Una victoria por descalificación se cuenta como Knockout/Knockout técnico.

Cualquier peleador ganará en round establecido: Pronostique si la pelea se decidirá antes del número de asaltos programado. En el caso de una decisión técnica, a efectos de liquidación, se considerará que la pelea NO ha llegado al final.

Partidos Abandonos/Aplazamientos

Si alguno de los peleadores no responde a la campana para la siguiente ronda, se considerará que su oponente ganó en la ronda anterior.

En caso de retiro o sustitución de uno de los boxeadores en cuestión, se anularán las apuestas.

En el caso de que una pelea sea declarada No Contest, todas las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas.

Si el número programado de rounds se cambia antes de la pelea, se anularán todas las apuestas de Rounds totales, Apuestas de rounds y Método de victoria.

Golf

2 Bolas: Prediga qué jugador disparará la puntuación más baja en la ronda indicada. Si ambos jugadores se retiran en el mismo hoyo, el mercado quedará desierto. El mercado será nulo si ambos competidores obtienen la misma puntuación en la ronda afectada. Un jugador puede ser considerado como corredor si da el primer golpe en su primer hoyo programado.

3 Bolas: Prediga qué jugador disparará la puntuación más baja en la ronda indicada. Se aplican las reglas del empate.

Outright Winner: Todas las apuestas absolutas se liquidan según el jugador al que se le conceda el trofeo. Se tiene en cuenta el resultado de los playoffs. Cuando un torneo se reduzca del número programado de hoyos por cualquier motivo (p. ej., malas condiciones climáticas), las apuestas al

ganador (excepto las apuestas al "líder de la primera ronda") realizadas antes de la ronda final completa se liquidarán en el jugador al que se le otorgó el trofeo.

Apuestas grupales (Top XY): El ganador será el jugador que logre la posición más alta al final del torneo. Se aplican las reglas de empate, excepto cuando el ganador se determina mediante un desempate. Caso especial: si ofrecemos apuestas grupales y solo comienza un competidor, las apuestas se anularán.

Posición final de un jugador designado: En caso de empate en una posición final, se contará la posición empatada. Por ejemplo, un empate con otros 4 jugadores por el 7.º puesto contará como una posición final de 7.º

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

Torneo Top 4/Top 5/Top 6/Top 10/Top 20: Se aplican las reglas de Dead-heat.

Ganar/No ganar un Major: Los 4 majors son el US Open, el US Masters, la USPGA y el British Open.

Partidos Abandonos/ Aplazamientos

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

En torneos afectados por mal tiempo u otros motivos similares, las apuestas se realizarán al resultado oficial independientemente del número de rondas jugadas.

Si se abandona el torneo, se anularán todas las apuestas realizadas después de la última ronda completa.

Los resultados del sitio oficial del tour en el momento de la presentación del trofeo se utilizan para fines de liquidación (la descalificación posterior después de este tiempo no cuenta).

Grupos que no se jugaron como se indica: En el caso de que no participen, las apuestas de 2 bolas y 3 bolas se anularán.

Vóley

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

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

Deportes de invierno - Deportes Motor - Atletismo

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

Apuestas en vivo

Normas generales de Finalización y cancelación

Si el resultado de un mercado no se puede verificar oficialmente, nos reservamos el derecho de retrasar la liquidación hasta la confirmación oficial.

Si se ofrecieron mercados cuando ya se conocía el resultado, nos reservamos el derecho de anular cualquier apuesta.

En el caso de cualquier error claramente visualizado o calculado incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

Si se debe abandonar la cobertura y el partido termina regularmente, todos los mercados se liquidarán de acuerdo con el resultado final. Si el resultado de un mercado no se puede verificar oficialmente, nos reservamos el derecho de anularlos.

En el caso de una liquidación incorrecta de los mercados, nos reservamos el derecho de corregirlos en cualquier momento.

Si un partido no se adhiere al formato generalmente aceptado (por ejemplo, período de duración inusual, procedimiento de conteo, formato de un partido, etc.); nos reservamos el derecho de anular cualquier mercado.

Si las reglas o el formato de un partido difieren de nuestra norma aceptada, nos reservamos el derecho de anular cualquier mercado.

Si un partido no se completa o no se juega (por ejemplo, debido a una descalificación, interrupción, retiro, cambios en los cuadros, etc.), todos los mercados indecisos se considerarán nulos.

Aparte de las siguientes reglas específicas para cada deporte, se aplicarán las reglas generales. Sin embargo, las Reglas Específicas prevalecerán sobre las Reglas Generales para cada deporte, a excepción de los Mercados de Jugadores que tienen sus propias reglas como se indicó anteriormente.

Fútbol

Método ganador: En el caso de etapas múltiples, todos los partidos se consideran para este mercado

Quién avanzará a la siguiente ronda: En el caso de etapas múltiples, todos los partidos se consideran para este mercado

Quién ganará la final: En el caso de etapas múltiples, todos los partidos se consideran para este mercado

Quién ganará la final del 3er puesto: En el caso de etapas múltiples, todos los partidos se consideran para este mercado

Jugador a marcar (incl. prórroga): Si no se juega prórroga, el mercado se liquidará según el resultado al final del tiempo reglamentario.

Próximo goleador: Los goles en propia puerta se tienen en cuenta (siempre y cuando la modalidad ofrezca esa oferta). Los jugadores que no figuran en la lista, así como los porteros y los jugadores en el banquillo, se reflejan dentro del resultado "otro" (siempre y cuando la modalidad ofrezca esa oferta).

Próximo goleador y 1x2: En caso de que ningún jugador marque se liquidará como "otro"

Goleador en cualquier momento y 1x2: En caso de que ningún jugador marque se liquidará como "otro"

Próximo goleador y marcador correcto: En caso de que ningún jugador marque se liquidará como "otro", así como si algún equipo marca más de 4 goles

Goleador en cualquier momento y puntuación correcta: En caso de que ningún jugador marque se liquidará como "otro", así como si algún equipo marca más de 4 goles.

¿Cuándo se marcará el próximo gol?: Si se marca un gol en tiempo añadido o descuento, se contabilizará como resultado Min 31-45/Min 76-90.

Importante

Todos los mercados (excepto el medio tiempo, los mercados del primer tiempo, la prórroga y la tanda de penaltis) se consideran solo para el tiempo reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

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

90 minutos normales: los mercados se basan en el resultado al final de una jugada programada de 90 minutos, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo adicional o tiempo de detención, pero no incluye la prórroga, el tiempo asignado para la tanda de penaltis o el gol de oro.

Normas de finalización y cancelación:

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

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

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

Si se ingresa un puntaje incorrecto, todos los mercados se cancelarán durante el tiempo en que se mostró el puntaje incorrecto.

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas indecisas.

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

En caso de cualquier cambio relacionado con la puntuación o la tarjeta/córner/penal, nos reservamos el derecho de anular las apuestas en cualquier situación de árbitro asistente de video (VAR).

Mercado de tarjetas

La tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta y la tarjeta roja o amarilla-roja como 2. La 2.^a tarjeta amarilla para un jugador que conduce a una tarjeta roja amarilla no se considera. Como consecuencia, un jugador no puede causar más de 3 tarjetas

La liquidación se hará de acuerdo con toda la evidencia disponible de cartas mostradas durante los 90 minutos regulares de juego.

Las tarjetas mostradas después del partido no se consideran.

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

Mercados de puntos de tarjetas

La tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y las tarjetas rojas o amarillas rojas como 25 La segunda amarilla para un jugador que conduce a una tarjeta roja amarilla no es considerado. Como consecuencia, un jugador no puede causar más de 35 puntos de amonestación.

La liquidación se realizará de acuerdo con toda la evidencia disponible para las cartas mostradas durante los 90 minutos regulares de juego.

Las tarjetas mostradas después del partido no se consideran.

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

Los córners concedidos, pero no ejecutados no se tienen en cuenta.

Goleador en cualquier momento y jugador para anotar X o más

Los goles en propia puerta no se tendrán en cuenta para el goleador en cualquier momento o el jugador marquen X o más a efectos de liquidación y se ignoran.

Todos los jugadores que participaron en el partido desde el saque inicial o el gol anterior se consideran participantes.

Se enumeran todos los jugadores que están participando actualmente.

Si por alguna razón un jugador que no figura en la lista marca un gol, se mantienen todas las apuestas a los jugadores que figuran en la lista.

El mercado se liquidará en función del inserto de TV y las estadísticas proporcionadas por la prensa a menos que exista evidencia clara de que estas estadísticas no son correctas.

Próximo Goleador

Los goles en propia puerta se tienen en cuenta (siempre y cuando la modalidad ofrezca esa oferta)

Todos los jugadores que participaron en el partido desde el saque inicial o el gol anterior se consideran participantes.

Se enumeran todos los jugadores que están participando actualmente.

Si por alguna razón un jugador que no figura en la lista marca un gol, se mantienen todas las apuestas a los jugadores que figuran en la lista.

El mercado se liquidará en función del inserto de TV y las estadísticas proporcionadas por Press Association, a menos que haya pruebas claras de que estas estadísticas no son correctas.

Mercados de Intervalo

Los mercados se liquidarán en función del tiempo objetivo anunciado por televisión. Si no está disponible, se considera el tiempo según el reloj del partido.

Los mercados de gol se liquidan en función del momento en que el balón cruza la línea, y no en el momento en que se realiza el tiro.

Los mercados de intervalos de córner se liquidan en función del momento en que se ejecuta el saque de esquina y no en el momento en que se concede u otorga el córner.

Los mercados de intervalos de tarjeta se liquidan en función del momento en que se muestra la tarjeta y no del momento en que se comete la infracción.

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

Los mercados de penaltis se liquidarán en función del momento en que el árbitro dicte la decisión. Esta regla se aplicará en cualquier situación de árbitro asistente de video (VAR).

Los penales otorgados, pero no ejecutados no se consideran

Para todos los mercados de intervalos de 5 min/15 min, relacionados con los minutos de intervalo 41-45/31-45, se tendrán en cuenta los eventos (goles, córners) en tiempo añadido o tiempo de descuento.

Siguiente tipo de puntuación

Tiro Libre: El gol tiene que ser anotado directamente de tiro libre o esquina para calificar como un gol de tiro libre. Los tiros desviados cuentan siempre que se conceda el gol al autor del tiro libre o del córner.

Penalti: El gol debe anotarse directamente desde el penalti. Los goles tras un rebote de un penal fallado no cuentan

Gol en contra: Si el gol es declarado en propia puerta

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

Tiro: El gol tiene que ser con cualquier otra parte del cuerpo que no sea la cabeza y los otros tipos de puntuación.

Sin gol.

Tenis

En caso de walkover de cualquier jugador, todas las apuestas se considerarán nulas.

En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad...) todos los mercados permanecen pendientes y las modalidades continuarán tan pronto como continúe el partido.

Si el árbitro otorga puntos de penalización, se mantendrán todas las apuestas en ese juego.

En caso de que un partido finalice antes de que finalicen ciertos puntos/juegos, todos los mercados relacionados con puntos/juegos afectados se considerarán nulos.

Normas de liquidación y cancelación:

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

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

- Finalización de eventos en caso de retiros de jugadores

Ganador: En caso de comenzado el partido y se retira alguno de los jugadores, se paga ganador del partido al jugador no retirado.

X set – ganador: En caso de comenzado x set y se retira alguno de los jugadores, se paga ganador del set al jugador no retirado.

X set - juego x – ganador: En caso de comenzado x juego, se retira alguno de los jugadores, se paga ganador del juego al jugador no retirado.

Si se juega un tie-break de partido como set decisivo en formato Bo3, será considerado como el 3er set

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

Baloncesto

¿Quién anota el punto X? (incl. prórroga): Si un partido finaliza antes de llegar al X, este mercado se considera nulo (cancelado).

¿Qué equipo ganará la carrera por x puntos? (incl. prórroga): Si un partido finaliza antes de llegar al X, este mercado se considera nulo (cancelado).

¿Habrá tiempo extra?: El mercado se liquidará como sí, si al final del tiempo reglamentario el partido acaba en empate, independientemente de que se juegue o no la prórroga.

Los mercados no consideran tiempo extra a menos que se indique lo contrario.

Normas de liquidación y cancelación

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas.

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

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

En el caso de que un partido no termine en empate, pero se juegue tiempo extra con fines de clasificación, los mercados se liquidarán de acuerdo con el resultado al final del tiempo reglamentario.

Baloncesto 3x3

¿Quién anota el punto X? (incl. prórroga): Si un partido finaliza antes de llegar al X, este mercado se considera nulo (cancelado).

Los mercados no consideran tiempo extra a menos que se indique lo contrario.

Normas de liquidación y cancelación

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas.

Si se ofrecieron cuotas con una hora de partido incorrecta, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

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

Futbol Americano

Total equipo local/visitante: Incluye prórroga

Total equipo: Incluye prórroga

Xth drive play n – tipo de juego: Una captura será considerada como una jugada de pase. Solo un pase hacia adelante se tendrá en cuenta para una jugada de pase por definición.

X jugada de drive n – finalización del pase: Por definición, solo se tendrá en cuenta un pase hacia adelante para una jugada de pase.

Xth drive - resultado: Solo las jugadas ofensivas serán consideradas para fines de liquidación. Una jugada que termine con devolución de intercepción Touchdown por parte de la defensa, final de la mitad o final del juego, se resolverá con "otro"

En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad...) todos los mercados permanecen pendientes y la apuesta continuará tan pronto como continúe el partido.

Los mercados no consideran las horas extra a menos que se indique lo contrario.

Normas de liquidación y cancelación

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

Si se ofrecieron cuotas con un tiempo de partido incorrectos, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

Si se muestra un puntaje incorrecto, nos reservamos el derecho de anular las apuestas para este período de tiempo.

En caso de partidos abandonados o pospuestos, todos los mercados se considerarán nulos a menos que el partido continúe en el mismo horario semanal de la NFL (jueves a miércoles, hora local del estadio).

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

Los New first down y las yardas ganadas por penalizaciones de juego no se considerarán a efectos de liquidación.

En caso de no plays, todos los mercados se liquidarán con la siguiente jugada o se anularán si la jugada finaliza antes de llegar a la jugada respectiva.

En caso de que el drive termine antes de que se alcance el número de juego respectivo, todos los mercados para el juego respectivo se considerarán nulos. Esto incluye despejes y goles de campo.

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

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

Todos los jugadores ofrecidos se consideran

Si no se anota más touchdown, el mercado será anulado.

Los jugadores que no figuran en la lista se consideran como "Otro jugador del Competidor 1" u "Otro jugador del Competidor 2" a efectos de liquidación.

Tenga en cuenta que esto no incluye a los jugadores que se enumeran sin un precio activo.

Los jugadores del equipo de defensa o especial se consideran como "Jugador d/st del competidor 1" o "Jugador d/st del competidor 2" para fines de liquidación, incluso si el jugador figura como resultado dedicado.

El mercado se liquidará en función del inserto de TV y las estadísticas proporcionadas por las asociaciones oficiales, a menos que haya pruebas claras de que las estadísticas no son correctas.

Hockey sobre hielo

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

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

En el caso de que un juego se decida por tanda de penales, se agregará un gol al puntaje del equipo ganador y al total del juego para fines de liquidación. Esto se aplica a todos los mercados, incluidos el tiempo extra y la tanda de penaltis.

Normas de liquidación y cancelación:

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

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

Si se ingresa un puntaje incorrecto, todos los mercados se cancelarán durante el tiempo en que se mostró el puntaje incorrecto.

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas.

En cualquier momento goleador y jugador para marcar un punto:

Todos los jugadores ofrecidos son considerados como participantes.

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

A efectos de liquidación, solo se tienen en cuenta los goles y las asistencias anotados durante el tiempo reglamentario. Tenga en cuenta que si el marcador después del tiempo reglamentario es 0-0, todas las apuestas se liquidarán como perdidas.

Se mantendrán todas las apuestas sobre jugadores que figuraban en la lista pero que abandonaron el partido antes de que terminara el partido (como lesiones o expulsiones).

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

Siguiente tipo de puntuación:

Even strength: los goles se consideran fuerza pareja cuando todos los equipos tienen el mismo número de jugadores en el hielo.

Power-Play: Un gol se considera un gol de juego de poder si el equipo con ventaja numérica anota.

Short-handed: Un gol se considera un gol de short-handed si el equipo con desventaja numérica anota.

Lanzamiento de penalti: Un lanzamiento de penalti se considera gol si se convierte

Red vacía: Se considera que un gol es un gol de red vacía, si el equipo de atrás tira del portero para un atacante adicional y el equipo líder anota. En situaciones de power-play/short-handed y de portería vacía, un gol siempre se considerará como portería de vacía a efectos de liquidación.

No goal (sin gol)

Béisbol

¿Qué equipo gana la carrera por x puntos?: Si una entrada finaliza antes de alcanzar el punto X (incluidas las entradas adicionales), este mercado se considera nulo (cancelado).

¿Cuándo se decidirá el partido?: El mercado se liquidará como "Cualquier entrada extra" si al final del tiempo reglamentario (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de si se juega o no tiempo extra (entradas extra).

¿Habrá tiempo extra?: El mercado se liquidará como "Sí" si al final del tiempo reglamentario (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de si se juega o no tiempo extra (entradas adicionales).

Resultado del jugador x vez al bate: Si se señala un "intentional walk", contará como aparición al plato y el mercado se considerará nulo (cancelado).

Jugador que se ponchará x vez al bate: Si se señala un intentional walk, contará como aparición al plato y el mercado se considerará nulo (cancelado).

Las entradas adicionales posibles no se consideran en ningún mercado a menos que se indique lo contrario.

Los nombres de los mercados no reflejan los términos reales utilizados en el béisbol.

Normas de liquidación y cancelación

Todos los mercados se liquidarán de acuerdo con el resultado final después de 9 entradas (8 ½ entradas si el equipo local lidera en este punto)

Si un partido se interrumpe o cancela y no continúa el mismo día, todos los mercados indecisos se consideran nulos.

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

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

Si un jugador no vuelve a aparecer en el plato, pero se han ofrecido mercados de jugadores relacionados, los mercados indecisos se consideran nulos.

Una bola de falta siempre se considerará como strike a efectos de liquidación.

Balonmano

¿Quién anota el punto X? (incl. ot): Si un partido finaliza antes de llegar al X, este mercado se considera nulo (cancelado).

¿Qué equipo ganará la carrera por x puntos? (incl. ot): Si un partido finaliza antes de llegar al X, este mercado se considera nulo (cancelado).

Vóleibol

Quién anota [X] punto en el set [y]: Si un set termina antes de que se alcance el punto X, este mercado se considera nulo (cancelado)

En el caso de que un partido no finalice, todos los mercados indecisos se considerarán nulos.

Golden set no se considera en ninguno de los mercados mencionados.

Normas de liquidación y cancelación

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas.

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

Las deducciones de puntos oficiales se tendrán en cuenta para todos los mercados indeterminados. Los mercados ya determinados no tendrán en cuenta las deducciones.

Voleibol de playa

Quién anota [Xth] punto en el set [y]: si un set termina antes de que se alcance el Xth punto, este mercado se considera nulo (cancelado)

En el caso de que un partido no finalice, todos los mercados indecisos se considerarán nulos.

Golden set dorado no se considera en ninguno de los mercados mencionados.

Normas de liquidación y cancelación

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas.

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

Si un equipo se retira, todos los mercados indecisos se considerarán nulos.

Las deducciones de puntos oficiales se tendrán en cuenta para todos los mercados indeterminados.

Los mercados ya determinados no tendrán en cuenta las deducciones. **Formula 1**

A menos que se indique lo contrario en las reglas del mercado, el resultado en el momento de la presentación en el podio se considera válido a efectos de liquidación.

Los eventos que se acorten debido a las condiciones climáticas u otras circunstancias, pero que la asociación gobernante los considere oficiales, se liquidarán en consecuencia.

Si una carrera se pospone para otro día (que se determinará dentro de la zona horaria UTC), nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

A menos que se indique lo contrario en las reglas del mercado, la regla del empate se aplicará si el número de ganadores excede la cantidad esperada de selecciones ganadoras para un mercado específico.

Si uno o más pilotos deben comenzar la carrera desde el pit-lane, serán clasificados al final de la parrilla de salida a efectos de liquidación.

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

Ganador (equipo), Top x (equipo) y Head2head (equipo): se liquidan con el equipo que tiene el coche mejor clasificado en el resultado final.

El primero en retirarse (equipos): se liquida con el equipo que retiró un coche primero.

Tenga en cuenta: las reglas específicas del mercado de retiros se consideran válidas para este mercado.

La primera parada en boxes (equipos) se determina con el equipo cuyo coche entró primero en la calle de boxes.

Tenga en cuenta: las reglas específicas del mercado de paradas en boxes se consideran válidas para este mercado.

Los adelantamientos totales del equipo se liquidan en función del número acumulado de adelantamientos de ambos coches en el equipo especificado.

Tenga en cuenta: Las reglas específicas del mercado de adelantamientos se consideran válidas para este mercado.

El piloto que logró la vuelta más rápida en la vuelta especificada, grupo de vueltas o carrera se considera ganador.

El tiempo de vuelta en milisegundos es válido a efectos de liquidación.

Mercados Head2head y ganador del grupo:

Si todos los competidores (que se reflejan como selecciones dedicadas) se retiran en la misma vuelta, se anulará el mercado.

Los mercados se considerarán nulos si uno de los pilotos se retira en o antes de la vuelta de formación.

Mercados de adelantamientos

Un adelantamiento debe mantenerse hasta el final de la vuelta para que se considere a efectos de liquidación.

Los adelantamientos durante la primera vuelta no se consideran a efectos de liquidación.

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

Los adelantamientos de un automóvil en la vuelta de su retiro no se consideran para fines de liquidación.

Lapping y unlapping no se considera adelantamiento

Mercados de retiros

Un coche se considera retirado a efectos de liquidación si no pasa la línea de meta cuando la sesión se considera finalizada, a menos que sea descalificado.

La sesión de un piloto específico se puede considerar completada en la vuelta cuando se ondea la bandera a cuadros para señalar el final de la carrera.

Si más de 1 competidor se retira en la misma vuelta donde ocurrió el primer retiro, se aplicará la regla del empate.

Si un automóvil se retira en el pit o pit lane, la última vuelta iniciada se considera para fines de liquidación.

Mercados para paradas en boxes

El coche que entre primero en el pit-lane se considerará ganador de este mercado.

Si un automóvil ingresa al pit lane y se retira, aún se considerará como una parada en boxes para fines de liquidación.

Reglas del mercado de finalistas totales

Un piloto solo se considera finalista a efectos de liquidación si pasa la línea de meta cuando la sesión se considera completada.

La sesión de un piloto específico se puede considerar completada en la vuelta cuando se ondea la bandera a cuadros para señalar el final de la carrera.

Futsal

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

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

Normas de liquidación y cancelación

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

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

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

Si se ingresa un puntaje incorrecto, todos los mercados se cancelarán durante el tiempo en que se mostró el puntaje incorrecto.

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas.

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

Badminton

Quién anota [Xth] punto en [Nth] set: Si un set termina antes de que se alcance el Xth punto, este mercado se considera nulo (cancelado)

En el caso de que un partido no finalice, todos los mercados indecisos se considerarán nulos.

Normas de liquidación y cancelación

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas indecisas.

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

Si un equipo se retira, todos los mercados indecisos se considerarán nulos.

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

Las deducciones de puntos oficiales se tendrán en cuenta para todos los mercados indeterminados. Los mercados ya determinados no tendrán en cuenta las deducciones.

Rugby

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

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

80 minutos normales: los mercados se basan en el resultado al final de una jugada programada de 80 minutos, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier lesión adicional o tiempo de detención, pero no incluye la prórroga, el tiempo asignado para la tanda de penaltis o la muerte súbita.

Normas de liquidación y cancelación

Si el mercado permanece abierto cuando ya se han producido los siguientes eventos: cambios de marcador o tarjetas rojas, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

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

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

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas.

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

Rugby Sevens

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

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

14/20 minutos normales: los mercados se basan en el resultado al final de una jugada programada de 14/20 minutos, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier lesión adicional o tiempo de detención, pero no incluye la prórroga, el tiempo asignado para la tanda de penaltis o la muerte súbita.

Normas de liquidación y cancelación

Si el mercado permanece abierto cuando ya se han producido los siguientes eventos: cambios de marcador o tarjetas rojas, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

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

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

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas.

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

Dardos

En el caso de que un partido no finalice, todos los mercados indecisos se considerarán nulos.

Normas de liquidación y cancelación

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

Si un partido no se completa, todos los mercados indecisos se considerarán nulos.

Bullseye cuenta como color de salida rojo

Snooker

En el caso de retiro de un jugador o descalificación, todos los mercados no decididos se considerarán nulos.

En caso de una reorganización, la liquidación se mantiene si el resultado se determinó antes de la reorganización.

No se consideran faltas ni bolas libres para la liquidación de ningún mercado Potted-Colour.

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

Normas de liquidación y cancelación

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

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

Si un partido no se completa, todos los mercados indecisos se considerarán nulos.

Tenis de mesa

Quién anota [X] punto en el set [y]: Si un set termina antes de que se alcance el punto X, este mercado se considera nulo (cancelado)

En el caso de que un partido no finalice, todos los mercados indecisos se considerarán nulos.

Normas de liquidación y cancelación

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas.

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

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

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

Las deducciones de puntos oficiales se tendrán en cuenta para todos los mercados indeterminados. Los mercados ya determinados no tendrán en cuenta las deducciones.

Bolos

X set - qué equipo gana la carrera a x puntos: Si un set finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado se considera nulo (cancelado)

X set - qué equipo anota el punto X: Si un set finaliza antes de que se alcance el punto x, este mercado se considera nulo (cancelado)

En caso de retiro y abandono de cualquier jugador, todas las apuestas indecisas se considerarán nulas.

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

Normas de liquidación y cancelación

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

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

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

Cricket T20 + ODI

Ganador del partido (incl. super over): Todas las apuestas del partido se liquidarán de acuerdo con las reglas oficiales de la competencia. En los partidos afectados por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidarán según el resultado oficial.

Todos los mercados no consideran super overs a menos que se indique lo contrario

Las penalizaciones de 5 carreras no se consideran en ningún mercado de overs o entregas (los mercados de múltiples overs no se consideran para esta regla).

Twenty 20, ODI: se debe jugar un mínimo del 90 % de todos los overs asignados para una entrada en el momento en que se realizó la apuesta para que los mercados se liquiden, a menos que la entrada haya alcanzado su valor natural conclusión.

Normas de liquidación y cancelación

Si un partido se cancela antes de que haya tenido lugar cualquier jugada, todos los mercados se considerarán nulos a menos que el partido se vuelva a jugar dentro de las 48 horas posteriores a su hora de inicio inicial.

Si el partido está empatado y las reglas oficiales de la competencia no determinan un ganador; o si las reglas de la competencia determinan al ganador por sorteo o sorteo, todos los mercados indecisos se considerarán nulos

En caso de que no se complete un over, todos los mercados indecisos en este over específico se considera nulo a menos que la entrada haya llegado a su conclusión natural, p. declaración, equipo todo fuera, etc.

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

Squash

Quién anota [X] punto en el set [y]: Si un set termina antes de que se alcance el punto X, este mercado se considera nulo (cancelado)

En el caso de que un partido no finalice, todos los mercados indecisos se considerarán nulos.

Normas de liquidación y cancelación

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas.

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

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

Si un jugador se retira, pierde el partido o es descalificado, todos los mercados no decididos se considerarán nulos.

Las deducciones de puntos oficiales se tendrán en cuenta para todos los mercados indeterminados. Los mercados ya determinados no tendrán en cuenta las deducciones.

Si el árbitro otorga puntos de penalización, se mantendrán todas las apuestas en ese juego.

Futbol Australiano

Todos los mercados excluyen las horas extra a menos que se indique lo contrario

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

80 minutos normales: los mercados se basan en el resultado al final de una jugada programada de 80 minutos, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier lesión adicional o tiempo de detención, pero no incluye el tiempo extra.

Normas de liquidación y cancelación

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

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas indecisas.

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

Hockey sobre hierba

Todos los mercados se consideran para el tiempo regular solo a menos que se indique lo contrario.

Si un partido se interrumpe o pospone y no continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial, se anularán las apuestas indecisas.

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

LA EMPRESA SE ENCUENTRA COMPROMETIDA PLENAMENTE CON EL

CUMPLIMIENTO DE LA LEY DE JUEGO RESPONSABLE (LEY PROVINCIAL N° 8.986)

III. CIERRE DE APUESTAS

a. La función “cierre de apuesta” permite al cliente el cobro anticipado de una apuesta (vivo, prematch, combinada vivo, combinada prematch, combinada mixto) la cual no fue determinada, y obtener una ventaja si ésta tiene una tendencia ganadora o recuperar parte de la apuesta si ésta tiene inclinación perdedora. El cliente puede cerrar la apuesta en su totalidad o una parte de la misma, permaneciendo el resto, apostado bajo las condiciones originales de cotización.

b. El valor del monto otorgado por el cierre anticipado será calculado siempre sobre el valor de la cotización en tiempo real. Mostrando al cliente el monto exacto que obtendrá del cierre al momento de solicitarlo.

c. Para cobros anticipados en “Cierre de apuestas” se aplicarán las reglas generales de las apuestas.

d. La función de 'Cerrar apuesta' se encuentra disponible para diferentes deportes, incluidos fútbol, tenis y baloncesto. Pudiendo La Empresa modificar el listado.

e. El saldo resultante del “Cierre de Apuestas” será acreditado en la cuenta del Cliente como “Saldo extraíble”.

f. La solicitud de 'Cerrar apuesta' se aceptará con cierto retraso. Si la cotización cambia o la modalidad se suspende, es posible que la solicitud de 'Cerrar apuesta' no sea aceptada.

g. Para agilizar y facilitar este proceso es importante tildar la opción “aceptar cambios en la cotización” ubicada en la parte inferior del ticket de apuestas.

h. El resultado final de la modalidad, sobre la cual se realizó un cierre anticipado, no influye sobre el monto obtenido en el “cierre de apuesta”.

i. La cantidad ofrecida por el 'Cierre de apuesta' en cualquier momento será la cantidad total que se acreditará a su cuenta en caso de que sea aceptada.

j. Cualquier bonificación obtenida por promociones vigentes no se aplicará en aquellos casos en los que se haya utilizado la función 'Cerrar apuesta'.

k. Los bonos o freeplay no podrán ser utilizados en la función de “Cerrar Apuesta”.

l. Las apuestas afectadas por el cierre anticipado no sumarán puntos para el sorteo semanal.

m. Las modalidades pre-match estarán disponible para el Cierre de Apuesta únicamente antes de que el evento comience y cuando la modalidad esté finalizada en su totalidad.

n. Las modalidades en vivo estarán disponibles para el cierre de apuesta momentos previos al inicio del evento y durante el transcurso del mismo.

o. La Empresa no será responsable si el servicio 'Cerrar apuesta' no se encuentra disponible por razones técnicas, cambio de cotización, modalidad suspendida (ventaja evidente de un equipo o

jugador, suspensión del evento etc.) en ese caso las apuestas permanecerán como en el momento en el que fueron realizadas inicialmente.

p. La Empresa se reserva el derecho a aceptar o rechazar cualquier apuesta solicitada para todo deporte, competición, modalidad o tipo de apuesta incluida en la función 'Cerrar apuesta'.

q. La Empresa se reserva el derecho a cambiar, suspender o eliminar la función 'Cerrar apuesta' en cualquier momento y para cualquier evento, encuentro o modalidad.

IV. CASINO.

A los efectos de la participación de los clientes en juegos de casino, PALPITOS ofrece distintos tipos de juegos. Los reglamentos particulares de cada uno se encuentran permanentemente disponibles en el sitio web.

Pálpitos en ningún momento asumirá la responsabilidad por los fallos relacionados con proveedores de servicios de internet independientemente de la causa ni de los problemas que pueda ocasionar el equipo que utiliza para acceder a nuestros servicios.

a. Juegos de casino a través del sitio web PALPITOS

A los efectos de la registración del cliente, depósito y extracción de saldo de una cuenta de usuario serán aplicables siguientes puntos desarrollados en el presente reglamento para el caso de apuestas deportivas (punto 3 a) en particular descriptos con los siguientes subtítulos:

- Registración
- Cómo realizar depósitos en la cuenta de cliente
- Cuenta Saldo
- Cómo realizar extracciones de la cuenta del cliente
- Cuentas sin movimiento

b. Subsanación de errores

Si se produce algún error en el juego, el sistema de apuestas o el procedimiento de juego tanto en estudios de transmisión en vivo y en directo de juegos de Casino o bien en transmisiones desde Casinos en Vivo la ronda de juego se pondrá en pausa temporalmente mientras el crupier informa al responsable de turno. Los jugadores serán notificados a través del chat o por una pantalla emergente en la cual se indicará que el problema está siendo investigado. Si el responsable de la mesa en juego puede subsanar el error inmediatamente, la partida continuará con normalidad. Si el error no se puede subsanar inmediatamente, la partida se cancelará y las apuestas iniciales serán devueltas a todos los jugadores que hayan participado en la misma.

c. Política de Desconexiones

Casino en vivo

En caso de que la desconexión se generen previas al corte de apuesta o en el mensaje “no more bets – No más apuestas – No va más”, la apuesta no será debitada del saldo del cliente y el mismo no participará de la ronda.

En el caso de que la desconexión ocurra después del comienzo de la ronda (luego del mensaje de “no more bets – No más apuestas – No va más”, no podemos garantizar que la apuesta se haya tomado exitosamente. En este caso es recomendable consultar con los números de atención telefónica para corroborar el saldo.

En caso de que la apuesta se haya tomado correctamente, el juego continuará normalmente sin considerar si momentos después ocurre una desconexión. Encontraremos algunas excepciones en este caso o salvedades:

- Si el cliente está jugando en varios asientos o juegos a la vez (esto incluye estar jugando en casino y pasar a jugar en deportes mientras la ronda se encuentra en “juego”), puede generar que no se tome la apuesta correctamente.
- En caso de que la ronda se haya completado, la apuesta se haya tomado y que el premio no se haya actualizado deberá comunicarse con el sector de atención telefónica.
- Puede ser que el mensaje de error no se haya mostrado, pero, aun así, las decisiones serán tomadas acorde a la política de desconexiones.

Video Ruleta, Póker Y Slots

- Si ocurre una desconexión durante una ronda de juego, cualquier apuesta colocada seguirá siendo válida y se liquidará en su ausencia. Al volver a conectarse, podrá ver el resultado de cualquier apuesta válida en la ventana del Historial.
- En caso de que la desconexión se genere previa a seleccionar JUGAR o REPARTIR la apuesta no será debitada del saldo del cliente y el mismo no participará de la ronda.
- En el caso de que la desconexión ocurra después del comienzo de la ronda o seleccionar JUGAR, REPARTIR o GIRAR, el juego continuará normalmente sin considerar la desconexión.
- En el caso que la apuesta no se haya tomado exitosamente es recomendable consultar con los números de atención telefónica para corroborar el saldo.
- El mal funcionamiento anula todos los juegos y pagos.
- El cambio de dispositivo durante una ronda en juego puede generar que la misma que no se acredite correctamente, para ello debe comunicarse con el servicio de atención telefónica.

Pálpitos se reserva el derecho, a nuestra entera discreción, de modificar esta política y de tomar decisiones definitivas acerca de todos los puntos aquí mencionados.

V. CASOS DE ERROR. INTERRUPCIÓN DEL SERVICIO. PROBLEMAS DE SISTEMA. VENTAJA INJUSTA. TRATAMIENTO.

Todas las apuestas realizadas con la intención de aprovecharse de un error evidente ya sea humano o bien de los sistemas utilizados por la empresa al servicio de los clientes obteniendo una ventaja injusta, o bien aquellas que sin haber sido intencionales pudieran, en caso de validarse, generar una injusta e imprevista ventaja a favor del cliente, serán tratadas de la siguiente manera:

- a) Como apuestas nulas, en caso de no poder corregirse el error y que sea absurdo el aprovechamiento derivado de su validez, aún antes del comienzo del evento.
- b) Enmendando el error y abonar el premio que hubiera correspondido según la valoración disponible en el mercado o bien la resultante como adecuada del propio sistema.
- c) En el caso en que el error provenga de una actividad ilícita, de un error provocado por el cliente o bien de una circunstancia involuntaria aprovechada claramente para beneficio del mismo, se

bloqueará la cuenta reteniendo los fondos depositados y, eventualmente, se denunciará tal acción a la CPA y a las demás autoridades que pudiera corresponder.

En el caso en que se haya cargado un crédito por un premio como resultado de un error, la empresa podrá retener las ganancias obtenidas y quitarlas del saldo de cuenta notificando al cliente de tal circunstancia.

Si se hubiera extraído el saldo o abonado un premio en efectivo en un punto de venta, el importe abonado será considerado como una deuda del cliente a favor de la empresa y deberá ser devuelta a simple requerimiento. Serán considerados “errores” a los efectos de lo expuesto en el presente apartado, entre otros:

- Continuar aceptando una apuesta cuando haya ocurrido el evento aleatorio sobre el cual se proponía la misma.
- El ofrecer una cuota sobre una apuesta deportiva, sustancialmente distinta a las disponibles en el mercado, invertida con relación a su favorito o claramente incorrecta considerando la posibilidad de ocurrencia de un evento.

La mencionada enunciación no es taxativa sino meramente demostrativa.

La Empresa se reserva, del mismo modo, el derecho a dejar sin efecto las apuestas captadas con un valor de cuota erróneo, siempre que La Empresa pueda probar el error mediante registros técnicos. La carga de pruebas por error o fallo técnico recaerá sobre la Empresa.

La Empresa podrá retener cualquier saldo de premio acreditado en la cuenta del apostador, proveniente de un error manifiesto o de una apuesta considerada nula posteriormente. El importe apostado será, en su caso, devuelto a la cuenta del cliente.

VI. FRAUDE

Cualquier actividad realizada por un cliente con la intención de defraudar o estafar a la empresa otorgará el derecho a la misma de bloquear la cuenta de usuario considerando nulas las apuestas realizadas y, en su caso, retener los fondos depositados por el sujeto que realice dichas maniobras.

Se entenderá que una acción es fraudulenta cuando existan motivos suficientes para considerarla ilegal según el Código Penal Argentino o bien las normas contravencionales o reglamentarias aplicables, con independencia de la efectiva provocación de un daño o un perjuicio hacia la empresa. En los casos descriptos se dará inmediata intervención a las autoridades correspondientes y se aportarán las pruebas obtenidas.

La denuncia de fraude, colusión, complicidad abusiva o cualquier perjuicio efectivo o potencial por una acción contraria al presente reglamento, podrá ser realizada por cualquier cliente y/o usuario comunicándose a través de cualquiera de las vías disponibles con la Empresa. En ese mismo acto se le brindará un número de reclamo – denuncia, y se le solicitarán sus datos personales, una dirección

de mail y un número de teléfono, en caso de no poseer dicha información en el sistema. La empresa dará curso a la sustanciación de la denuncia inmediatamente y, en su caso, enviará una notificación de la misma a la CPA.

La Empresa conservará un archivo con cada una de las denuncias – reclamos efectuados, por un período mínimo de 2 (dos) años, individualizados mediante su número y en los que conste: fecha y hora de denuncia; datos completos y de contacto del usuario

– cliente denunciante; acciones posteriores de parte de la Empresa tendientes a investigar, cursar corregir y/o responder sobre el evento denunciado; documentación adicional digitalizada y, eventualmente, su resolución con fecha de cierre del proceso.

Mediante el transcurso del procedimiento de denuncia mencionado, el usuario denunciante podrá comunicarse con la Empresa en cualquier momento a fin de ser informado sobre el estado de la misma y/o su resolución definitiva.

VII. MODIFICACIONES AL REGLAMENTO

El presente Reglamento de participación podrá ser modificado en cualquier momento por razones comerciales o de otra índole. Todas las modificaciones realizadas contarán con la aprobación o recomendación de la Caja Popular de Ahorros.

Las modificaciones en las condiciones generales de participación serán informadas por un tiempo prudencial a los clientes a través de la misma página web de la empresa y, en su caso, en los puntos de comercialización existentes. Ninguna modificación tendrá carácter retroactivo. Una vez informada las modificaciones al presente y que el mismo se encuentre disponible para su consulta en la página web de la empresa, toda participación posterior de cualquier usuario/cliente en un juego o apuesta será considerada como aceptación incondicional del reglamento modificado.

En todos los casos, cada modificación del reglamento incorporará al mismo la fecha de comienzo de vigencia del nuevo texto.