

**Términos y condiciones específicos de Personal Exchange International Limited (PEI Ltd.), Level 2, Marina Business Centre, Abate Rigord Street, Ta Xbiex - XBX1127, Malta**

**APUESTAS DEPORTIVAS**

Los siguientes términos y condiciones específicos se actualizaron por última vez el 10 de Octubre de 2011.

Versión 1.05

Los siguientes términos y condiciones específicos complementan a los términos y condiciones generales para la utilización de la prestación de servicios de PEI.

**I. NORMAS GENERALES EN MATERIA DE APUESTAS**

1. La apuesta máxima por selección será fijada exclusivamente por parte de PEI y se mostrará en la pantalla. El premio máximo posible diario (derecho de apuesta) ascenderá a 30.000 € por cliente. El premio máximo posible semanal (derecho de apuesta; lunes desde las 00:00 horas hasta domingo 24:00 horas) por cliente ascenderá a 50.000 €. En el caso de que un cliente haga varias apuestas iguales, cuyo premio total supere el límite o cuya apuesta total supere el límite de una de esas apuestas, PEI tiene derecho a reducir la distribución de los premios hasta que esta se ajuste al cumplimiento de los límites de premios o de apuestas.
2. Las apuestas pueden realizarse hasta la hora de comienzo real del evento pertinente, siempre y cuando los presentes términos y condiciones no contemplen otras normas.
3. Siempre y cuando no se disponga lo contrario, usted no podrá anular/modificar las apuestas que han sido aceptadas por PEI.
4. Todos los premios se abonarán en la cuenta del jugador.
5. Pese a todos los esfuerzos, PEI no puede garantizar una precisión completa, no puede evitar errores ni asumir responsabilidad por fallos o incumplimientos con respecto a la divulgación de los precios, inicios, tiempos o resultados. PEI se reserva el derecho a corregir errores obvios (por ejemplo, aclarar por qué no son válidas las apuestas que se cerraron después del comienzo del evento o que se basaron en cuotas de apuestas falsas).

Si se indica un participante falso en un partido, todas las apuestas de ese juego se anularán independientemente de si pierden o si ganan.

6. Las apuestas múltiples, en las que se pueden combinar varias posibilidades, no se aceptarán si el resultado de una apuesta influye en la otra. Por ejemplo, no puede apostar 20€ a que Federer ganará la semifinal de Wimbledon y al mismo tiempo apostar a que Federer será el ganador de Wimbledon. Si una apuesta similar se acepta por equivocación, esta se invalidará independientemente de si gana o pierde.

En caso de apuestas múltiples que se hayan aceptado equívocamente; incluidas las opciones con resultados conjuntos, PEI se reserva el derecho de anular de forma total o parcial dichas apuestas, independientemente de si ganan o si pierden.

7. Se entiende como resultado aquello que el organizador del evento divulgue y confirme.
8. Se valorará el resultado después del tiempo de partido regular, sin prórrogas ni tiros de penaltis o similares, a no ser que los presentes términos y condiciones prevean otra cosa.
9. En el caso de que se cambie el lugar del evento, las apuestas seguirán siendo válidas, a no ser que el evento se celebre en el lugar del evento habitual del equipo de fuera original, en cuyo caso las apuestas quedarán anuladas.
10. En el caso de que en primera instancia haya un empate, el premio del ganador se dividirá por el número de ganadores y se pagará el premio reducido a los ganadores. Los premios de ganadores restantes se perderán.
11. En tanto en cuanto estos términos y condiciones no dispongan lo contrario, las apuestas se darán por válidas independientemente de si los participantes por los que se ha apostado participan o no en el evento. Si el evento no se celebra, se anularán todas las apuestas. Se aplica lo mismo cuando, tras realizar una apuesta el partido ya no se reanuda una vez comenzado el evento (por ejemplo, después de la primera ronda de un torneo de golf). En este caso también se anularán las apuestas.
12. Es responsabilidad suya asegurarse de que conoce las normas de todos los tipos de apuestas. Como por ejemplo, que después de haber realizado las apuestas estas no se pueden anular excepto en el caso de circunstancias excepcionales o en los casos previstos en los presentes términos y condiciones.
13. En todos los tipos de deporte se aplica lo siguiente (norma de las 48 horas), a no ser que haya una norma especial en los presentes términos y condiciones para el tipo de deporte pertinente:

En el caso de que un evento se interrumpa antes de que haya terminado, las cuotas para este evento se fijarán en 1:00, si el evento no se reanuda en un plazo de 48 horas a contar a partir de la hora de comienzo original. Los tipos de apuestas que puedan valorarse, se valorarán, por ejemplo, se podrán valorar las apuestas "de la primera parte", si un partido se interrumpe durante la segunda parte.

En Baseball la apuesta se considerará nula y la cuota se fijará en 1.00, cuando el partido no se reanude en un plazo de 12 horas a contar a partir de la fecha de comienzo oficial.

En los partidos de tenis las apuestas seguirán vigentes mientras el partido se reanude, aunque tenga lugar después de más de 48 horas, excepto en el caso de que el partido se anule totalmente. En todos los casos, debe haber terminado la primera manga para que las apuestas sigan siendo válidas.

14. Cuando uno o ambos jugadores no empiecen una apuesta mano a mano (head to head), la apuesta se anulará. Cuando uno de los jugadores de una apuesta mano a mano esté obligado a abandonar después del comienzo del evento, el otro jugador será considerado como ganador del evento. En esos casos, todas las apuestas que se hayan realizado a favor del jugador que haya abandonado pierden y todas las que se hayan realizado a favor del otro jugador, ganan. Cuando ninguno de los jugadores termine el evento, sino que los dos abandonan, la apuesta se anulará.
15. En los casos que no se contemplen en estas normas, buscaremos los casos más parecidos posibles dentro de los presentes términos y condiciones o, de lo contrario, recurriremos a otras normas generales del mismo campo, antes de decidir la forma de tratar esas apuestas.
16. Cuando se le abonen en su cuenta importes equivocados, bien por un fallo de nuestra parte o de la suya, es su responsabilidad indicarnos ese hecho. Una omisión en este sentido hará que se anulen todos los premios posteriores por motivo de ese error bien directa o indirectamente. En esos casos, PEI se reserva el derecho a emprender todas las medidas necesarias a fin de garantizar que ambas partes vuelvan a la misma posición financiera en la que se encontraban antes de que se cometiera el fallo.
17. Usted podrá examinar las transacciones realizadas por PEI dentro de su cuenta de jugador en todo momento. Pónganse en contacto con nosotros si, por motivo de transacciones realizadas anteriormente o que se están realizando en estos momentos quiere realizar reclamaciones o si está en desacuerdo con las mismas. Cuando no podamos solucionar los desacuerdos, remitiremos la cuestión a un tribunal de arbitraje, por ejemplo el IBAS, cuya decisión, después del dictamen íntegro tendrá que ser aceptada por ambas partes.

## **II.     NORMATIVA PARA APUESTAS DEPORTIVAS**

### **Fútbol**

1. Las apuestas de fútbol hacen referencia únicamente a partidos de 90 minutos completos, incluido el tiempo extra, pero excluidas las prórrogas y el gol de oro. Esto no se aplica a tipos de apuestas en las cuales haya claramente un "campeón de copa" o "campeón", cuya prórroga y tiros de penalti se incluirán a efectos de valoración.
2. En apuestas de "primeros" o "últimos goleador" y "jugador" no cuentan los goles en propia portería.
3. Todas las apuestas aceptadas de "los primeros goleadores" se anularán, si el jugador en cuestión no participa en el partido o se cambia, después de que se marque un gol. Todas las apuestas aceptadas de "los últimos goleadores" solo se anularán, si el jugador no aparece en el campo en alguna parte del juego.
4. Las apuestas en las que un "jugador marca un gol" y apuestas en las que un "jugador no marca ningún gol" se pagarán respectivamente, cuando el partido se suspenda,

todas las apuestas que se refieran a un jugador que antes de suspenderse el partido haya marcado un gol. Las apuestas a un jugador, que no haya marcado ningún gol se anularán en este caso, a no ser que el jugador hubiese sido cambiado antes de suspenderse el juego; en ese caso se considerará que el jugador no ha marcado ningún gol y se valorará consecuentemente.

5. Cuando una sede se cambie, las apuestas permanecen como estaban, a menos que, el juego deba jugarse en el lugar originario del equipo de fuera. En ese caso, todas las apuestas se anularán.
6. Las apuestas sobre "número de corners" se refieren a corners que se han efectuado y no a corners que se hayan adjudicado. Cuando, por ejemplo, un corner se adjudica al final del juego, pero suena el pitido del final del partido antes de que se haya podido efectuar, no cuenta como corner con motivos de la apuesta. El pago se realizará según la ubicación pública de la SBA (Spread Betting Association, Asociación de Difusión de Apuestas).
7. Las apuestas de "booking points (puntos-reservas)" funcionan en base a 10 puntos que se otorgan por una tarjeta amarilla y 25 que se otorgan por una tarjeta roja. La puntuación global máxima por jugador asciende a 35 puntos, incluso cuando un jugador, a consecuencia de una segunda falta contabilizada sufre una expulsión. El pago se realizará según la ubicación devuelta de la SBA (Spread Betting Association, Asociación de Difusión de Apuestas).
8. Las apuestas que se acepten del "pichichi del torneo", de la "bota de oro" o de títulos similares, se pagarán según el resultado oficial que se publicará por parte de la autoridad relevante del torneo.
9. En las apuestas de "números de dorsales" cuenta la suma total de números de dorsales de cada uno de los goleadores. Los goles en propia portería cuentan.
10. Una apuesta por goleadores es una apuesta doble por el resultado exacto del partido y por el primer goleador. Si el goleador elegido no se juega, la apuesta se convertirá en una apuesta simple por el resultado exacto.
11. En la apuesta de goleador el jugador debe empezar a jugar, para que las apuestas puedan continuar siendo válidas.
12. Para apuestas por los mismos goleadores deben empezar ambos jugadores, para que las apuestas puedan continuar siendo válidas. Los goles en propia portería no cuentan.
13. Para apuestas sobre "el primer gol" o "el próximo gol" se considerará como "chute" también el intento de marcar un gol utilizando una parte del cuerpo por debajo de la cintura; y como "gol de cabeza" se considerará el intento de marcar un gol utilizando una parte del cuerpo por encima de la cintura. Sólo se considerará un resultado como ganador: Cuando el gol sea de penalti, el "penalti" se pagará como ganador, mientras que un "chute dentro del área de penalti" se tratará como perdedor. Lo mismo se aplica cuando el gol se consigue directamente mediante un saque de falta. Entonces

el gol "directo mediante un tiro de falta o desde el corner" se pagará como ganador, mientras que el "chute desde fuera del área de penalti" se pagará como perdedor.

### **Liga Fantasía**

1. En una Liga de fantasía dos equipos se enfrentan solo virtualmente en una jornada. El ganador de este juego de fantasía es el equipo que haya convertido más goles en la jornada actual contra su adversario verdadero. Ejemplo: El juego de fantasía es FC Barcelona vs. Real Madrid. En esta jornada, Barca gana por 1-0 su partido contra Valencia, mientras que Real pierde su partido contra Villarreal por 2-3. En este caso, Real ganaría el juego de fantasía por 2-1.
2. Los encuentros en los que se basan los juegos de fantasía deben tener lugar en las fechas planificadas para que las apuestas mantengan su validez. Para el caso en que uno o ambos encuentros no se jueguen en las fechas planificadas o concluyan antes del tiempo previsto, todas las apuestas se declararán inválidas en la medida en que el resultado de los juegos de fantasía no pueda determinarse sin condiciones. El resultado de un juego de fantasía 1X2 puede determinarse sin condiciones por ejemplo cuando uno de los equipos en un encuentro finalizado en forma anticipada ya haya convertido dos goles y el otro equipo en un encuentro finalizado haya convertido un solo gol.

### **Fútbol americano**

1. La prórroga se considerará en la valoración de todas las apuestas, siempre y cuando no se indique lo contrario.
2. Cuando en un evento se establezca un equipo para un partido en campo propio y el juego se cambie a otra sede fuera del estado en el que el equipo tiene su domicilio, las apuestas se anularán.
3. Money lines (líneas de dinero): Ambos equipos se valorarán como vencedor de la totalidad del partido sin utilizar handicaps. Si usted escoge Money Line, su equipo debe ganar el partido en el campo, para que usted gane la apuesta. En la valoración de las apuestas se tendrá en cuenta la prórroga.
4. Point spread (diferencia de puntos): Una apuesta point spread es aquella en la que se apuesta por un equipo que gana un partido por handicaps. Para equilibrar el partido por motivos de apuestas el favorito le da al "más débil" una ventaja de puntos. Un favorito se indicará mediante un handicap de desventaja y el más débil mediante puntos de ventaja. Al final del juego se añadirá el handicap pertinente o se descontará el número de goles del equipo elegido a fin de establecer el resultado de las líneas de puntos. Cuando los equipos se consideran igualados, no tiene sentido utilizar el point spread; este se denomina "pick game". En caso de empate en el handicap todas las apuestas de este mercado se anularán. Se tendrá en cuenta la prórroga.

5. Resultado global: Se ofrecerá una apuesta por el resultado global. Se ofrecerán puntos sobre si el resultado global está por debajo o por encima de un valor determinado. El resultado global es la suma del número de puntos totales de ambos equipos al final del tiempo del partido relevante. Cuando la suma del número de puntos de ambos equipos se corresponda exactamente con el valor determinado, el resultado es un "push".
6. Puntuación de cuarto más alta: En la valoración de las apuestas de "la puntuación más alta" las prórrogas no se valorarán como parte del cuarto cuarto.
7. Primer touchdown: Las apuestas por el jugador que marcará el primer touchdown únicamente se considerarán nulas (no corredor), cuando el jugador que esté convocado para el partido no lleve el uniforme del juego. En caso contrario, las apuestas son válidas con respecto a todos los jugadores asistentes jueguen o no. Cuando un partido se suspenda o se aplase, se recurrirá al primer touchdown que se marque para la valoración de las apuestas.
8. Anteapuestas (apuestas de temporada): Si la temporada regular de la NFC/AFC no ha terminado, todas las apuestas para la superbowl, el ganador de la confederación y las ocho divisiones se anularán.

## **Atletismo**

1. Apuestas por carrera y apuestas univocas por resultados: todas las apuestas se contarán como válidas independientemente de si el participante participa o no.
2. Mano a mano: en apuestas de mano a mano por dos o tres participantes se aplica la siguiente norma:
  - como mínimo uno de los participantes debe haberse clasificado para la final para que la apuesta siga siendo válida
  - Si solo uno de los participantes llega a la final, ganan las apuestas por ese participante
  - Si ninguno de los participantes llega a la final, todas las apuestas se anularán y la cuota se fijará en 1.00.

## **Fútbol con reglas australianas**

1. Salvo indicación en sentido contrario, todas las apuestas se valorarán teniendo en cuenta el tiempo de partido regular. Salvo indicación en contrario, el tiempo de partido debe terminar completamente para que las apuestas puedan permanecer vigentes.
2. Si un partido termina en empate, se devolverán las apuestas, excepto en el caso de que se haya ofrecido un premio por el empate. Las apuestas se pagarán únicamente según el resultado oficial de la AFL (Liga Australiana de Fútbol).

## **Béisbol**

1. Normas del juego generales: las apuestas se pagarán según el resultado oficial que publique la organización de béisbol competente.
2. Son válidas las normas, normativa, pagos y tipos de apuestas de Las Vegas siempre y cuando no se establezca lo contrario. Todos los eventos deberán comenzar en un plazo de 12 horas a contar desde la fecha de inicio establecida y en el mismo día de comienzo establecido. Los partidos que se aplacen a más de 12 horas o para otro día (hora local) se anularán.
3. Salvo indicación en contrario, son válidas todas las "apuestas de partidos" también para entradas extras, si estos se juegan.

Lanzador alineado: Todas las apuestas de béisbol dan por supuesto que ambos lanzadores alineados comienzan el partido. Los dos lanzadores nombrados deben comenzar el partido y, como mínimo, hacer un lanzamiento, para que las apuestas sigan siendo válidas. Si ninguno de los lanzadores nombrados comienza el partido, independientemente del motivo, las apuestas para este partido se anularán y se devolverán. Cuando no se nombre un lanzador para el equipo, se mantienen las apuestas que se acepten por el equipo independientemente de quién sea el lanzador del principio.

Es responsabilidad del cliente asegurarse de que está informado sobre el posible cambio del lanzador.

4. Apuestas totales y de líneas de carrera: Cuando usted apueste por carreras totales (arriba/abajo) o líneas de carrera, el juego debe durar 9 entradas (8½,, si lidera el equipo de casa) para que las apuestas sean válidas.

## **Baloncesto**

En apuestas por línea de dinero, handicap y puntuación total conseguida el ganador de un partido se determinará mediante el resultado oficial al final del partido según el tiempo del partido regular y el tiempo de prórroga.

## **Boxeo**

1. Apuestas por asaltos: Cuando un luchador no reaccione al gong al principio de un asalto se considerará a su contrincante vencedor del asalto anterior.
2. Decisión por puntos: Cuando un combate se decida por puntos, antes de que termine el número de asaltos total, se considerará como vencedor al vencedor del asalto en el cual termine el combate y las apuestas por el logro de puntos de un luchador pierden.
3. Resultado del combate: Todas las apuestas se valorarán según el resultado que se anuncie en el ring. Este no está supeditado ni a supervisión ni a modificaciones después de que los luchadores hayan abandonado el ring.

## Críquet

1. Limited Overs Matches (partidos limitados): Todas las apuestas se valorarán teniendo en cuenta el resultado del torneo oficial. En caso de empate se aplicarán las normas para empates. Las apuestas por el equipo que llegue a la siguiente ronda o que por motivo de alguno de los métodos siguientes se considere ganador, no se pagarán.
2. Cuando se anule un partido por circunstancias excepcionales, nos reservamos el derecho a declarar nulas todas las apuestas de dicho partido. Cuando un partido se aplase y se juegue en una fecha alternativa ya establecida con antelación, las apuestas permanecen vigentes.
3. Innings Runs (Carreras de entradas): Cuando el número de entradas de las rondas que se van a jugar se reduzca por el motivo que sea, la apuesta se anulará, si el número siguiente planificado de rondas es inferior al 90% de las rondas previstas en el momento de cerrarse la apuesta. Cuando, por ejemplo una entrada de 50 rondas se reduzca con posterioridad a
  - a) 44 rondas o menos, todas las apuestas de las carreras de entradas se anularán inmediatamente;
  - b) 45 rondas o más, todas las apuestas seguirán siendo válidas

Cuando se pueda apostar por un número total de rondas en un número establecido de rondas (por ejemplo, las 15 primeras rondas), se deberá jugar el número total de rondas para que las apuestas se mantengan vigentes, excepto en el caso de que una entrada finalice de forma natural.

4. Carreras de rematador (llegada): Las apuestas se valorarán, cuando el rematador haya llegado a su línea. Cuando el rematador lesionado abandona, es eliminado o su equipo ha ganado o perdido, se valorará como resultado el número de puntos del rematador al final de la entrada de su equipo. Si no se juega al menos un 90% de las rondas acordadas (en el momento en que se cierre la apuesta), se anularán todas las apuestas, excepto en el caso de que ya se hubiera establecido un resultado.
5. Mayor puntuador de carreras: Las apuestas que se hagan por un jugador que no haya sido escogido para el once inicial se anularán. Sin embargo, si un jugador es convocado y no batea ni juega, todas las apuestas por ese jugador pierden. Si una entrada no finaliza de forma natural, se anularán todas las apuestas si no se juegan, como mínimo, el 50% de las rondas del encuentro determinadas (en el momento en que se cierre la apuesta).
6. Apuestas de juego-bateador: Cuando ambas entradas del bateador se acorten debido a las condiciones meteorológicas o debido a malas condiciones de visibilidad, todas las apuestas se anularán, excepto en el caso de que ya se hubiera establecido un resultado.
7. Partidos test y partidos de campeonato county:
  - a) Todas las apuestas se valorarán según el resultado oficial del partido, suponiendo que, como mínimo, se juegue una pelota. En caso de empate se aplicarán las normas para empate y las apuestas perderán. Cuando un partido de campeonato county

termine en empate y no se haya ofrecido una cuota para el empate, todas las apuestas se anularán.

b) Todas las apuestas relativas a una sesión se anularán si no se juegan 20 rondas.

c) Mayor puntuador de carreras: las apuestas de "mayor puntuador de carreras" se refieren únicamente a las primeras entradas. Las apuestas que se hagan por un jugador que no haya sido escogido para el once inicial se anularán. Sin embargo, si un jugador es convocado y no batea ni juega, todas las apuestas por ese jugador pierden.

d) Innings Runs (Carreras de entradas): si una entrada no ha finalizado de forma natural, se anularán todas las apuestas, si no se han jugado 50 rondas.

e) Apuestas de juego-rematador: todas las apuestas seguirán siendo válidas suponiendo que en el partido se juegue, como mínimo, una pelota.

#### 8. Apuestas de series, competiciones y torneos

a) Ganador de la serie: si una serie termina en empate y no se ha ofrecido un premio por el empate todas las apuestas se anularán.

b) Apuestas por número de puntos exactos: cuando el número establecido en una serie para partidos que se van a jugar cambia en un momento dado, todas las apuestas se anularán.

c) Mayor puntuador de carreras de las series/portero: si un jugador es convocado y no batea ni juega, todas las apuestas por ese jugador pierden.

#### 9. Normas generales del críquet

a) Pareja de apertura más alta: la pareja de apertura es la baja del primer portero. Las apuestas seguirán siendo válidas mientras ambos equipos estén completos o hasta que se determine un resultado.

b) Próximo jugador expulsado: las apuestas por "próximo jugador expulsado" se anularán si no se expulsa a ninguno de los jugadores. Si uno de los jugadores abandona el juego las apuestas se anularán igualmente.

c) Total de carreras del rematador: las apuestas seguirán siendo válidas, cuando el rematador haya llegado a la línea. Si una entrada se acortara a consecuencia del mal tiempo, una declaración o porque un jugador abandona el juego, su puntuación se establecerá al final de la entrada por la valoración de las apuestas.

### **Ciclismo**

1. Ganador general y de las etapas: el ganador de la carrera o de la etapa se establecerá según el resultado de la ceremonia de entrega de premios. Si no hay ceremonia de entrega de premios, las apuestas se valorarán a pesar de las informaciones posteriores según el resultado que las autoridades oficiales relevantes hayan dado a conocer directamente.

2. Las apuestas por el ganador de la etapa o el ganador general permanecerán vigentes cuando el ciclista no empiece la etapa o la carrera. Las apuestas por el vencedor de la carrera o de una etapa permanecerán vigentes, cuando el ciclista abandone, después de que el campeonato o la etapa ya haya empezado.
3. Como mínimo, un ciclista o un equipo deberá finalizar la etapa o la carrera para que las apuestas de juego sigan siendo válidas. Si todos los ciclistas son eliminados, las apuestas se anularán.

## **Dardos**

1. Apuestas por el ganador: todas las apuestas seguirán siendo válidas, independientemente de si el jugador por el que se apuesta participa o no.
2. Apuestas por el partido: en el caso de que comience un partido pero que este no termine, el jugador que pase a la siguiente ronda se considerará ganador. Sin embargo, las apuestas por el set se anularán.

## **Golf**

1. Apuesta por la victoria: todas las apuestas seguirán siendo válidas, independientemente de si el jugador por el que se apuesta participa o no.
2. Las eliminatorias deciden el ganador del torneo. Para la clasificación se aplican las normas de empate.
3. Normas generales: en torneos que se vean afectados por malas condiciones meteorológicas, las apuestas se valorarán según el resultado oficial, independientemente del número de rondas jugadas. Siempre que después de haber hecho una apuesta el partido no continúe, la apuestas se anulará.
4. Apuestas de torneos: en el caso de que se ofrezca una "apuesta de empate" y el resultado sea de "empate", las apuestas por la victoria de un jugador pierden. Las eliminatorias cuentan a efectos de la valoración si un jugador gana el evento. Si un jugador abandona, el otro será considerado ganador. Si los dos jugadores son eliminados el que tenga una puntuación más baja será considerado ganador. Si un jugador es descalificado, bien antes de que terminen las dos rondas o después de la clasificación de ambos jugadores, el otro será considerado ganador. Cuando, después de haberse clasificado, un jugador sea descalificado y el adversario ya ha sido eliminado, el jugador descalificado se considerará como ganador.
5. Apuestas por 2/3 hoyos: en las apuestas por 2/3 hoyos el vencedor será aquel jugador de la pareja o del grupo que consiga la puntuación más baja en 18 hoyos. Si un jugador no rompe una pelota de 2/3 hoyos todas las apuestas por esa pelota de 2/3 hoyos se anularán. Sin embargo, si un jugador abandona durante la ronda, se considerará como que ha jugado. En el caso de que una pelota de 2/3 hoyos se coloque de nuevo, todas las apuestas por esa pelota de 2/3 hoyos de la pareja/grupo original seguirán siendo válidas. Cuando un jugador consigue un punto, pero luego es

descalificado, se pagarán todas las apuestas de la puntuación que el jugador hubiera conseguido anteriormente en esa ronda. El visado de la tarjeta se considerará definitivo y la descalificación o la modificación posteriores del resultado no se tendrán en cuenta a efectos de valoración.

Cuando las cuotas para un empate se ofrezcan en las apuestas de 2 hoyos perderán las apuestas por ambos jugadores en caso de empate. Las apuestas por empate ganan. Las normas para carreras empatadas se aplicarán en caso de empate en la apuesta de pelota de 3 hoyos.

6. Apuestas de grupos/mejor jugador del Reino Unido, etc.: los grupos están formados por cuatro jugadores o más. El ganador es el jugador que al final del torneo ha conseguido la clasificación más alta. Un jugador que haya abandonado se considerará como perdedor. Si todos los jugadores abandonan, para la valoración se considerará la menor puntuación después de haber abandonado. Los jugadores se agruparán en grupos solo con el objeto de las apuestas. La normativa en caso de empate se aplicará excepto en el caso de que el ganador se decida mediante el abandono.

### **Carreras de galgos**

1. Todas las apuestas realizadas según la cuota de comienzo (SP) se realizan según el número de caseta y no según el galgo nombrado. (El nombre solo se utiliza con fines informativos). Asimismo, todas las apuestas forecast y tricast se realizan según el número de caseta, independientemente de las carreras de reserva. Si una caseta se queda libre, las apuestas forecast relativas a esa caseta libre se anularán. Sin embargo, las apuestas tricast se convertirán en apuestas forecast para los otros 2 corredores elegidos. Si 2 de los corredores elegidos no corren, todas las apuestas se anularán.
2. Las apuestas que se realizan antes o durante la carrera se realizarán por el galgo nombrado. En el caso de un no corredor se aplicará la norma 4. Si corre un perro sustituto, se anularán todas las apuestas que se realizaron al no corredor antes de que el perro sustituto se admita en el campo..
3. Si se repite una carrera todas las apuestas siguen vigentes. Si se establece un premio la valoración se realiza según la cuota de inicio. Si se anula una carrera y no se repite se anularán todas las apuestas para esa carrera.
4. Las apuestas por el favorito se refieren al rendimiento del favorito en el curso de una carrera de galgos. En cada carrera el favorito consigue 15 puntos, si gana y 5 puntos si queda en segunda posición. En caso de que haya varios favoritos, el favorito con el número de caseta más bajo se considerará favorito a efectos de valoración. Si una carrera no termina o se declara como carrera no realizada, todas las apuestas se anularán.
5. Las apuestas de distancia se refieren a la distancia global en el transcurso de una carrera de galgos. La disposición máxima por carrera asciende a 10 largos. Si una carrera no termina o se declara como carrera no realizada, todas las apuestas se anularán.

6. La apuesta de caseta se refiere a qué caseta tiene más ganadores en una carrera de galgos. En caso de empate se aplica la normativa para empates. Si una carrera no termina, el mercado se anulará. Si una carrera termina en empate las casetas que han participado se considerarán vencedoras conjuntas.

### **Hockey sobre hielo**

1. Apuesta de ganador, de conferencia y de divisiones: todas las apuestas seguirán siendo válidas independientemente de la configuración del equipo, el cambio del nombre del equipo o la duración de la temporada.
2. Apuestas de series: se anularán las apuestas si el número de partidos establecidos (según las organizaciones competentes) no finaliza o se modifica.

### **Deportes de motor**

1. Apuestas de carreras: a efectos de valoración se tendrá en cuenta el resultado en el momento de la entrega de premios.
2. Apuestas de campeonato: las apuestas por pilotos y escuderías se mantienen vigentes, independientemente de si estos participan o no en las carreras. Las apuestas se valorarán según el resultado oficial de las autoridades oficiales.
3. Carreras mano a mano (apuestas de juego): el ganador es el piloto que termine en la posición final más alta o el piloto, que haya completado el mayor número de vueltas. En el caso de que los dos pilotos elegidos abandonen en la misma vuelta, las apuestas se anularán. Si uno de los dos pilotos no se tiene en cuenta en la parrilla para el principio de la vuelta de calentamiento, todas las apuestas por ese mano a mano se anularán.
4. Participante más rápido: el corredor que consiga el tiempo oficial de calificación más rápido en la carrera de calificación señalada, será el ganador. Los descuentos posteriores no se tendrán en cuenta para la valoración de las apuestas. Las clasificaciones oficiales de la FIA (Federación Internacional del Automóvil) se tendrán en cuenta, si los tiempos son iguales.
5. Apuestas por tiempos de clasificación: el piloto, que haya conseguido el tiempo de clasificación oficial más rápido en la carrera de clasificación señalada, será el ganador. Si el piloto por el que se ha apostado no corre en la carrera de clasificación relativa, todas las apuestas se anularán.
6. Clasificación esperada: para la valoración de las apuestas se utilizarán las clasificaciones oficiales de la FIA. Los pilotos que, como mínimo hayan realizado un 90% del número de vueltas realizadas por el ganador de la carrera, se clasificarán por la FIA y se tendrán en cuenta en las apuestas por "clasificación esperada".
7. Finalización según puntos/según el podium de ganadores: a efectos de valoración se tiene en cuenta el resultado oficial en el momento de la entrega de premios. Las

descalificaciones y/o reclamaciones posteriores no se tendrán en cuenta en estas apuestas. Para este tipo de apuestas se aceptan solo apuestas simples. En este tipo de apuestas solo se puede apostar por el "ganador".

8. Vuelta más rápida (durante la misma carrera): a efectos de valoración de una apuesta de "vuelta más rápida" se utilizará el resultado oficial de la FIA en el momento de la entrega de premios.

### **Unión de rugby y liga de rugby**

Si no se indica lo contrario, en la valoración de todas las apuestas de rugby se utilizará el resultado del tiempo del partido planificado.

### **Billar inglés**

1. Apuestas de partido: en las apuestas de partido el jugador que pasa a la siguiente ronda se considerará ganador; suponiendo que ese jugador en el principio de la siguiente ronda haya realizado el primer tiro. Si no se efectúa el primer tiro todas las apuestas se anularán.
2. "Puntuación marco exacta": en las apuestas de la "puntuación marco" exacta se anularán todas las apuestas si el juego no termina (es decir, no se juega el número necesario de rondas para alcanzar la victoria).
3. Apuestas de handicap: en las apuestas de handicap se anularán todas las apuestas si el juego no termina (es decir, no se juega el número necesario de rondas para alcanzar la victoria).
4. Apuestas de ganador: se aplican las normas de las anteauestas.

### **Tenis**

1. Asimismo, si un partido se suspende y se reanuda después de más de 48 horas, las apuestas siguen vigentes, excepto en el caso de que se anule completamente. Si un jugador abandona antes de que haya terminado el partido, los tipos de apuestas que puedan valorarse, se valorarán. P.ej. podrán valorarse "apuestas al ganador de la segunda manga" si un jugador abandona en la tercera manga.
2. Apuestas de resultado: las apuestas de resultado solo seguirán siendo válidas si el partido se disputa hasta el final. Si ninguno de los participantes abandona anticipadamente, todas las apuestas se anularán y la cuota se fijará en 1.00.
3. Si se da una de las siguientes circunstancias, todas las apuestas seguirán vigentes:
  - a) Cambio del campo de juego
  - b) Cambio de la sede

c) Cambio de la cancha en el lugar del partido o viceversa.

### **Deportes de invierno**

1. Esta normativa se aplica a deportes de invierno como esquí de fondo, esquí alpino, saltos en esquís y biathlon. Las ceremonias de entregas de premio cuentan como los resultados oficiales a efectos de valoración independientemente de las descalificaciones posteriores. Si no hay ceremonia de entrega de premios, la valoración se realizará según el resultado oficial que de a conocer la autoridad pertinente.
2. La normativa para empate se utilizará en apuestas para un evento, cuando haya más de un ganador o cuando el resultado sea de empate y no se hayan ofrecido apuestas para el empate.
3. Cuando por el motivo que sea se aplaza o se anula un evento (a excepción de eventos olímpicos o campeonatos del mundo), se anularán todas las apuestas de ese evento, siempre y cuando dicho evento no finalice en un plazo de 48 horas a contar a partir de la fecha de inicio original o se declare un evento oficial en un plazo de 48 horas por parte de las autoridades relevantes.
4. Cuando, por el motivo que fuere, un evento olímpico o un campeonato del mundo se aplase o se anule, todas las apuestas de ese evento se anularán, siempre y cuando el evento no finalice antes de la ceremonia de clausura de los juegos.
5. Saltos en esquís: Si un participante se ha clasificado una vez, es suficiente para que se incluya en la valoración si este ha realizado un salto en el evento.
6. Combinación nórdica: Los participantes deben tomar parte en ambas secciones del evento (saltos en esquís y esquí de fondo) y, como mínimo, finalizar una competición para que las apuestas sigan siendo válidas.

### **Apuestas especiales**

Las apuestas especiales se refieren a, por ejemplo: asuntos de navidad especiales, asuntos de conversación especiales, asuntos políticos u otros asuntos o eventos "no deportivos". La normativa para estas apuestas especiales se anunciará en la oferta.