
NORMATIVA GAMA

COMUNIDAD DE MADRID

FECHA ACTUALIZACIÓN: 26/03/2018

ÍNDICE

NORMATIVA GAMA	3
CONDICIONES GENERALES	4
I. Naturaleza y tipos de apuestas	4
II. Formalización y validación de las apuestas:	4
III. Prohibiciones:.....	5
IV. Validez de los resultados:	6
V. Pago y reintegro de apuestas:	7
VI. Límites y reparto de las apuestas:	7
VII. Relaciones entre el/la usuario/a y GAMA:	7
VIII. Apuestas de Sistema.....	8
IX. Medios de Cobro y Pago	10
X. Payout.....	12
XI. RETAbet (apuestas canal online).....	12
REGLAS APLICABLES A LAS APUESTAS SOBRE EVENTOS DEPORTIVOS.....	15
REGLAS GENERALES	15
REGLAS ESPECÍFICAS DE CADA MODALIDAD.....	19
DESCRIPCIÓN MERCADOS OFRECIDOS	77
MERCADOS GENÉRICOS	77
FÚTBOL.....	79
TENIS.....	81
BALONCESTO.....	81
BEISBOL	82
CICLISMO	82
FÓRMULA 1.....	82
BOXEO	83
GOLF.....	83
CABALLOS/GALGOS.....	83
ACTUALIDAD	84
BOLSA	84
LOTERÍA	85

NORMATIVA GAMA

RETA es la marca comercial con la cual opera GESTIÓN DE APUESTAS MADRILEÑAS, S.A. (en adelante GAMA) en la Comunidad Autónoma de Madrid. Todas las apuestas aceptadas por GAMA se rigen por la Normativa GAMA que se expone en el presente documento. Dicha Normativa es conforme al Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Madrid y afecta tanto a las apuestas realizadas presencialmente (a través de las máquinas auxiliares y los terminales de expedición) como a las realizadas a través de la web RETAbet que opera bajo licencia del Gobierno de la Comunidad de Madrid.

La realización de una apuesta en GAMA conlleva la aceptación de la Normativa GAMA. Es responsabilidad del cliente el conocimiento de la Normativa GAMA que a continuación se expone. GAMA se reserva el derecho de modificar la presente Normativa sin previo aviso, teniendo plena vigencia desde el momento en que se publique.

La Normativa GAMA se encuentra disponible en todos los locales RETA, en las propias terminales RETA, así como en la página web www.retabet.es.

CONDICIONES GENERALES**I. Naturaleza y tipos de apuestas**

1. Atendiendo a la distribución del dinero apostado, RETA ofrece dos clases:
 - a) Mutuas: en éstas la suma total de las cantidades apostadas por las personas usuarias sobre un evento determinado se distribuye entre las personas acertantes del resultado al que se refiere la apuesta, una vez descontado el porcentaje reglamentario correspondiente a RETA, que nunca excederá del 30% de lo recaudado.
 - b) De contrapartida: aquí, la persona usuaria apuesta contra RETA, siendo el premio el resultante de multiplicar los importes de los pronósticos ganadores por el coeficiente que RETA haya establecido previamente para los mismos.
2. Atendiendo a su contenido, RETA contempla dos tipos básicos:
 - a) Simple: Aquella en que se apuesta por un único resultado de un solo evento.
 - b) Múltiple o Combinada: Aquella en que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más eventos.
3. Según el medio de formalización de las apuestas, éstas pueden ser presenciales
 - a) Apuesta presencial es la realizada con la presencia física del usuario, bien sea en locales específicos de apuestas, zonas de apuestas en recintos deportivos, casinos de juego, salas de bingo, o salones de juego; pudiendo realizarse mediante terminales de expedición o mediante máquinas auxiliares de apuestas.
 - b) Apuestas realizadas por medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia: las realizadas a través de la web retabet.es bajo licencia del Gobierno de Andalucía.

II. Formalización y validación de las apuestas:

4. Se entenderá formalizada válidamente una apuesta cuando se entregue a la persona usuaria o se ponga a su disposición el boleto o resguardo acreditativo de la misma expedido por los medios homologados para la realización de apuestas. La aceptación de dicho documento implicará la conformidad con la apuesta realizada.
En caso de aquellas apuestas realizadas por medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia, la apuesta se entenderá formalizada cuando se confirme su validación por medios verificables.
5. La apuesta se considerará no realizada cuando, por causas de fuerza mayor debidamente justificadas, resulte imposible la validación de la apuesta.
6. La formalización y validación de las apuestas mutuas deberá concluir, en todo caso, antes del inicio del evento objeto de las apuestas. Para el resto de apuestas, la formalización y validación concluirá siempre antes de la finalización del evento objeto de las apuestas.

7. En el caso de carreras de caballos o de galgos, las apuestas que hubieran sido aceptadas después del inicio del evento serán declaradas nulas.
8. La fecha y hora de inicio de un evento, indicadas en nuestros soportes, son solo orientativas y no se garantiza que sean exactas. GAMA modificará la fecha y hora de cualquier evento publicado, para adaptarlo a la fecha y hora oficial definitiva.
9. En las apuestas de contrapartida, los premios de cada apuesta se determinarán por GAMA con antelación, en función de la cotización de cada evento.
10. El sistema RETA ofrece apuestas "En directo" en las que se permite realizar apuestas de Contrapartida durante la celebración del evento. Dichas apuestas se diferencian del resto por la inclusión en la descripción de la apuesta del texto "En directo", o por cualquier otro medio que permita su clara identificación. GAMA se reserva el derecho a suspender la oferta de apuestas en directo sobre un evento cuando el resultado de las mismas resulte obvio o cuando, por razones ajenas a GAMA, no sea posible el seguimiento en directo del evento objeto de las apuestas.
11. Todos los pronósticos sobre apuestas aceptadas una vez el evento se ha iniciado serán anulados, siempre y cuando no se traten de apuestas ofrecidas en directo.
12. Toda apuesta debe validarse antes de que se conozca el resultado de la misma. Si por error, es aceptada una apuesta cuando ya se conoce el resultado de la misma, serán anulados todos los pronósticos sobre la misma.
13. GAMA se reserva el derecho de anular cualquier pronóstico de cualquier apuesta realizada sobre un acontecimiento o evento inexistente, o sobre el que se haya producido alguna irregularidad o incidencia que altere el curso normal de la actividad sobre la que versa la apuesta.
14. GAMA se reserva el derecho de anular cualquier pronóstico sobre una apuesta aceptada en la que se hayan producido errores obvios y manifiestos en la introducción de las cuotas de la apuesta.
15. GAMA se reserva el derecho de aceptar o rechazar cualquier apuesta solicitada por las personas usuarias.

III. Prohibiciones:

15. No podrán practicar las apuestas que GAMA ofrece:
 - a) Los menores de edad y los incapacitados judicialmente.
 - b) Las personas que se encuentren incluidas en la Sección correspondiente a las prohibiciones de acceso a locales y salas de juego y apuestas del Registro General del Juego por resolución judicial o administrativa como consecuencia de expediente instruido al efecto y aquéllas que voluntariamente lo soliciten.
 - c) Los accionistas y partícipes de las empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación de las apuestas, los directivos o empleados así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado por consanguinidad o afinidad, en las apuestas que gestionen o exploten aquéllos, con independencia de que la

participación en las apuestas, por parte de cualquiera de los anteriores, se produzca de manera directa o indirecta, a través de terceras personas físicas o jurídicas.

- d) Los deportistas, sus agentes, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento objeto de las apuestas.
 - e) Los directivos de las entidades participantes en el acontecimiento objeto de las apuestas.
 - f) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento objeto de las apuestas, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos.
 - g) Los funcionarios que tengan atribuidas funciones de inspección y control en materia de juego.
 - h) A los efectos del presente reglamento, no tendrán validez las apuestas realizadas por las personas a las que se refieren los apartados anteriores. En estos casos, GAMA, sin perjuicio de su anulación, deberá comunicar esta circunstancia a la Dirección General competente en materia de juego, a los efectos sancionadores que pudieran derivarse.
16. Quedan prohibidas las apuestas que, en sí mismas o en razón de los acontecimientos sobre los que se formalicen, atenten contra los derechos y libertades, en particular, contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, así como contra la protección de la juventud y de la infancia, y aquellas otras que se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas, en eventos prohibidos por la legislación vigente, en acontecimientos de carácter político o religioso.

IV. Validez de los resultados:

- 17. En los eventos deportivos de carácter oficial se considera como resultado válido el determinado por el juez, la jueza o árbitro al término del tiempo reglamentario, incluida la prórroga, si la hubiese, o tras haber sido suspendido.
- 18. La modificación posterior del resultado oficial de un evento por el motivo que sea, no afectará al derecho al cobro de las apuestas ganadoras. No se aceptarán reclamaciones por tal motivo.
- 19. En los eventos deportivos no oficiales, así como en los no deportivos, para determinar el resultado se atenderá:
 - a) En primer lugar, a las reglas del organizador del evento.
 - b) En segundo, al criterio que rige para los eventos deportivos oficiales.
 - c) En tercer lugar, al que GAMA determine, conforme a criterios de veracidad y rigor, teniendo en cuenta las reglas particulares aplicables a cada evento.Estos criterios operarán siempre que no contradigan lo establecido por el Reglamento; en tal caso, prevalecerá el criterio reglamentario.

V. Pago y reintegro de apuestas:

20. El pago de los premios de las apuestas ganadoras es realizado por GAMA a partir del momento en que los resultados tienen validez, no excediendo en ningún caso de las 24 horas desde la comunicación oficial de los mismos.
21. El derecho al cobro de apuestas ganadoras caduca a los tres meses desde la fecha de disposición al cobro.
22. Para premios superiores a 3.005 euros es necesario la identificación de la persona usuaria a la hora de solicitar el cobro del premio. GAMA comunicará mensualmente a la Dirección General competente en materia de juego la relación de los premios que se hayan abonado cuya cuantía sea superior a 3.005 euros, indicando la identidad de aquellos jugadores que hayan percibido dichos premios.
23. La persona usuaria de apuestas ganadoras de cuantía igual o inferior a 300 euros puede exigir su pago en metálico. Las apuestas ganadoras superiores a 300 euros pueden abonarse en metálico o a través de cualquier medio legal de pago garantizado, sin que suponga coste u obligación añadida para la persona usuaria.
24. El derecho al reintegro de apuestas anuladas caducará a los tres meses desde la fecha de disposición al cobro.
25. Para solicitar el cobro del premio en caso de ser una apuesta ganadora, o solicitar el reintegro del importe apostado en caso de tratarse de una apuesta anulada, es imprescindible disponer del resguardo de la apuesta. Es responsabilidad del usuario mantener el boleto en condiciones óptimas que permitan la identificación del mismo por el Sistema RETA y el acceso a los datos. GAMA se reserva el derecho de no abonar los premios de boletos que no cumplan las condiciones anteriores.

VI. Límites y reparto de las apuestas:

26. La unidad mínima de apuestas será de 1 euro, para las apuestas simples, y de 20 céntimos de euro, para las apuestas combinadas o múltiples. Toda apuesta debe formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta correspondiente.
27. La apuesta máxima se fija en 100 euros para las máquinas auxiliares de apuestas y de 600 euros para los terminales de expedición, si bien estos límites pueden ser modificados por GAMA siempre cumpliendo los límites reglamentariamente impuestos.
28. En las apuestas mutuas, al menos el 70% del fondo repartible es destinado a premios.

VII. Relaciones entre el/la usuario/a y GAMA:

29. GAMA dispone de hojas de reclamación en sus locales específicos de apuestas, así como en la web www.reta.eu en el apartado 'Reclamaciones', en caso de que quiera plantear una queja ante GAMA o ante el organismo competente en materia de juego de la Comunidad Autónoma de Madrid.
30. En lo referente al tratamiento y registro de datos personales de las personas usuarias, GAMA vela por el cumplimiento estricto de la normativa en vigor en materia de tratamiento automatizado de datos personales.

31. El saldo máximo autorizado en una tarjeta RETA es de 3.000 euros. GAMA se reserva el derecho de modificar dichos límites, sin exceder el límite legal, sin previa notificación por escrito.
32. GAMA se reserva el derecho de cancelar las tarjetas RETA que permanezcan inactivas durante más de 12 meses seguidos.
33. El saldo máximo autorizado en una PagoRETA es de 1.000 euros. GAMA se reserva el derecho de modificar dichos límites, sin exceder el límite legal, sin previa notificación por escrito.
34. GAMA se reserva el derecho de cancelar los PagoRETA que permanezcan inactivos durante más de 12 meses seguidos.
35. GAMA determina las cantidades mínimas y máximas de las apuestas de todos los eventos en cada uno de los soportes y están sujetas a cambios sin previa notificación por escrito, de conformidad con las normas aprobadas y vigentes en cada momento.
36. Cada persona usuaria poseedora de una tarjeta RETA es responsable de su uso y debe realizar todas las acciones necesarias para evitar la utilización de su tarjeta por parte de terceras personas. GAMA no se responsabilizará del uso indebido de una tarjeta RETA.
37. Cada persona usuaria poseedora de un PagoRETA es responsable de su uso y debe realizar todas las acciones necesarias para evitar la utilización de su PagoRETA por parte de terceras personas. GAMA no se responsabilizará del uso indebido de un PagoRETA.
38. GAMA se reserva el derecho de cancelar una tarjeta RETA o PagoRETA y devolver sus fondos.

VIII. Apuestas de Sistema

39. Las apuestas de Sistema son combinaciones de apuestas simples y/o múltiples que se generan en función de los pronósticos seleccionados por el usuario. Para realizar una apuesta de Sistema hay que seleccionar un mínimo de 3 pronósticos y un máximo de 8.

En las apuestas Combi y Combi Plus no es necesario acertar todos los pronósticos para obtener premio (en las Combi es necesario acertar al menos dos pronósticos y uno en las apuestas Combi Plus).

Las apuestas de sistema disponibles en GAMA son:

- Si se seleccionan 3 pronósticos:
 1. Dobles – Compuesta por 3 apuestas dobles
 2. Combi 3 – Compuesta por 3 apuestas dobles y 1 triple. En total 4 apuestas.
 3. Combi 3 Plus – Compuesta por 3 simples, 3 dobles y 1 triple. En total 7 apuestas.
- Si se seleccionan 4 pronósticos:
 1. Dobles – Compuesta por 6 apuestas dobles

2. Triples – Compuesta por 4 apuestas triples
 3. Combi 4 – Compuesta por 6 apuestas dobles, 4 triples y 1 cuádruple. En total 11 apuestas
 4. Combi 4 Plus – Compuesta por 4 apuestas simples, 6 apuestas dobles, 4 triples y 1 cuádruple. En total 15 apuestas
- Si se seleccionan 5 pronósticos:
 1. Dobles – Compuesta por 10 apuestas dobles
 2. Triples – Compuesta por 10 apuestas triples
 3. Cuádruples– Compuesta por 5 apuestas cuádruples
 4. Combi 5 – Compuesta por 10 apuestas dobles, 10 triples, 5 cuádruples y 1 quíntuple. En total 26 apuestas.
 5. Combi 5 Plus – Compuesta por 5 apuestas simples, 10 apuestas dobles, 10 triples, 5 cuádruples y 1 quíntuple. En total 31 apuestas.
 - Si se seleccionan 6 pronósticos:
 1. Dobles – Compuesta por 15 apuestas dobles
 2. Triples – Compuesta por 20 apuestas triples
 3. Cuádruples–Compuesta por 15 apuestas cuádruples
 4. Quíntuples – Compuesta por 6 apuestas quíntuples
 5. Combi 6 – Compuesta por 15 apuestas dobles, 20 triples, 15 cuádruples, 6 quíntuples y 1 séxtuple. En total 57 apuestas
 6. Combi 6 Plus – Compuesta por 6 apuestas simples, 15 apuestas dobles, 20 triples, 15 cuádruples, 6 quíntuples y 1 séxtuple. En total 63 apuestas
 - Si se seleccionan 7 pronósticos:
 1. Dobles – Compuesta por 21 apuestas dobles
 2. Triples – Compuesta por 35 apuestas triples
 3. Cuádruples–Compuesta por 35 apuestas cuádruples
 4. Quíntuples– Compuesta por 21 apuestas quíntuples
 5. Séxtuples – Compuesta por 7 apuestas séxtuples
 6. Combi 7 – Compuesta por 21 apuestas dobles, 35 triples, 35 cuádruples, 21 quíntuples, 7 séxtuples y 1 séptuple. En total 120 apuestas.
 - Si se seleccionan 8 pronósticos:
 1. Dobles – Compuesta por 28 apuestas dobles
 2. Triples – Compuesta por 56 apuestas triples

3. Cuádruples-Compuesta por 70 apuestas cuádruples
4. Quíntuples- Compuesta por 56 apuestas quíntuples
5. Séxtuples – Compuesta por 28 apuestas séxtuples
6. Séptuples – Compuesta por 8 apuestas séptuples
7. Combi 8 – Compuesta por 28 apuestas dobles, 56 triples, 70 cuádruples, 56 quíntuples, 28 séxtuples, 8 séptuples y 1 óctuple. En total 247 apuestas.

IX. Medios de Cobro y Pago

El sistema RETA en la Comunidad Autónoma de Madrid ofrece los siguientes medios de cobro y pago para los boletos anulados o premiados que se generen fruto de las apuestas realizadas en el mismo. La utilización de cualquiera de estos medios de cobro y pago no tiene coste para el usuario del sistema RETA.

En lo referente al cobro del premio o devolución del importe apostado de los boletos anulados, el sistema ofrece los siguientes medios de cobro:

- Tarjeta RETA: La Tarjeta RETA es una tarjeta monedero emitida por GAMA y que sirve para interactuar en el sistema RETA. El importe premiado de los boletos puede sumarse en el saldo de dicha tarjeta en cualquier Terminal de apuestas RETA o local/zona de apuestas RETA. La suma de los importes nunca podrá ser superior al saldo máximo establecido para dichas Tarjetas en cada momento.
- PagoRETA: El pagoRETA es una tarjeta monedero virtual emitida por GAMA para su utilización en el sistema RETA. El importe premiado de los boletos puede sumarse en el saldo de dicha tarjeta en cualquier Terminal de apuestas RETA o local/zona de apuestas RETA. La diferencia con la tarjeta RETA es que solo puede ser cargado una vez con el premio de un único boleto y que el soporte físico es papel en vez de tarjeta. En este caso se genera un PagoRETA por el importe premiado, siempre que no supere el máximo establecido para este medio de pago en cada momento.
- Transferencia bancaria: se puede ordenar dicha transferencia a cualquier cuenta bancaria española. Se puede realizar en cualquier Terminal RETA o local/zona de apuestas RETA.
- Transferencia a tarjeta de crédito/débito: este medio de cobro se limita solo a tarjeta de crédito/débito de las entidades bancarias españolas con las que GAMA tienen suscrito un acuerdo de colaboración. Se puede realizar en cualquier Terminal RETA o local/zona de apuestas RETA.
- Metálico: este medio de pago está solo disponible en los locales y zonas RETA.
- Ticket de pago: se puede utilizar este sistema solicitando uno en las máquinas auxiliares de apuestas RETA y cobrándolo en los locales de juego que dispongan de máquinas habilitadas para dicho servicio.

Respecto al pago de los boletos presenciales, el sistema ofrece los siguientes medios de pago:

- Tarjeta RETA: La Tarjeta RETA es una tarjeta monedero emitida por GAMA y que sirve para interactuar en el sistema RETA. El importe apostado en el boleto será descontado automáticamente del saldo de la Tarjeta RETA.
- Metálico: monedas y billetes.
- PagoRETA: El PagoRETA es una tarjeta monedero emitida por GAMA y que sirve para interactuar en el sistema RETA. El importe apostado en el boleto será descontado automáticamente del saldo del PagoRETA.

En cuanto a las formas de obtener el saldo acumulado en la Tarjeta RETA, el sistema puede ofrecer los siguientes medios:

- Metálico: en los locales y zonas RETA habilitados para ello.
- Cajeros automáticos: se puede obtener el saldo acumulado en los cajeros automáticos de las entidades bancarias con las que GAMA tienen suscrito un acuerdo de colaboración.
- Transferencia bancaria: se puede ordenar dicha transferencia a cualquier cuenta bancaria española. Se puede realizar en cualquier Terminal RETA o local/zona de apuestas RETA.
- Transferencia a tarjeta de crédito/débito: este medio de cobro se limita solo a tarjeta de crédito/débito de las entidades bancarias españolas con las que GAMA tienen suscrito un acuerdo de colaboración. Se puede realizar en cualquier Terminal RETA o local/zona de apuestas RETA.
- Hal Cash: se puede utilizar el Sistema Hal Cash para obtener el saldo en los cajeros automáticos de las entidades bancarias adheridas a dicho sistema. Para ello, se obtendrá el identificador necesario en cualquiera de las Terminales RETA.
- Ticket de pago: se puede utilizar este sistema solicitando uno en las terminales RETA y cobrándolo en los locales de juego que dispongan de máquinas habilitadas para dicho servicio.

Respecto a las apuestas realizadas en el canal online, la forma de cobro y pago de las mismas es siempre a través de la cuenta de usuario. Las formas de proveer y retirar fondos de la misma son las siguientes:

- Transferencia bancaria: el usuario realiza una transferencia a cualquiera de las cuentas bancarias ofrecidas en la web y, una vez recibida la misma, se sumará su importe al saldo de la cuenta de usuario. En el caso del reintegro, el usuario debe introducir el número de cuenta (solo se admiten cuentas de entidades españolas) al que quiere sea transferido el importe solicitado.
- Tarjeta de crédito o débito: el ingreso se realiza a través de una TPV virtual que RETA pone al servicio de los usuarios. En el caso del reintegro, solo será posible a tarjetas de aquellas entidades con las que RETA tenga suscrito un acuerdo para ello.

- Tarjeta RETA: el usuario podrá traspasar dinero de su Tarjeta RETA a su cuenta de usuario y viceversa de manera inmediata en el apartado "mi cuenta" de la cuenta de usuario.
- Metálico: en aquellas máquinas auxiliares y terminales de expedición habilitadas para tal efecto.

X. Payout

Con el sistema Payout, se permite al usuario anticipar el cierre de sus apuestas, a un precio que será el establecido por el Sistema RETA para cada momento. De esta manera, el cliente podrá cobrar parte de la posible ganancia antes de que finalice el evento o eventos sobre los que versa la apuesta.

- La función Payout únicamente estará disponible para las apuestas que GAMA determine, por lo que no se garantiza su disponibilidad.
- El resultado final del evento o eventos sobre los que versan las apuestas recompradas no afectará a la cantidad obtenida a través del sistema Payout.
- GAMA se reserva el derecho a aceptar o rechazar cualquier solicitud de Payout realizada por cualquier usuario.
- GAMA se reserva el derecho a cambiar, suspender o eliminar la función Payout en cualquier momento.
- Debe ser el cliente quien, de manera voluntaria, solicite la recompra de su apuesta o apuestas a GAMA.
- La función Payout debe realizarse siempre sobre apuestas cuyo resultado no es conocido. Si por error, es aceptado un Payout sobre una apuesta cuando ya se conoce el resultado de la misma, este será revocado.
- GAMA se reserva el derecho a revocar cualquier Payout que haya sido aceptado de manera errónea, cualquiera que fuera la causa por la que se aceptó.
- El importe cobrado mediante payout se trata, a todos los efectos, como un premio. Por tanto, los boletos cobrados mediante Payout no podrán ser cobrados nuevamente.

XI. RETAbet (apuestas canal online)

- RETAbet informa de la posible existencia de potenciales limitaciones de visualización, información y/o de funcionalidad de los Servicios de Juego en función del dispositivo o terminal que el Usuario pudiera utilizar como medio de acceso a los mismos tales como dispositivos móviles, sin que se garantice en dichos supuestos por RETAbet la correcta funcionalidad de los mismos.

- La Cuenta de usuario, que refleja las transacciones económicas vinculadas a la participación y uso de los Servicios de Juego y cualquier otro servicio adicional que se ofrezca por parte de RETAbet, es de exclusivo uso personal del Usuario y no podrá ser utilizada con ningún propósito profesional, comercial o de negocios.
- En el supuesto de que RETAbet constatase que, a su juicio, el Usuario haya tenido un comportamiento colusorio o fraudulento o haya permitido la utilización de su registro de Usuario por terceros, podrá suspender cautelarmente al Usuario, hasta que se demuestren los hechos.
- RETAbet se reserva el derecho a interrumpir el acceso al Sitio Web, así como la prestación de cualquiera o de todos los Servicios de Juego que se prestan a través del mismo, en cualquier momento y sin previo aviso, ya sea por motivos técnicos, de seguridad, de control, de mantenimiento o por cualquier otra causa fundada, sin que el Usuario pueda reclamar de RETAbet indemnización alguna.
- RETAbet no se responsabilizará por ninguna acción u omisión de su proveedor de internet o terceros a quien el Usuario haya contratado los servicios para acceder al Sitio Web.
- El Usuario acuerda que, en caso de que el Software o los Servicios de Juego no funcionen correctamente como resultado de, entre otras causas, un retraso o interrupción en la operación o transmisión, cualquier pérdida o daño de información o comunicación o fallo en la línea, cualquier abuso de una persona sobre el Sitio Web o su contenido, o cualquier error u omisión del contenido o cualquier otro factor fuera del control de RETAbet:
 - RETAbet no será responsable por ninguna pérdida, incluyendo la pérdida de ganancias, que pudieran resultar; y
 - Si cualquiera de tales errores resultara en un aumento de ganancias debidas o pagadas a un Usuario, éste no tendrá derecho a tales ganancias devengadas del aumento en cuestión. El Usuario deberá inmediatamente informar a RETAbet de dicho error y deberá abonar cualquier ganancia acreditada a su cuenta por error a RETAbet (según instrucciones que eventualmente dé RETAbet).
- RETAbet podrá bloquear o cancelar la cuenta de jugador en los siguientes supuestos.
 - Cuando la usuaria lo haya solicitado expresamente y no tenga apuestas pendientes de resolución.
 - Cuando compruebe o detecte el incumplimiento de las condiciones de acceso o que está incurso en alguna de las causas de prohibición de apostar establecidas en la legislación vigente.
 - Cuando se constate cualquier otro incumplimiento de las condiciones precisas para el acceso al juego, exigibles para la apertura de la cuenta del jugador.

- Cuando así se acuerde mediante resolución del organismo competente en materia de juego.
- o Asimismo RETAbet podrá cancelar la cuenta de jugador en los siguientes supuestos.
 - Si la persona usuaria no accede a la cuenta de jugador en el plazo de dos meses desde que se le facilitó el nombre de usuario y la clave de acceso.
 - Si el jugador o jugadora no formaliza ninguna apuesta en un plazo de un año.
- o Si en el momento de cancelación de la cuenta de jugador hubiera saldo positivo a favor del jugador o jugadora, RETAbet ingresará de forma inmediata el saldo en la cuenta bancaria designada por el usuario.

REGLAS APLICABLES A LAS APUESTAS SOBRE EVENTOS DEPORTIVOS

Las reglas de las modalidades deportivas son las condiciones que rigen las distintas apuestas de cada deporte y evento. Existen unas reglas generales comunes que se aplican a todas las modalidades. Además cada modalidad, debido a su naturaleza, tiene unas reglas específicas. Para toda incidencia no contemplada en las reglas específicas de la modalidad, se acudirá a las reglas generales.

REGLAS GENERALES

1. Anulación apuesta. Una apuesta será anulada cuando el evento sobre el que versa la apuesta no se celebra o es aplazado por un periodo superior a 30 días (independientemente de si el aplazamiento se realiza antes de iniciarse el evento o una vez iniciado)
2. Si un pronóstico es anulado, por el motivo que sea, todos los pronósticos de la misma apuesta serán anulados.
3. En las apuestas simples que son anuladas, el importe apostado es devuelto de forma íntegra.
4. Las apuestas múltiples que contienen uno o más pronósticos anulados, seguirán siendo válidas. Los pronósticos anulados se considerarán como "Excluidos" y las apuestas se mantendrán vigentes y formalizadas con el resto de los pronósticos no anulados.
5. Si una apuesta múltiple tiene todos sus pronósticos anulados, será reintegrado el importe de la misma.
6. Si un partido no llega a iniciarse y es aplazado por un tiempo no superior a 30 días, la apuesta realizada se considera válida. Si superase este período, la apuesta será anulada.
7. Si un evento no llega a iniciarse, y los organismos que rigen la competición deciden fijar un resultado sin que el evento se dispute, todas las apuestas sobre dicho evento serán anuladas.
8. Si durante la celebración de un evento este finaliza antes de tiempo por el motivo que sea, se atenderá al resultado oficial que determinen los jueces y las juezas del evento a los efectos de las apuestas a ganador del evento. En todo caso, se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto (una apuesta al primer goleador y se ha marcado un gol en el partido; apuesta sobre el resultado de la primera parte y el primer tiempo ha finalizado; apuesta a la primera tarjeta y un jugador ha sido expulsado o amonestado). Sin embargo, todas las apuestas que necesitan de la disputa completa del evento para su correcta resolución, serán anuladas.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer - Nadal 6-3, 2-0. Retirada de Nadal por lesión. El juez o la jueza del partido dan el partido ganado a Federer por retirada de Nadal. Todas las apuestas a ganador de primer set serán válidas, dado que esta apuesta ha finalizado

ya. Las apuestas a ganador de partido serán válidas con Federer como opción correcta. En cambio, por ejemplo, las apuestas a ganador del segundo set, número de juegos del segundo set y resultado del segundo set serán anuladas.

9. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo y pasados 30 días, el evento se reanuda desde el momento de la suspensión o desde el inicio, todas las apuestas sobre dicho evento que no estuvieran resueltas en el momento de la suspensión serán anuladas.
10. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, y dentro de los 30 días siguientes el juez o la jueza de la competición u otro organismo oficial, deciden dar por finalizado el encuentro sin jugarse el tiempo que resta y con el resultado en el momento de la suspensión u otro resultado, todas las apuestas que no estaban decididas cuando se suspendió el evento serán anuladas, incluidas las apuestas a ganador del evento. No se tendrán en cuenta reclamaciones ni posibles resoluciones posteriores.

Ejemplo: Partido Betis-Valencia es suspendido por el árbitro en el minuto 66 con 2-1 en el marcador. Las apuestas ya resueltas como "1-X-2 primer tiempo", "Más/Menos 2,5 goles" se consideraran como válidas. Si pasado una semana el comité de competición de la liga decide sancionar y dar el partido por ganado al Valencia con el resultado de 0-3 y no jugarse el resto de encuentro, las apuestas no decididas en el momento de la suspensión serán anuladas.

11. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, y dentro de los 30 días siguientes el evento se reanuda desde el momento de la suspensión, las apuestas sobre dicho evento realizadas antes de la suspensión y que no estuvieran resueltas en el momento de la suspensión seguirán siendo válidas.
12. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, y dentro de los 30 días siguientes el evento se vuelve a disputar desde el inicio, las apuestas sobre dicho evento realizadas antes del inicio del partido original suspendido y que no estuvieran resueltas en el momento de la suspensión seguirán siendo válidas.

Sin embargo se anularán las apuestas "En Directo" realizadas durante la celebración del partido suspendido y que no estuvieran resueltas en el momento de la suspensión.

13. Toda apuesta que versa sobre un participante (individual, parejas o equipo) que no participa en el evento, independientemente del motivo, será considerada nula.
14. Se considera que un participante (individual, parejas o equipo) participa en una competición o torneo si disputa la fase final del torneo o si participa en las rondas clasificatorias o previas a la fase final de dicho torneo.
15. En los mercados que versan sobre el ganador de un torneo o una competición, las apuestas sobre participantes que han disputado fases previas o clasificatorias y no han llegado a clasificarse para la fase final del torneo o competición, serán consideradas como perdedoras. Si el participante (individual, parejas o equipo) no disputa la fase final ni las fases previas o clasificatorias las apuestas sobre dicho participante serán anuladas.

16. En enfrentamientos individuales, por parejas, o por equipos, si un participante es sustituido por otro por cualquier motivo, antes de la celebración del evento, se anularán todas las apuestas sobre dicho evento.
17. Si un evento cambia de escenario, las apuestas seguirán considerándose válidas siempre y cuando no pase a celebrarse en el terreno del equipo o jugador considerado como visitante en un inicio o no se especifique lo contrario en las normas específicas de la modalidad. En caso contrario todas las apuestas sobre el evento serán anuladas.
18. En apuestas relativas al número total de goles se contabilizan los goles encajados en propia meta.
19. En las apuestas en las que las opciones ofertadas no cubren el total de resultados posibles, si la opción ganadora no está entre las opciones ofrecidas, todas las apuestas que versan sobre opciones que no sean anuladas, serán consideradas como perdedoras.

Ejemplo 1: En la apuesta "Resultado exacto" se ofrece un número limitado de opciones. Si el resultado final del evento no está entre las opciones ofrecidas, todas las apuestas sobre dicho mercado serán consideradas como perdedoras.

Ejemplo 2: En los mercados "Primer goleador" y "Último goleador" se ofrecen un número limitado de opciones. Si la opción ganadora no se encuentra entre las opciones ofrecidas, todas las apuestas sobre pronósticos no anulados, serán consideradas como perdedoras.

20. En las apuestas de hándicap, se da ventaja a un participante para igualar el pronóstico del evento. Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap de la opción seleccionada. La opción será ganadora si después de sumar o restar el hándicap al resultado final, la opción seleccionada se cumple en el evento en cuestión. En caso de que tras sumar o restar el hándicap, el evento quede empatado y no se ofrezca la opción empate, la apuesta será anulada.
21. En las apuestas mutuas el "Bote mínimo acumulado" que se indica en cada momento, representa el bote generado hasta ese momento por dicha apuesta. El bote final a repartir entre los acertantes será el "Bote mínimo acumulado" en el momento del cierre de la apuesta menos la comisión que retiene GAMA y que puede variar entre el 0 y el 30 % del total acumulado. En el caso de que no exista acertante en una apuesta mutua, el bote generado se sumará en una siguiente apuesta mutua de las mismas características.
22. En las apuestas que tengan más de una opción ganadora, Reta determinará todas las opciones ganadoras como acertadas. En estos casos, a las apuestas ganadoras se les aplicará una reducción sobre el premio. El importe del premio que corresponderá a las apuestas ganadoras, será el resultante de dividir el premio entre el número de opciones ganadoras que tenga la apuesta.
23. En las apuestas que versan sobre quedar entre las primeras posiciones en un prueba o competición, si hay un empate entre dos o más participantes en una de las posiciones, para las apuestas premiadas sobre un participante que ha quedado empatado con otros,

se aplicará una reducción sobre el premio. El importe del premio que corresponderá a las apuestas ganadoras, será el resultante de multiplicar el premio por el porcentaje de las combinaciones de posiciones de los participantes empatados, que hagan que las apuestas en cuestión sean ganadoras.

Ejemplo: Mercado "Top 5 "o "Quedar entre los 5 primeros". Si hay un triple empate en la cuarta posición, las apuestas sobre los tres participantes empatados serán ganadora y su premio sufrirá una reducción de $2/3$ (2 combinaciones sobre las 3 posibles, que hacen que las apuesta sea ganadoras).

REGLAS ESPECÍFICAS DE CADA MODALIDAD**FÚTBOL**

1. En las apuestas en las que se especifica "Prórroga no incluida" no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica "Prórroga no incluida" se tiene en cuenta la prórroga para la resolución de las mismas. En ningún caso se tiene en cuenta la tanda de penaltis para resolución de ninguna de las apuestas.
3. En caso de duda o controversia en la identidad del/la ganador/a (por ejemplo: número de tarjetas amarillas; hora del gol) el resultado válido será aquel que figure en el acta oficial del partido. En su defecto, el que figure en el registro de la entidad organizadora del evento en cuestión.
4. Las apuestas sobre el primer tiempo de un partido de fútbol incluyen los 45 minutos de juego más el tiempo extra que añada el/la árbitro.
5. Si un equipo es descalificado antes de que empiece el partido, todas las apuestas sobre el partido serán anuladas y sus importes reintegrados en el plazo de veinticuatro horas.
6. En apuestas tipo "Primer goleador", "Último goleador", "Goleador durante el partido", "2 o más goles" y "Hat trick" si un/una jugador/a no participa en el partido las apuestas sobre dicho jugador/a serán anuladas.
7. En apuestas tipo "Primer goleador" si un/una jugador/a participa en el partido saliendo desde el banquillo y habiéndose marcado ya el primer gol, las apuestas sobre dicho/a jugador/a serán anuladas.
8. En las apuesta "Goleador durante el partido", "Último goleador", "2 o más goles" y "Hat trick" toda apuesta sobre un/una jugador/a que participa en el partido es considerada válida (aunque salga desde el banquillo y ya se hayan marcado varios goles).
9. En apuestas tipo "Goleador durante el partido", "2 o más goles" y "Hat trick" no se tienen en cuenta goles en propia puerta.
10. En los eventos en directo, las apuestas sobre "Primer goleador" y "Goleador durante el partido" realizadas en el descanso del encuentro, se considerarán válidas aunque el jugador sobre el que versen dichas apuestas no inicie la segunda parte del encuentro.
11. Si la duración de un evento es distinta de 90 minutos más tiempos añadidos (dos tiempos de 45 minutos más los tiempos añadidos), todas las apuestas seguirán siendo válidas independientemente de la duración del evento.
12. Apuestas sobre corners. Los corners se contabilizan en el momento en que se sacan, no cuando se producen. Si se produce un corner, pero el árbitro da por finalizado el

periodo o partido antes de que se saque, dicho corner no se tendrá en cuenta a la hora de resolver las apuestas.

13. Clarificación intervalos minutos en los mercados de fútbol:
- En la descripción de todas las apuestas con intervalos de tiempo, se especifica el minuto y los segundos que pertenecen al intervalo. Los valores que determinan el intervalo, están siempre incluidos en dicho intervalo.
Por ejemplo para resolver el mercado "1-X-2 DEL MINUTO 10:01 AL 20:00" se tendrán en cuenta los goles marcados entre el minuto 10 y 1 segundo al minuto 20 y 0 segundos, ambos valores incluidos.
 - Los mercados serán resueltos con el tiempo proporcionado por la televisión que retransmite el encuentro. En caso de no existir, se tendrá en cuenta el tiempo del reloj del partido que se iniciará justo cuando el árbitro pita el inicio del mismo.
 - Para la resolución de los mercados que versan sobre el minuto en que se mete un gol, se tiene en cuenta el momento en que el balón supera la línea de gol no el momento en que se chuta el balón.
 - Para la resolución de los mercados que versan sobre el minuto en que se produce un corner, se tiene en cuenta el momento en el que el corner se saca, no en el momento de producirse.
 - Para apuestas que versan sobre el minuto en el que un equipo mete un gol, un gol en propia puerta será tenido en cuenta como un gol del equipo al que se le anota en el marcador.
 - Para partidos de 90 minutos, se considera que el inicio del segundo tiempo empieza en el minuto 45:01.
15. En las apuestas realizadas durante el descanso de un partido de fútbol, que versen sobre goleadores del partido ("Jugador en meter el próximo gol", "Jugador en meter gol" etc...), si el jugador sobre el que se apuesta es sustituido durante el descanso, la apuesta será considerada como válida.

TENIS

1. Si un partido no llega a celebrarse (no se juega ningún punto del partido) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el partido serán anuladas incluida "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a o jugadores/as que pasan a siguiente ronda.
2. En el caso de que no se juegue el número indicado de sets por decisión del juez o de la jueza oficial del partido o del organizador oficial, el/la vencedor/a determinado/a por éste será el/la ganador/a final.

Ejemplo: Si un partido está programado para 5 sets y sólo se juegan 3 sets por decisión del juez o de la jueza oficial del partido o de la organización, el/la ganador/a al finalizar el tercer set será declarado ganador/a del partido.

3. Si se cambia la superficie de juego donde va a tener lugar un partido, todas las apuestas sobre el partido serán anuladas. Las apuestas a ganador de torneo mantendrán su vigencia, en todo caso.
4. En torneos, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se tendrá como ganador del partido al participante que no se ha retirado o que no ha sido descalificado independientemente del resultado.

Se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto.

Sin embargo, se anularán todas las apuestas que necesitan de la disputa completa del evento para su correcta resolución.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer - Nadal 6-3, 2-0. Retirada de Nadal por lesión. El juez o la jueza del partido dan el partido ganado a Federer por retirada de Nadal. Todas las apuestas a ganador de primer set serán válidas, dado que esta apuesta ha finalizado ya. Las apuestas a ganador de partido serán válidas con Federer como opción correcta. En cambio, por ejemplo, serán anuladas las apuestas ganador del segundo set, resultado exacto del segundo set, más/menos juegos del segundo set, más/menos juegos en el partido, set y partido, total de sets en el partido, ¿quién realizará más aces?, juegos totales en el partido par o impar y el resto de apuestas que en el momento de la finalización no tuvieran resultado cierto.

5. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión.
6. En las apuestas sobre el número de Grand Slam que va a ganar un determinado jugador, se tienen en cuenta el Open de Australia, Roland Garros, Wimbledon y US Open.

7. En las apuestas en las que se indica que se tienen en cuenta los Grand Slam y los torneos ATP, se incluyen: Open de Australia, Roland Garros, Wimbledon, US Open, todo los torneos ATP 250, ATP 500, Masters 1000 y ATP World Tour finals. Se excluyen en todo caso los partidos de Copa Davis, y los circuitos Challengers y Futures de la ATP.

8. En las apuestas "Más/menos juegos set" y "Más/menos juegos partido", una vez que se disputa un punto de un juego, este se considerará como disputado a la hora de establecer el número de juegos disputados.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal 6-4 5-7 0-0 con 15-0 en el primer juego del tercer set. Retirada de Nadal por lesión. Se ha disputado un punto del primer juego del tercer set, el juego se ha iniciado, luego se sumará al cómputo de juegos total, sumando en este caso, un total de 23 juegos.

9. En las apuestas "Número de sets", una vez que se disputa un punto de un set, este se sumará al cómputo de set jugados en el partido.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal 6-4 5-7 0-0 con 15-0 en el primer juego del tercer set. Retirada de Nadal por lesión. Se ha disputado un punto del tercer set, el set se ha iniciado, luego se considera que ha habido 3 sets en el partido.

10. En las apuestas "¿Tie break en el partido?" y "¿Tie break en el set?", una vez que se disputa un punto del tie break, este se considerará como disputado a efectos de dichas apuestas.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal 6-4 5-7 6-6 con 1-0 en el tie break del tercer set. Retirada de Nadal por lesión. Se ha disputado un punto del tie break, se ha iniciado, luego se considera que sí se ha disputado tie break en el partido.

11. Si un partido se decide por Champion's Tie Break (llegar a 10 puntos con dos de ventaja) en lugar del set final, el Champion's Tie Break se contabilizará como un set de un solo juego a efectos de las apuestas. El Champion's Tie Break no se considerará como un tie break.

12. Apuesta "Más/menos juegos set". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos juegos set" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado en juegos 4-4 en el primer set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, las apuestas "Más/menos juegos set 1 8,5" y "Más/menos juegos set 1 9,5" seguirán siendo válidas y los pronósticos "+ de 8,5" y "+ de 9,5" serán premiados, ya que a la conclusión regular del set se hubieran jugado un mínimo de 10 juegos. Por lo tanto en el momento de la conclusión del evento, dichas apuestas tienen resultado cierto.

Por el contrario, la apuesta "Más/menos juegos set 1 10,5" no será considerada como válida y todos sus pronósticos serán anulados ya que en el momento de la suspensión no tiene resultado cierto.

13. Apuesta "Más/menos juegos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos juegos en el partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado 6-4 4-4 en el segundo set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, las apuestas "Más/menos juegos en el partido 18,5" y "Más/menos juegos en el partido 19,5" seguirán siendo válidas y los pronósticos "+ de 18,5" y "+ de 19,5" serán premiados, ya que a la conclusión regular del segundo set se hubieran jugado un mínimo de 10 juegos, luego un mínimo de 20 en el partido. Por lo tanto en el momento de la suspensión dichas apuestas tienen resultado cierto.

Por el contrario, la apuesta "Más/menos juegos en el partido 20,5" no será considerada como válida y todos sus pronósticos serán anulados ya que en el momento de la suspensión no tiene resultado cierto.

14. Apuesta "Más/menos juegos jugador". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos juegos jugador" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado 6-4 4-4 en el segundo set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, las apuestas "Más/menos juegos Nadal 6,5" y "Más/menos juegos Nadal 7,5" seguirán siendo válidas y los pronósticos "+ de 6,5" y "+ de 7,5" serán premiados, ya que en el momento de la finalización del evento, las apuestas tienen resultado cierto.

Por el contrario, la apuesta "Más/menos juegos Nadal 8,5" no será considerada como válida y todos sus pronósticos serán anulados ya que en el momento de la suspensión no tiene resultado cierto.

15. Apuesta "Hándicap juegos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap juegos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

Ejemplo: Nadal – Tsonga, partido a 3 sets. Nadal va ganando 7-6 6-7 5-3. Tsonga se retira. La apuesta "Hándicap juegos 5,5" será considerada válida y los pronósticos "Tsonga +5,5" / "Nadal -5,5" como acertado y fallado respectivamente, puesto que la

apuesta ya tiene resultado, independientemente de cual fuera el resultado al final del encuentro.

Por el contrario, los pronósticos de la apuesta "Hándicap juegos 2,5", serán anuladas por no tener un resultado cierto en el momento de la retirada.

16. Apuesta "Hándicap set". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap set" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

Ejemplo: Nadal – Tsonga, partido a 3 sets. Nadal va ganando 7-6 6-7 5-3. Tsonga se retira. La apuesta "Hándicap set 1,5" será considerada válida y los pronósticos "Tsonga +1.5" / "Nadal -1.5" como acertado y fallado respectivamente, puesto que la apuesta una vez que se ha iniciado el tercer set ya tiene resultado, independientemente del marcador al final del encuentro.

Por el contrario, los pronósticos de la apuesta "Hándicap set 0,5", serán anulados por no tener un resultado cierto en el momento de la finalización del encuentro.

17. Apuesta "Total puntos juego". Si un juego se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, las apuestas "Total puntos juego" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado 4-4 en el primer set y 30-30 en el noveno juego del primer set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, en la apuesta "Total puntos juego 9 set 1" los pronósticos "+ de 5,5" / "- de 5,5" seguirán siendo válidas y serán premiados/fallados respectivamente, ya que a la conclusión regular del juego se hubieran jugado un mínimo de 6 puntos.

Por el contrario, los pronósticos "+ de 6,5" / "- de 6,5" no serán considerados como válidos y serán anulados ya que en el momento de la suspensión no tiene resultado cierto.

18. Apuesta "Total puntos juego jugador". Si un juego se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, las apuestas "Total puntos juego jugador" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado 4-4 en el primer set y 30-30 en el noveno juego del primer set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, en la apuesta "Total puntos Nadal juego 9 set 1" los pronósticos "+ de 1,5" / "- de 1,5" seguirán siendo válidas y serán premiados/fallados respectivamente, ya que en el

momento de la conclusión del juego, Nadal ha realizado dos puntos, luego tienen resultado cierto.

19. Apuesta "Hándicap puntos juego". Si un juego se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo, la apuesta "Hándicap puntos juego" seguirá siendo válida en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

Ejemplo: Partido de tenis, Federer – Nadal resultado 4-4 en el primer set y 30-30 en el noveno juego del primer set. Si un jugador se retira por el motivo que sea, en la apuesta "Hándicap puntos juego 9 set 1" los pronósticos "Federer + de 2,5" / "Nadal - de 2,5" seguirán siendo válidos y los pronósticos serán premiados/fallados respectivamente, ya que a la conclusión regular del juego la diferencia de puntos nunca podría ser mayor de dos, independientemente de quién ganará el juego.

BALONCESTO

1. Salvo que se especifique lo contrario, el tiempo sobre el que versan las apuestas incluye los cuatro cuartos del partido y todas las prórrogas que se disputen.
2. Las apuestas sobre el último cuarto no incluyen el resultado de la prórroga.
3. Si en el mercado "Ganador Partido" no se ofrece la opción "Empate", y el partido tras la disputa del tiempo reglamentario termina en empate y no se disputa una prórroga adicional, la apuesta "Ganador Partido" será anulada.
4. En apuestas tipo "Máximo encestandor", "Máximo taponador", "Máximo reboteador", "Máximo asistente" y "Mayor valoración ACB" si un/una jugador/a no participa en el partido las apuestas sobre dicho jugador/a serán anuladas.

PELOTA MANO, CESTA PUNTA, REMONTE Y PALA

1. El resultado oficial del evento será el decretado por los/las jueces del partido a su finalización. No se considerarán reclamaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
2. En festivales o partidos no pertenecientes a Campeonatos o Torneos, si durante la celebración de un evento, alguno de los participantes se retira del partido sin que este haya concluido, todas las apuestas que no estuvieran decididas (incluido "Ganador partido") serán anuladas independientemente de que el pelotari retirado sea sustituido y el partido pueda finalizarse. Todas las apuestas que en el momento del abandono de uno de los pelotaris estuvieran decididas (por ejemplo "1º en llegar a 11 tantos") seguirán siendo válidas.
3. En partidos pertenecientes a Campeonatos o Torneos, si durante la celebración de un evento, alguno de los participantes se retira del partido sin que este haya concluido, las apuestas a "Ganador partido" serán válidas y será considerada como ganadora la opción en la que no se encuentra el pelotari que abandona el encuentro, independientemente del resultado en dicho momento. Serán anulados todos los pronósticos sobre el resto de apuestas que no estuvieran decididas. Todas las apuestas que en el momento del abandono de uno de los pelotaris estuvieran decididas seguirán siendo válidas.
4. Si un partido cambia de escenario sobre el previsto inicialmente, todas las apuestas del partidos serán anuladas.
5. En campeonatos por parejas, si uno de los integrantes de una pareja es sustituido por otro participante por lesión del primero o por el motivo que sea, las apuestas "Ganador de Campeonato" de la pareja inicial seguirán siendo válidas siempre y cuando disputen al menos un partido (completo o parcial) del campeonato. Si la nueva pareja (con el pelotari sustituto) se proclama ganadora del campeonato, la pareja inicial también será considerada como ganadora del campeonato.

Si la pareja prevista inicialmente no disputa ningún punto de ningún partido, será anulado el pronóstico sobre dicha pareja de la apuesta "Ganador Campeonato".

FÓRMULA 1

1. El inicio de un Gran Premio viene determinado por la salida de la vuelta de reconocimiento.
2. Todos los pilotos que inician la vuelta de reconocimiento son considerados como participantes en la carrera, es decir, inician la carrera.
3. Todos los pilotos que inician la Q1 son considerados como participantes en la clasificación del Gran Premio y por lo tanto las apuestas sobre Pole Position son válidas. Apuestas sobre pilotos que no comienzan la primera tanda de calificación (Q1) serán anuladas.
4. Las posiciones del podio se usarán para determinar la primera, segunda y tercera posición a efectos de las apuestas. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
5. Las posiciones finales de cada piloto serán las determinadas por el juez o la jueza de la carrera una vez disputada ésta, sin que afecte a las apuestas reclamaciones posteriores, modificaciones posteriores o descalificaciones por el motivo que sea.
6. En los tipos de apuesta uno contra uno, los dos pilotos deben iniciar la carrera para que el evento sobre el que versa la apuesta se tenga por celebrado. De no ser así, la apuesta será anulada.
7. En las apuestas de uno contra uno, si ninguno de los dos pilotos finaliza la carrera, el piloto que complete más vueltas será declarado ganador. En caso de retirarse en la misma vuelta la apuesta será anulada.
8. En la apuesta "Pole Position" se tendrán en cuenta los tiempos realizados en la tercera tanda de calificación (Q3) justo al término de la misma, sin que afecte a las apuestas reclamaciones, penalizaciones de puestos o descalificaciones por el motivo que sea.
9. En apuestas tipo "Ganador carrera", "Ganador campeonato", "Pole Position", "Ganador vuelta rápida" y "Posición final" si un piloto no llega a tomar parte en la competición o prueba sobre la que versa la apuesta, las apuestas sobre dicho piloto serán anuladas

Ejemplo: Fernando Alonso queda primero en los entrenamientos oficiales del Gran Premio de Alemania, pero una lesión le impide tomar la salida en el Gran Premio. Las apuestas "Pole Position" cuya opción sea Fernando Alonso son válidas y ganadoras, mientras que para las apuestas "Ganador carrera", "Posición final" y "Vuelta rápida" el pronóstico Fernando Alonso será anulado.
10. En la apuesta "Safety car", el safety car virtual no se tendrá en cuenta a la hora de determinar el resultado de la apuesta. El vehículo tendrá que salir a la pista físicamente para considerar que sí ha habido safety car, y por lo tanto determinar como ganador el pronóstico correspondiente.

11. Si un piloto inicia la carrera en al menos uno de los grandes premios de los que componen el mundial de Fórmula 1, las apuestas a ganador de Mundial serán consideradas como válidas.

MOTOCICLISMO

1. El inicio de un Gran Premio viene determinado por la salida de la vuelta de reconocimiento.
2. Todos los pilotos que inician la vuelta de reconocimiento son considerados como participantes en la carrera, es decir, inician la carrera.
3. Todos los pilotos que inician la tanda de clasificación son considerados como participantes en la clasificación del Gran Premio y por lo tanto las apuestas sobre Pole Position son válidas. Apuestas sobre pilotos que no comienzan la tanda de clasificación serán anuladas.
4. Las posiciones del podio se usarán para determinar la primera, segunda y tercera posición a efectos de las apuestas. No se considerarán reclamaciones posteriores, modificaciones posteriores o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
5. Las posiciones finales de cada piloto serán las determinadas por los jueces árbitros de la carrera, una vez disputada ésta, sin que afecte a las apuestas reclamaciones posteriores, modificaciones posteriores, o descalificaciones posteriores por el motivo que sea.
6. En los tipos de apuesta uno contra uno, los dos pilotos deben iniciar la carrera para que el evento sobre el que versa la apuesta se tenga por celebrado. De no ser así, se procederá a la anulación de la apuesta.
7. En las apuestas de uno contra uno, si ninguno de los dos pilotos finaliza la carrera, el piloto que complete más vueltas será declarado ganador. En caso de retirarse en la misma vuelta la apuesta será anuladas.
8. En el tipo de apuesta "Pole Position" se tendrán en cuenta los tiempos realizados justo al término de la clasificación (QF "Qualifaying Practice"), sin que afecte a las apuestas reclamaciones, penalizaciones de puestos o descalificaciones por el motivo que sea.

Si por algún motivo, la clasificación oficial (QF) no se disputa de forma íntegra, serán anuladas la apuesta.

9. En apuestas tipo "Ganador carrera", "Ganador campeonato", "Pole Position", "Ganador vuelta rápida" y "Posición final" si un piloto no llega a tomar parte en la competición o prueba sobre la que versa la apuesta, las apuestas sobre dicho piloto serán anuladas

Ejemplo: Pedrosa queda primero en los entrenamientos oficiales del Gran Premio de Francia, pero una lesión le impide tomar la salida en el Gran Premio. Las apuestas "Pole Position" cuya opción sea Pedrosa son válidas y ganadoras, mientras que las apuestas "Ganador carrera", "Posición final" y "Vuelta rápida" con opción Pedrosa serán anuladas.

10. Si un piloto inicia la carrera en al menos uno de los grandes premios de los que componen el mundial de Motociclismo, las apuestas a ganador de Mundial serán consideradas como válidas.

DEPORTES DE MOTOR

1. Las posiciones del podio se usarán para determinar la primera, segunda y tercera posición a efectos de las apuestas. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
2. El resultado de la carrera/campeonato será el decretado a la finalización de ésta por los/las jueces oficiales, sin que afecte a las apuestas reclamaciones posteriores, modificaciones posteriores o descalificaciones por el motivo que sea.
3. En las carreras o tipos de apuesta uno contra uno, los dos pilotos deben iniciar la carrera para que el evento sobre el que versa la apuesta se tenga por celebrado. De no ser así, se procederá a la anulación de la apuesta.
4. En las apuestas de uno contra uno, si ninguno de los dos pilotos finaliza la carrera, el piloto que ha disputado más tamos será declarado ganador. En caso de retirarse en el mismo tramo la apuesta será anulada.
5. En apuestas tipo "Ganador etapa", "Ganador Rally", "Posición final" y "Ganador campeonato" si un piloto no llega a tomar parte en la competición, las apuestas sobre dicho piloto serán anuladas.
6. Si un piloto inicia la carrera en al menos uno de los grandes premios de los que componen el Mundial, las apuestas a ganador de Mundial serán consideradas como válidas.

CICLISMO

1. GAMA establece el resultado de las apuestas basándose en los resultados oficiales determinados por el juez o la jueza oficial de la carrera. GAMA no reconocerá cambios posteriores por reclamaciones, descalificaciones u otros motivos.
2. En carreras de varias etapas, todo corredor que tome la salida en la primera de las etapas, será considerado como participante en la prueba.
3. En las apuestas uno contra uno, para que la apuesta sea válida los dos ciclistas deben comenzar la carrera. En carreras de varios días, los dos ciclistas deben comenzar la etapa, para que la apuesta de uno contra uno en dicha etapa tenga validez. Si no comenzase la prueba o etapa alguno de los dos, serán anulados todos los pronósticos sobre dicha apuesta. El ciclista ganador será aquél que obtenga el puesto más alto.
4. En las apuestas uno contra uno referidas a una etapa, si los dos se retiran, serán anulados todos los pronósticos sobre dicha apuesta.
5. En las apuestas uno contra uno referidas a una prueba con varias etapas, si los dos se retiran y no acaban la prueba, serán anulados todos los pronósticos sobre dicha apuesta.
6. Si un ciclista se retira en medio de una prueba (de uno o varios días), se mantendrán vigentes todas las apuestas sobre dicho corredor. Para el tipo de apuestas "Posición final" el participante que se retira durante la prueba será considerado como último
7. Si un ciclista no toma parte en una carrera, los pronósticos de la apuesta "Posición final" de dicho ciclista, serán anulados.
8. En el caso de carreras de varias etapas, si se cancela una etapa antes de iniciarse, por el motivo que sea, se anularán todas las apuestas relativas a esa etapa. Se mantendrán en vigor todas las apuestas referentes a la carrera.
9. En apuestas tipo "Ganador etapa", "Ganador final", "Ganador montaña", "Ganador regularidad" y "Ganador joven" si un ciclista no llega a tomar parte en la competición o prueba, serán anulados los pronósticos sobre dicho ciclista

BALONMANO

1. En las apuestas en las que se especifica "Prórroga no incluida" no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica "Prórroga no incluida" se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
3. En apuestas tipo "Máximo goleador" si un jugador no participa en el partido las apuestas sobre dicho jugador serán anuladas.

ESPECIALES: ACTUALIDAD, CONCURSOS, PREMIOS

1. El resultado válido de las apuestas sobre eventos de Actualidad será aquel que sea publicado o emitido en al menos dos medios de comunicación de ámbito regional o estatal.
2. En el caso de Concursos o Premios, el resultado válido de las apuestas será aquel que determine el/la propio/a organizador/a del mismo, conforme a las reglas establecidas por él.
3. Si alguno de los/las participantes es descalificado o se retira del programa una vez iniciado pero antes de la finalización del mismo, el evento y las apuestas sobre el mismo seguirán considerándose válidos.

REGATAS, LIGA ACT, LIGA ARC

1. El resultado del evento será el decretado a la finalización de éste por los jueces o las juezas oficiales, sin que afecte a las apuestas reclamaciones posteriores, modificaciones posteriores, o descalificaciones posteriores por el motivo que sea.
2. En las apuestas uno contra uno, las dos embarcaciones deben participar desde el principio en el evento. De no ser así, la apuesta será nula. Si los dos competidores se retiran a lo largo de la prueba, la apuesta será anulada.
3. En apuestas tipo "Ganador regata", "Ganador tanda", "Ganador campeonato", "Posición final" y "Ganador clasificatoria" si un participante no llega a tomar parte en la competición, la apuesta será anulada.
4. Si una regata estaba inicialmente prevista que se dispute en un formato concreto, pero por el motivo que sea (adversas condiciones climatológicas, problemas de balizaje etc.) cambia el formato en el que finalmente se celebra, las apuestas "Ganador tanda" y "Uno contra uno tanda" serán válidas siempre que la composición de las mismas no varíe. En caso contrario se anularán los pronósticos de las mismas. El resto de apuestas seguirán siendo válidas.

Ejemplo: si una regata que estaba prevista para disputarse en línea y en 3 tandas, por el motivo que sea, pasa a disputarse en modo contrarreloj, todas las apuestas seguirían siendo válidas, siempre que las traineras salgan agrupadas en tandas tal y como estaba previsto. En otro caso, las apuestas a "Ganador tanda" y "Uno contra uno tanda" se anularían.

5. Si una regata se suspende durante la celebración de la misma, todas las apuestas que tuvieran un pronóstico cierto, es decir, ya estuvieran resueltas en el momento de la suspensión, seguirían siendo válidas. Los pronósticos del resto de apuestas serán anulados.

Ejemplo: si tras la disputa de la primera tanda las condiciones climatológicas cambian drásticamente y se suspende el resto de la regata, las apuestas a "Ganador tanda 1" y "Uno contra uno de la tanda 1" seguirían siendo válidas. En el resto de apuestas, las que versen sobre la regata y el resto de tandas se anularán los pronósticos de las mismas.

CARRERAS DE CABALLOS

1. El pesaje posterior a la carrera constituye el resultado oficial del evento sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. La entrada en el cajón de salida del caballo implica que ha participado en la carrera independientemente de retiradas posteriores.
3. Si un caballo no llega a participar en la carrera, las apuestas sobre dicho participante serán anuladas.
4. Si un caballo no llega a participar en la carrera y es sustituido por otro participante, todas las apuestas sobre el caballo que no participa serán anuladas, mientras que las apuestas sobre el resto de opciones seguirán siendo válidas. Si el caballo sustituto es el ganador de la prueba, todas las apuestas seguirán siendo válidas excepto las del caballo que no ha participado que serán anuladas.
5. En el caso de que se tenga que repetir la salida de una carrera, independientemente del motivo, las apuestas sobre participantes que no tomen parte de la segunda salida y si de la primera serán declaradas nulas.
6. Apuestas con Coeficientes Finales. En este tipo de apuestas, el cliente no conoce el coeficiente correspondiente al caballo seleccionado, ya que se establece utilizando los coeficientes oficiales del hipódromo en el momento en que empieza la carrera. En ningún caso, los Coeficientes Finales RETA serán inferiores a los coeficientes oficiales del hipódromo en el momento en que empieza la carrera. Este tipo de apuestas permite realizar apuestas con mucha anterioridad sin disponer del coeficiente y asegurarse que se obtendrá un coeficiente justo al utilizar el oficial del hipódromo.
7. Las carreras de "hándicap" son aquellas en las que los caballos portan un determinado peso, asignado por el "handicapper", en función de sus posibilidades de victoria, con el objetivo de igualar las probabilidades de victoria de todos los participantes. Al caballo considerado con más opciones de victoria se le asigna un peso mayor, y a los caballos considerados inferiores se les asigna un hándicap o peso proporcionalmente inferior.
8. En las apuestas del tipo "Colocado" se apuesta a que un caballo va a quedar en las primeras posiciones de la carrera. Las posiciones con derecho a premio se establecen en función del número de participantes que **inician** la carrera y del tipo de carrera. Asimismo se define un factor reductor que se aplica sobre el **coeficiente a ganador definitivo** del caballo para obtener el coeficiente de la apuesta a colocado.

El coeficiente reductor se aplica sobre el **coeficiente a ganador definitivo**, es decir, sobre el coeficiente ganador que resulta tras aplicarle todas las reducciones por Regla 4 (ver apartado 24) que fueran necesarias.

El número de posiciones que son colocadas y el factor que se aplica al coeficiente a ganador definitivo para obtener el coeficiente colocado, dependen del tipo de carrera y del número de participantes que **inician** cada carrera. Se tienen los siguientes casos:

- De 1 a 5 corredores → no hay apuesta colocada.
- De 6 a 10 corredores → dos primeras posiciones.
- Más de 10 corredores → primeras tres posiciones.

9. Apuestas del tipo “Ganador o colocado”. En este tipo de apuesta hay que seleccionar un único participante. La apuesta será ganadora si el participante seleccionado gana la carrera o si queda colocado. La mitad del importe apostado corresponde a una apuesta a ganador y la otra mitad a colocado. El coeficiente de la opción colocado se calcula aplicando una reducción al **coeficiente a ganador definitivo** de la opción seleccionada.

El coeficiente reductor se aplica sobre el **coeficiente a ganador definitivo**, es decir, sobre al coeficiente ganador que resulta tras aplicarle todas las reducciones por Regla 4 (ver apartado 24) que fueran necesarias

El número de posiciones que son colocadas y el factor que se aplica al **coeficiente a ganador definitivo** para obtener el coeficiente colocado, dependen del tipo de carrera y del número de participantes que **inician** la carrera. Se tienen los siguientes casos:

- De 1 a 5 corredores → no hay apuesta colocada.
- De 6 a 10 corredores → dos primeras posiciones.
- Más de 10 corredores → primeras tres posiciones.

Este tipo de apuestas pueden ser realizadas con Coeficientes RETA (siempre que estén disponibles) y con CF. El Coeficiente RETA muestra el coeficiente para el caso en que la opción seleccionada sea la ganadora.

10. Si una carrera la disputan menos de 6 participantes, todas las apuestas de tipo “Colocado” y “Ganador o Colocado” serán anuladas.

11. Las apuestas sobre cualquier carrera que se suspenda se declararán nulas.

12. Si la carrera se aplaza dentro de los 30 días siguientes, las apuestas seguirán siendo válidas, siempre y cuando las condiciones, el lugar del evento y el estado del circuito permanezca invariable.

13. Gemelas

En este tipo de apuesta hay que seleccionar el participante que acabará en primera posición la carrera y el participante que acabará en segunda posición. La apuesta será ganadora si se acierta el orden exacto de llegada de ambos participantes.

El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el hipódromo una vez ha finalizado la prueba.

14. Gemelas reversibles

En este tipo de apuestas hay que seleccionar los 2 participantes que quedarán en primer y segundo lugar independientemente del orden de llegada. Se trata de dos apuestas, las dos combinaciones posibles con los dos participantes seleccionados. La mitad del importe total apostado se asigna a una de las apuestas y la otra mitad a la otra apuesta.

El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el hipódromo una vez ha finalizado la prueba.

15. Las apuestas Gemelas o Gemelas Reversibles en las que haya menos de 3 participantes serán anuladas.
16. Si el hipódromo donde se disputa una carrera no ofrece el coeficiente de la opción ganadora para una apuesta Gemela o Gemela reversible, la apuesta será anuladas.
17. En una apuesta Gemela o Gemela Reversible si se selecciona un participante que finalmente no participa en la carrera, se procederá a anular las apuestas sobre dicho participante.

18. Tríos

En este tipo de apuesta hay que seleccionar el participante que acabará en primera posición la carrera, el participante que acabará en segunda posición y el que acabará en tercer lugar. La apuesta será ganadora si se acierta el orden exacto de llegada de los tres participantes.

El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el hipódromo una vez ha finalizado la prueba.

19. Tríos reversibles

En este tipo de apuestas se selecciona que 3 participantes quedarán en primer, segundo y tercer lugar independientemente del orden de llegada. Se trata de seis apuestas, las seis combinaciones posibles con los tres participantes seleccionados. El importe total apostado se distribuye de forma proporcional a cada una de las seis apuestas que componen el trío reversible.

El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el hipódromo una vez ha finalizado la prueba.

20. Las apuestas de Trío o Trío Reversible en las que haya menos de 6 participantes serán anuladas.
21. Si el hipódromo donde se disputa una carrera no ofrece el coeficiente de la opción ganadora para una apuesta de Trío o Trío Reversible, la apuesta será anulada.
22. En una apuesta de Tríos o Tríos Reversibles si se selecciona un participante que finalmente no participa en la carrera, se procederá a anular las apuestas sobre dicho participante.

23. Primer Favorito

En este tipo de apuesta se está seleccionando al participante que tenga el Coeficiente Final más bajo. La apuesta será ganadora, si dicho participante gana la carrera.

Si una carrera tiene más de un favorito, el Coeficiente Final se dividirá entre el número de participantes favoritos.

24. Cuando se modifiquen las condiciones de una carrera por la retirada de uno o más participantes antes del inicio de las mismas, a las apuestas ganadoras se les aplicará una deducción sobre el premio. Dicha deducción será proporcional a la cuota del participante o participantes retirados y no se aplicará a la totalidad del premio, sino a las ganancias del apostante, es decir, al importe del premio menos el importe apostado.

En el caso de retirada de dos o más participantes, las deducciones se acumularán no pudiendo exceder la deducción total del 90%.

En la siguiente tabla se detallan las deducciones aplicadas:

Coefficiente del participante retirado	Importe deducido de las ganancias
1,00 a 1,11	90%
1,12 a 1,19	85%
1,20 a 1,25	80%
1,26 a 1,30	75%
1,31 a 1,40	70%
1,41 a 1,55	65%
1,56 a 1,65	60%
1,66 a 1,80	55%
1,81 a 1,99	50%
2,00 a 2,20	45%
2,21 a 2,50	40%
2,51 a 2,75	35%
2,76 a 3,25	30%
3,26 a 4,00	25%
4,01 a 5,00	20%
5,01 a 6,50	15%
6,51 a 10,00	10%
10,01 a 15,00	5%
Mayor de 15,00	No hay deducción

CARRERAS DE GALGOS

1. El pesaje posterior a la carrera constituye el resultado oficial del evento sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. La entrada en el cajón de salida del galgo implica que ha participado en la carrera independientemente de retiradas posteriores.
3. Si un galgo no llega a participar en la carrera, las apuestas sobre dicho participante serán anuladas.
4. Si un galgo no llega a participar en la carrera y es sustituido por otro participante, todas las apuestas sobre el galgo que no participa serán anuladas, mientras que las apuestas sobre el resto de opciones seguirán siendo válidas. Si el galgo sustituto es el ganador de la prueba, todas las apuestas seguirán siendo válidas excepto las del galgo que no ha participado que serán anuladas.
5. En el caso de que se tenga que repetir la salida de una carrera independientemente del motivo, las apuestas sobre participantes que no tomen parte de la segunda salida y si de la primera serán declaradas nulas.
6. Apuestas con Coeficientes Finales. En este tipo de apuestas, el cliente no conoce el coeficiente correspondiente al galgo seleccionado, ya que se establece utilizando los coeficientes oficiales del canódromo en el momento en que empieza la carrera. En ningún caso, los Coeficientes Finales RETA serán inferiores a los coeficientes oficiales del canódromo en el momento en que empieza la carrera. Este tipo de apuestas permite realizar apuestas con mucha anterioridad sin disponer del coeficiente y asegurarse que se obtendrá un coeficiente justo al utilizar el oficial del canódromo.
7. En las apuestas del tipo "Colocado" se apuesta a que un galgo va a quedar en las primeras posiciones de la carrera. Las posiciones con derecho a premio se establecen en función al número de participantes en la misma y del tipo de carrera. Asimismo se define un coeficiente reductor que se aplica sobre el coeficiente a ganador del galgo para obtener el coeficiente de la apuesta a colocado. Si una carrera la disputan menos de 5 participantes, todas las apuestas de tipo "Colocado" serán anuladas.
8. Las apuestas "Ganador o Colocado" son dos apuestas que se realizan a un mismo galgo, una apuesta de tipo "Ganador" y otra de tipo "Colocado". La mitad del importe apostado se destina a la apuesta a ganador con su respectivo momio y la otra mitad a la apuesta a colocado con su respectivo momio. Si el galgo gana la carrera, las dos apuestas son ganadoras. Si el galgo no gana la carrera pero finaliza en posición de colocado, la apuesta a ganador es perdedora mientras que la apuesta a colocado es ganadora.
9. Si una carrera la disputan menos de 5 participantes, todas las apuestas de tipo "Ganador o Colocado" serán anuladas.

10. Las carreras "niveladas" o con "hándicap" son aquellas en las que se concede una distancia de ventaja a algunos de los galgos en base a sus resultados anteriores con el objetivo de igualar las posibilidades de cada uno de los participantes.

11. Las apuestas sobre cualquier carrera que se suspenda se declararán nulas.

12. Si la carrera se aplaza dentro de los 30 días siguientes, las apuestas seguirán siendo válidas, siempre y cuando las condiciones, el lugar del evento y el estado del circuito permanezca invariable.

13. Gemelas

En este tipo de apuesta hay que seleccionar el participante que acabará en primera posición la carrera y el participante que acabará en segunda posición. La apuesta será ganadora si se acierta el orden exacto de llegada de ambos participantes.

El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el canódromo una vez ha finalizado la prueba.

14. Gemelas reversibles

En este tipo de apuestas hay que seleccionar los 2 participantes que quedarán en primer y segundo lugar independientemente del orden de llegada. Se trata de dos apuestas, las dos combinaciones posibles con los dos participantes seleccionados. La mitad del importe total apostado se asigna a una de las apuestas y la otra mitad a la otra apuesta.

El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el canódromo una vez ha finalizado la prueba.

15. Las apuestas Gemelas o Gemelas Reversibles en las que haya menos de 3 participantes serán anuladas.

16. Si el canódromo donde se disputa una carrera no ofrece el coeficiente de la opción ganadora para una apuesta Gemela o Gemela reversible, la apuesta será anuladas.

17. En una apuesta Gemela o Gemela Reversible si se selecciona un participante que finalmente no participa en la carrera, se procederá a anular las apuestas sobre dicho participante.

18. Tríos

En este tipo de apuesta hay que seleccionar el participante que acabará en primera posición la carrera, el participante que acabará en segunda posición y el que acabará en tercer lugar. La apuesta será ganadora si se acierta el orden exacto de llegada de los tres participantes.

El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el canódromo una vez ha finalizado la prueba.

19. Tríos reversibles

En este tipo de apuestas se selecciona que 3 participantes quedarán en primer, segundo y tercer lugar independientemente del orden de llegada. Se trata de seis apuestas, las seis combinaciones posibles con los tres participantes seleccionados. El importe total apostado se distribuye de forma proporcional a cada una de las seis apuestas que componen el trío reversible.

El coeficiente de la opción ganadora lo establece y proporciona el canódromo una vez ha finalizado la prueba.

20. Las apuestas de Trío o Trío Reversible en las que haya menos de 6 participantes serán anuladas.
21. Si el canódromo donde se disputa una carrera no ofrece el coeficiente de la opción ganadora para una apuesta de Trío o Trío Reversible, la apuesta será anulada.
22. En una apuesta de Tríos o Tríos Reversibles si se selecciona un participante que finalmente no participa en la carrera, se procederá a anular las apuestas sobre dicho participante.
23. Primer Favorito

En este tipo de apuesta se está seleccionando al participante que tenga el Coeficiente Final más bajo. La apuesta será ganadora, si dicho participante gana la carrera.

Si una carrera tiene más de un favorito, el Coeficiente Final se dividirá entre el número de participantes favoritos.

24. Cajón

En este tipo de apuesta se está seleccionando al participante que corre por la calle correspondiente al cajón seleccionado, independientemente de quien sea dicho participante. La apuesta será ganadora si dicho participante gana la carrera. Si no participa nadie por dicha calle, las apuestas sobre ese cajón serán anuladas.

ATLETISMO

1. En apuestas tipo "Ganador prueba" y "Posición final" si un/a participante no llega a tomar parte en la competición, las apuestas sobre dicho/a participante serán anuladas.
2. Si un/a atleta es descalificado/a por salidas nulas, será considerado/a como participante en la carrera y sus apuestas serán consideradas como válidas.
3. Las posiciones del podio en la entrega de premios se usarán para determinar la primera, segunda y tercera posición a efectos de las apuestas. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
4. Las posiciones finales y los tiempos de los/as atletas serán los determinados por el juez o la jueza de la prueba, una vez disputada ésta. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
5. En las carreras o tipos de apuesta uno contra uno, los/las dos atletas deben iniciar la carrera para que el evento sobre el que versa la apuesta se tenga por celebrado. Caso de no ser así, se procederá a la anulación de la apuesta.
6. En las apuestas de uno contra uno, si ninguna/o de las/los dos atletas finaliza la carrera, la apuesta será anulada.

GOLF

1. Si el comienzo de un torneo, o de una vuelta se retrasa, o si el juego se suspende durante una vuelta, todas las apuestas pendientes se mantendrán como válidas si dicho evento se disputa dentro de los 30 días siguientes.
2. En apuestas tipo "Ganador torneo" y "Posición final" si un/una jugador/a no llega a tomar parte en la competición, serán anulados los pronósticos sobre dicho jugador/a
3. Se considera que un/a jugador/a ha participado en cuanto ha dado el primer golpe. Si un/una jugador/a se retira después de su primer golpe, las apuestas a este/a jugador/a serán consideradas como perdedoras.
4. Las apuestas se decidirán según los resultados oficiales del encuentro y del torneo, en su caso. Esto incluye un encuentro que finalice antes, ya sea por acuerdo entre los/las jugadores/as, condiciones meteorológicas adversas, o debido a lesiones.
5. Todas las apuestas directas se decidirán según el/la jugador/a que gane el trofeo. Se tendrá en cuenta el resultado de los encuentros de desempate (play-offs).
6. Si en un torneo no se juegan por completo el número especificado de hoyos (normalmente 72) y es acortado por los/as responsables del torneo, el/la líder al final del número de hoyos especificados por los responsables será el/la ganador/a, a no ser que haya encuentros adicionales.
7. Los/las jugadores/as son emparejados a efectos de apuestas únicamente. El/la jugador/a con la mejor puntuación en la prueba de que se trate (torneo, vuelta, jornada...) será el/la vencedor/a del emparejamiento.
8. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", el ganador será aquel que presente mejor puntuación al finalizar el torneo y se determinará en base a los resultados oficiales del torneo.
9. En las apuesta "Comparación 72 hoyos" uno contra uno, los/as dos jugadores/as o equipos deben iniciar el torneo para que el evento sobre el que versa la apuesta se tenga por celebrado. Caso de no ser así, se procederá a la anulación de todos los pronósticos de la apuestas.
10. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", si un/una jugador/a no pasa el corte al final de la segunda vuelta, el otro/a jugador/a será considerado el/la ganador/a. Si ninguno de los dos jugadores/as pasa el corte, la puntuación inferior antes del corte será la que determine el/la ganador/a.
11. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", si un/una jugador/a es descalificado o se retira después de empezar, ya sea antes de completarse las dos primeras vueltas o después de que los dos jugadores/as hayan conseguido pasar el corte, el otro/a jugador/a será considerado vencedor.
12. En las apuestas "Comparación 72 hoyos", si los dos jugadores son descalificados, todos los pronósticos de las apuestas serán anulados.

13. En las apuestas "2 BALLS", el ganador será aquel que presente mejor puntuación al finalizar la jornada y se determinará en base a los resultados oficiales del torneo.
14. En las apuestas "2 BALLS", las apuestas realizadas serán válidas cuando ambos participantes hayan dado el primer golpe del primer hoyo. Si la jornada se suspende y no se reanuda (por ejemplo, por adversas condiciones climatológicas) los pronósticos se anularán siempre que no haya finalizado el emparejamiento en el momento de la suspensión.
15. En las apuestas "2 BALLS" si se modifican los emparejamientos, las apuestas seguirán siendo válidas.
16. En las apuestas "2 BALLS" si uno de los participantes no inicia la jornada, se anularán todos los pronósticos sobre dichas apuestas.
17. En las apuestas "2 BALLS" si ninguno de los participantes acaba la jornada, se anularán todos los pronósticos sobre dichas apuestas.
18. En las apuestas "2 BALLS" si no se ofrece la opción empate, y el emparejamiento termina en empate, los pronósticos de dicha apuesta serán anulados.
19. En las apuestas "3 BALLS", el ganador será aquel que presente mejor puntuación al finalizar la jornada y se determinará en base a los resultados oficiales del torneo.
20. En las apuestas "3 BALLS", las apuestas realizadas serán válidas cuando los tres participantes hayan dado el primer golpe del primer hoyo. Si la jornada se suspende y no se reanuda (por ejemplo, por adversas condiciones climatológicas) los pronósticos se anularán siempre que no haya finalizado el emparejamiento en el momento de la suspensión.
21. En las apuestas "3 BALLS" si se modifican los emparejamientos, las apuestas seguirán siendo válidas.
22. En las apuestas "3 BALLS" si uno de los participantes no inicia la jornada, se anularán todos los pronósticos sobre dichas apuestas.
23. En las apuestas "3 BALLS" si ninguno de los participantes acaba la jornada, se anularán todos los pronósticos sobre dichas apuestas.
24. En las apuestas "3 BALLS" si no se ofrece la opción empate, y el emparejamiento termina en empate, los pronósticos de dicha apuesta serán anulados.
25. En las apuestas "3 BALLS" si dos de los participantes empatan en la primera posición, el coeficiente de las opciones ganadoras se dividirá por el número de ganadores, en este caso dos, y el importe del premio se recalculará teniendo en cuenta la reducción anterior.
26. En un partido en formato Match Play, el partido debe acabar para que las apuestas sigan siendo válidas.

27. En las apuestas tipo "Nº total de Majors Ganados", "Majors ganados" el/la jugador/a debe participar en todos los torneos del año en cuestión para que las apuestas sean válidas.
28. Se anularán todas las apuestas si una vez realizadas el torneo no se sigue disputando.
29. Si una ronda se suspende durante el transcurso de la misma y la organización decide no dar validez a los resultados que se han dado hasta ese momento y volver a empezar la jornada, las apuestas que versen sobre "2 BALLS", "3 BALLS", "Ganador Torneo" etc. y que hayan sido realizadas durante el transcurso del juego serán anuladas.

BOXEO

1. Cuando suena la campana que da inicio al primer asalto, el combate se considerará válido a efectos de apuestas, independientemente de su duración final. El resultado oficial será el decretado por el árbitro a su conclusión. No se considerarán reclamaciones, modificaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.
2. Si cambia la duración del combate, todas las apuestas realizadas sobre el número de asaltos que durará el combate se considerarán nulas.
3. La duración de cada asalto en principio es de tres minutos; medio asalto se define como noventa segundos. Si los asaltos del campeonato o evento tuvieran una duración diferente, se atenderá a las reglas del/de la organizador/a de la competición.
4. Si un boxeador es descalificado durante el combate, a efectos de apuestas este/a boxeador/a habrá sido noqueado por su oponente, es decir, habrá perdido el combate por K.O.
5. Si dentro de la apuesta se incluye la posibilidad de 'empate' o 'nulo' como una tercera opción y el combate termina con ese resultado, las apuestas realizadas a ese pronóstico serán pagadas, mientras que aquellas tomadas sobre cualquiera de los dos boxeadores serán consideradas como apuestas perdedoras.
6. Si en las apuesta a "Ganador" del combate sólo se incluyeran los dos boxeadores, y no se ofrece la posibilidad de empate o nulo y el combate termina en empate o nulo, la apuesta se considerará nula.
7. Si un boxeador se retira durante el periodo de descanso entre asaltos, el combate se considerará como finalizado en el asalto anterior.
8. Si entre las opciones a ganador de un combate se incluye "Victoria a los puntos" esta solo se tendrá en cuenta si se completa el número total de asaltos.
9. Las apuestas sobre el ganador del combate se resuelven de acuerdo al resultado establecido en el ring al término del combate. Cualquier modificación o reclamación una vez los boxeadores han abandonado el ring no será tenida en cuenta.

HOCKEY HIERBA

1. En las apuestas en las que se especifica "Prórroga no incluida" no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica "Prórroga no incluida" se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
3. Para que las apuestas a los "períodos" sean válidas éstos deberán disputarse en su integridad.

HOCKEY HIELO

1. En las apuestas en las que se especifica "Prórroga no incluida" no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica "Prórroga no incluida" se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
3. Las apuestas sobre el último periodo de un partido, no incluye la prórroga.
4. En las apuestas en las que se tiene en cuenta la prórroga y los penaltis, si un partido se decide en la tanda de los penaltis, al equipo ganador se le suma un gol que se tendrá en cuenta en todos los mercados donde sea aplicable (más/menos goles, hándicap...)

FÚTBOL AMERICANO

1. Salvo que se especifique lo contrario, el tiempo sobre el que versan las apuestas incluye los cuatro cuartos del partido y las prórrogas.
2. Las apuestas sobre el último parcial de un partido, no incluyen la prórroga.
3. Si en el mercado "Ganador Partido" no se ofrece la opción "Empate" o "X", y el partido tras la disputa del tiempo reglamentario y de la prórroga termina en empate, la apuesta "Ganador Partido" será anulada.
4. En apuestas tipo "Primer TD", "TD durante el partido" y "MVP" si un/una jugador/a no participa en el partido los pronósticos sobre dicho/a jugador/a serán anulados.

RUGBY LEAGUE

1. En las apuestas en las que se especifica "Prórroga no incluida" no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica "Prórroga no incluida" se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.

RUGBY UNION

1. En las apuestas en las que se especifica "Prórroga no incluida" no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica "Prórroga no incluida" se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.

HERRI KIROLAK

1. El resultado del evento será el decretado a la finalización de éste por los/las jueces oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones, modificaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. En las apuestas uno contra uno, los/las dos competidores/as deben participar desde el principio en el evento. Si uno/a de los dos no empieza, la apuesta será anulada.

VOLEIBOL

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Apuesta sobre ganador set. Estas apuestas hacen referencia a un set concreto. Para que las apuestas sean válidas, dicho set debe ser completado.
3. Si una eliminatoria con formato de ida y vuelta termina igualada según los criterios de la competición y ha de decidirse con la disputa de un set de desempate o "Golden Set", a la hora de resolver las distintas apuestas del evento en el que se ha disputado el "Golden Set", solo se tendrá en cuenta el set de desempate o "Golden Set" para resolver aquellas que versen sobre qué equipo se clasificará en dicha eliminatoria. Para el resto de las apuestas, no se tendrá en cuenta la disputa del "Golden Set".
4. Apuesta "Set X: Más/menos puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X: Más/menos puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
5. Apuesta "Más/menos puntos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos en el partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
6. Apuesta "Hándicap puntos Set X". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap puntos Set X" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.
7. Apuesta "Hándicap total puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap total puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

WATERPOLO

1. En las apuestas en las que se especifica "Prórroga no incluida" no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
2. En las apuestas en las que no se especifica "Prórroga no incluida" se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de las mismas.
3. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.

DEPORTES DE INVIERNO

1. El resultado de la competición en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los/las jueces oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. En las apuestas uno contra uno, los/las dos competidores/as deben participar desde el principio en el evento. Si al menos uno/a no empieza, la apuesta será anulada. Si los/las dos se retiran a lo largo de la prueba, la apuesta será anulada.

VELA

1. El resultado de la competición en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los jueces o las juezas oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. En las apuestas uno contra uno, los/las dos competidores/as deben participar desde el principio en el evento. Si al menos uno/a no empieza, la apuesta será anulada. Si los/las dos se retiran a lo largo de la prueba, la apuesta será anulada.

NATACIÓN

1. El resultado de la competición en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los jueces o las juezas oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. En las apuestas uno contra uno, los/las dos competidores/as deben participar desde el principio en el evento. Si al menos uno/a no empieza, la apuesta será anulada. Si los/las dos se retiran a lo largo de la prueba, la apuesta será anulada.

SURF

1. El resultado de la competición en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los jueces o las juezas oficiales, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. En las apuestas uno contra uno, los/las dos competidores/as deben participar desde el principio en el evento. Si al menos uno/a no empieza, la apuesta será anulada. Si los/las dos se retiran a lo largo de la prueba, la apuesta será anulada.

FÚTBOL PLAYA

1. En las apuestas en las que se especifica "Prórroga no incluida" no se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de la misma.
2. En las apuestas en las que no se especifica "Prórroga no incluida" se tiene en cuenta la prórroga o las tandas de penaltis para la resolución de la misma.
3. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.

VOLEY PLAYA

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de ésta por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Apuesta sobre ganador set. Estas apuestas hacen referencia a un set concreto. Para que las apuestas sean válidas, dicho set debe ser completado.
3. Apuesta "Set X: Más/menos puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X: Más/menos puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
4. Apuesta "Más/menos puntos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos en el partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
5. Apuesta "Hándicap puntos Set X". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap puntos Set X" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.
6. Apuesta "Hándicap total puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap total puntos" seguirás siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

BEISBOL

1. Si un partido se suspende una vez iniciado, el resultado en el momento de la suspensión será considerado valido si:
 - Se han disputado 5 entradas completas.
 - Se han disputado 4 entradas y media y el equipo local va por delante en el marcador.

El resultado del partido se determinará en función del marcador de la última entrada completada, a menos que en el momento de la suspensión se esté disputando la segunda parte de la entrada y el equipo local vaya por delante en el marcador, en cuyo caso será declarado ganador del partido el equipo local.

En caso de empate la apuesta "ganador partido" será anulada.

2. Si una vez iniciado un partido, este se suspende antes de que se completen 5 entradas o se completen 4 entradas y media y el equipo local vaya por delante en el marcador, el partido es declarado oficialmente como "No partido". Todas las apuestas sobre el evento no decididas en el momento de la suspensión seguirán siendo válidas siempre que el encuentro se dispute dentro de los 30 días siguientes a la fecha del aplazamiento.

Si no se disputa o lo hace pasados 30 días desde la fecha del aplazamiento, todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión serán declaradas nulas.

3. Para que las apuestas de "Hándicap" sean válidas, es necesario que se disputen al menos 9 entradas u 8 entradas y media y el equipo local vaya por delante en el marcador. En caso contrario la apuesta será anulada.
4. Para que las apuestas de "Más/Menos carreras" sean válidas, es necesario que se disputen al menos 9 entradas u 8 entradas y media y el equipo local vaya por delante en el marcador excepto cuando no se llegue a dicho número de entradas pero el número de carreras realizadas sea superior al total especificado, (si el total del marcador supera el total especificado, las apuestas a más del total especificado se determinarán como ganadoras, mientras que las apuestas a menos del total especificado se determinarán como perdedoras). En caso contrario la apuesta será anulada.
5. Las entradas extras necesarias para deshacer un empate se tendrán en cuenta a la hora de determinar los ganadores de las distintas apuestas.

DARDOS

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Si un evento no llega a celebrarse (no se realiza ningún lanzamiento) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador enfrentamiento", salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a que pasan a siguiente ronda.

SNOOKER

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Si un evento no llega a celebrarse (no se juega ningún punto de la partida) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador enfrentamiento", salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a que pasan a siguiente ronda.

BADMINTON

1. Si un partido no llega a celebrarse (no se juega ningún punto del partido) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el partido serán anuladas incluida "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a o jugadores/as que pasan a siguiente ronda.
2. En el caso de que no se juegue el número indicado de sets por decisión del juez o de la jueza oficial del partido o del organizador oficial, el/la vencedor/a determinado/a por éste será el/la ganador/a final.
3. En torneos, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se tendrá como ganador del partido al participante que no se ha retirado o que no ha sido descalificado independientemente del resultado.

Se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto.

Sin embargo, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que necesitan de la disputa completa del evento para su correcta resolución.

4. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión.
5. En las apuestas "Número de sets", una vez que se disputa un punto de un set, éste se sumará al cómputo de set jugados en el partido.
6. Apuesta "Set X: Más/menos puntos". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Set X: Más/menos puntos" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
7. Apuesta "Más/menos puntos en el partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Más/menos puntos en el partido". seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.
8. Apuesta "Hándicap puntos Set X". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap puntos Set X" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. Si no existe un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dichas apuestas.

9. Apuesta "Hándicap puntos partido". Si un partido se da por finalizado por los jueces del evento, por el motivo que sea, antes de que se dispute por completo todo el partido, las apuestas "Hándicap puntos partido" seguirán siendo válidas en caso de tener un resultado cierto en el momento de la finalización del evento. En caso de no existir un resultado cierto, se anularán todos los pronósticos de dicha apuesta.

CURLING

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.

TENIS DE MESA

1. Si un partido no llega a celebrarse (no se juega ningún punto del partido) por la ausencia de uno/a de los/as participantes (por lesión o motivo que sea), todas las apuestas sobre el partido serán anuladas incluida "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el/la jugador/a o jugadores/as que pasan a siguiente ronda.
2. En el caso de que no se juegue el número indicado de sets por decisión del juez o de la jueza oficial del partido o del organizador oficial, el/la vencedor/a determinado/a por éste será el/la ganador/a final.
3. En torneos, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se tendrá como ganador del partido al participante que no se ha retirado o que no ha sido descalificado independientemente del resultado.

Se mantendrán vigentes aquellas apuestas relativas al evento sobre las que ya hubiese resultado cierto.

Sin embargo, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que necesitan de la disputa completa del evento para su correcta resolución.

4. En partidos de exhibición, si durante la celebración de un partido este finaliza antes de tiempo por la lesión o la descalificación de uno de los participantes, se anularán todos los pronósticos de todas las apuestas que no estuvieran decididas en el momento de la suspensión.
5. En las apuestas "Número de sets", una vez que se disputa un punto de un set, éste se sumará al cómputo de set jugados en el partido.

CRICKET

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.

BOLOS HIERBA

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.

FÚTBOL AUSTRALIANO (Aussie Rules)

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.

BANDY

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.

TRIATLON

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.

FLOORBALL

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.

PESAPALLO

1. El resultado del evento en cuestión será el decretado a la finalización de éste por los árbitros del encuentro, sin que afecte a las apuestas posteriores reclamaciones o descalificaciones por el motivo que sea.
2. Si un evento no llega a celebrarse (no se inicia el enfrentamiento), todas las apuestas sobre el evento serán anuladas incluido "Ganador partido", salvo aquellas que versen sobre el participante que pasan a siguiente ronda.

DESCRIPCIÓN MERCADOS OFRECIDOS

MERCADOS GENÉRICOS

GANADOR PARTIDO/ 1X2

Predecir el ganador del evento, carrera, un periodo determinado de tiempo o set, dependiendo del deporte, con la posibilidad de que se dé empate. Si la prórroga está incluida se especifica en el enunciado de cada mercado.

HÁNDICAP

Predecir el ganador del final del evento, un periodo de tiempo o set determinado, asignando una ventaja o desventaja a los participantes.

MARGEN DE VICTORIA

Pronosticar el número de goles, puntos o tantos de diferencia con los que lo hará el ganador respecto al oponente o segundo clasificado.

MÁS/MENOS PUNTOS/GOLES/TANTOS/JUEGOS/SETS/ASALTOS/CÓRNERES

Pronosticar si el número de goles, puntos, asaltos, juegos, córneres, sets o tantos que se conseguirán por parte de uno o ambos participantes superará o no una cifra, al final del evento o de un periodo determinado de tiempo.

TOTAL PUNTOS/GOLES/TANTOS/CÓRNERES FINAL PAR O IMPAR

Pronosticar si el número de goles, puntos, córneres o tantos que se conseguirán por parte de uno o ambos participantes es par o impar al final del evento, un periodo de tiempo o set determinado.

MÁXIMO ANOTADOR

Acertar el máximo anotador del evento o de un periodo determinado de tiempo.

GANADOR CAMPEONATO

Acertar el ganador final de un torneo o competición. Ganador de la final en caso de que haya play off y primero de la clasificación, si se trata solamente de una competición liguera sin eliminatoria posterior.

PERIODO CON MÁS PUNTOS/GOLES/TANTOS

Determinar en qué periodo de tiempo o set se obtendrán más goles, puntos o tantos por uno o ambos participantes.

¿QUÉ EQUIPO/JUGADOR METERÁ EL X PUNTO/GOL/TANTO?

Pronosticar que equipo o participante obtendrá un gol, punto o tanto concreto definido por su orden.

¿QUÉ EQUIPO O PARTICIPANTE SE CLASIFICARÁ?

En una eliminatoria, que equipo o participante pasará a la próxima ronda.

DOBLE OPORTUNIDAD

En los eventos con posibilidad de empate, pronosticar dos opciones dentro del mismo pronóstico.

RESULTADO EXACTO

Pronosticar el resultado exacto del evento, un periodo de tiempo o set determinado.

APUESTA SIN EMPATE

En los eventos con posibilidad de empate, eliminar esta opción y apostar por el ganador del evento o un periodo determinado de tiempo. En caso de empate la apuesta queda anulada.

PRIMER/ÚLTIMO EQUIPO/JUGADOR EN MARCAR

Pronosticar que equipo o jugador será el primero o último en anotar un gol, punto o tanto

MARCARÁN AMBOS EQUIPOS

Pronosticar si ambos equipos marcarán en el evento o un periodo determinado de tiempo.

TOTAL DE SETS EN EL PARTIDO

Determinar el número de sets que se disputarán.

RESULTADO EN SETS

Pronosticar el resultado en número de sets.

PARTICIPANTE EN LLEGAR A X PUNTOS/GOLES/TANTOS/SETS

Pronosticar el participante que antes llegará a un número concreto de goles, puntos, tantos, juegos, sets u otra unidad utilizada por un deporte en concreto.

ACABAR ENTRE LOS X PRIMEROS

Pronosticar si el participante escogido termina entre un número determinado de los primeros clasificados del evento.

POLE POSITION

Determinar que participante conseguirá pole position.

UNO CONTRA UNO

Determinar cuál de las opciones de apuesta finalizará el evento mejor clasificada que la otra u obtenga una mejor actuación (puntos, rebotes, asistencias,...) en el mismo.

FÚTBOL

PRIMER GOLEADOR

Primer jugador del partido en marcar un gol y que éste suba al marcador.

ULTIMO GOLEADOR

Último jugador del partido en marcar un gol y que éste suba al marcador.

DOS O MÁS GOLES

Jugador en marcar dos goles o más en el partido y que éstos suban al marcador.

HAT TRICK (TRES O MÁS GOLES)

Pronosticar si un jugador en concreto conseguirá 3 o más goles durante el encuentro o un periodo determinado de tiempo.

GOLEADOR DURANTE EL PARTIDO

Pronosticar si un jugador en concreto conseguirá uno o más goles durante el encuentro o un periodo determinado de tiempo.

PORTERÍA A CERO

Pronosticar si un equipo no recibirá goles durante el evento o un periodo determinado de tiempo.

¿HABRÁ PRÓRROGA?

Determinar si el evento llegará a la prórroga o tiempo extra.

¿HABRÁ TANDA DE PENALTIS?

Determinar si el evento llegará a la tanda de penaltis.

QUÉ EQUIPO SACARÁ MÁS CÓRNERES

Pronosticar que equipo sacará más córneres durante el evento o un periodo determinado de tiempo.

PRIMER/ÚLTIMO CÓRNER

Pronosticar que equipo sacará el primer o último córner durante el evento o un periodo determinado de tiempo.

¿CÓMO SE DECIDIRÁ EL PARTIDO?

Determinar si el evento se decidirá en tiempo regular o en otra de las opciones ofertadas.

MINUTO DEL PRIMER GOL

Pronosticar en que minuto del evento o de un periodo determinado de tiempo se conseguirá el primer gol.

PENALTI DURANTE EL PARTIDO

Pronosticar si durante el evento o un periodo determinado de tiempo habrá algún penalti.

RESULTADO DESDE EL MINUTO X

Determinar el resultado desde el minuto y segundos especificados hasta el final del partido.

MÁS/MENOS GOLES DESDE EL MINUTO X

Determinar el resultado desde el minuto y segundos especificado hasta el final del partido.

MINUTO SIGUIENTE GOL

En apuestas que versen sobre el minuto en que se mete un gol, se tendrá en cuenta el minuto y segundos exactos en los que se ha metido el gol.

En cada opción de esta apuesta, se especificará el minuto y los segundos desde donde empieza el intervalo hasta el minuto y segundos donde finaliza.

TENIS

¿TIEBREAK EN EL PARTIDO?

Determinar si algún set del evento llegará al tie break.

¿ALGÚN SET ACABARÁ 6:0 Ó 0:6?

Determinar si algún set acabará sin juegos por parte de alguno de los participantes.

RESULTADO TIE BREAK

Pronosticar el resultado de un tie break.

BALONCESTO

MÁXIMO ENCESTADOR

Jugador con mayor número de puntos encestados.

MÁXIMO TAPONADOR

Jugador con más número de tapones realizados.

MÁXIMO REBOTEADOR

Jugador con más número de rebotes realizados.

MÁXIMO ASISTENTE

Jugador con más número de asistencias realizadas.

MAYOR VALORACIÓN ACB

Jugador con mayor valoración obtenida en base a la puntuación ACB.

BEISBOL

CARRERAS

Número de carreras realizadas en el partido.

CARRERAS EQUIPO

Número de carreras realizadas por ese equipo en concreto en el partido.

¿HABRÁ ENTRADA EXTRA?

Pronosticar si en un encuentro se necesitará una entrada extra para decidir el ganador.

CICLISMO

GANADOR EQUIPOS

Pronosticar el primer equipo clasificado en la Clasificación por Equipos al final de una vuelta.

GANADOR MONTAÑA

Determinar el primer corredor clasificado en la Clasificación de la Montaña al final de una vuelta.

GANADOR POR PUNTOS

Determinar el primer corredor clasificado en la Clasificación de la Regularidad al final de una vuelta.

ACABAR ENTRE LOS 10 PRIMEROS

Determinar si un corredor estará clasificado entre los diez primeros de la Clasificación de la General al final de una vuelta.

GANADOR JÓVENES

Determinar el primer corredor clasificado en la Clasificación de Jóvenes al final de una vuelta.

FÓRMULA 1

ESCUDERÍA PILOTO GANADOR

Pronosticar a que escudería pertenece el piloto ganador del Gran Premio determinado o del Mundial.

VUELTA RÁPIDA

Determinar que piloto hará la vuelta rápida del Gran Premio determinado.

MEJOR TIEMPO LIBRES

Determinar que piloto hará el mejor tiempo en los entrenamientos libres.

¿SAFETY CAR?

Pronosticar si será necesaria la salida del Safety Car durante la carrera.

1º COCHE/PILOTO EN RETIRARSE

Determinar que coche/piloto será el primero en retirarse del Gran Premio. En caso de que haya más de un abandono en la misma vuelta se anula la apuesta.

BOXEO

¿SE COMPLETARÁN TODOS LOS ASALTOS?

Pronosticar si se disputarán todos los asaltos programados al inicio del combate.

MÉTODO DE VICTORIA

Determinar si la victoria se producirá por KO, puntos u otra variable incluida en las opciones.

GOLF

COMPARACIÓN 72 HOYOS

Determinar cuál de las opciones de apuesta estará mejor clasificado tras los 72 hoyos que componen el torneo.

CABALLOS/GALGOS

COLOCADO

Pronosticar si una determinada opción de apuesta finaliza entre el número de primeras posiciones determinadas.

GEMELA

Pronosticar el ganador y segundo clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto.

GEMELA REVERSIBLE

Pronosticar el primer y segundo clasificado, cualquiera que sea el orden entre ellos.

TRÍO

Pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto.

TRÍO REVERSIBLE

Pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, cualquiera que sea el orden entre ellos.

PRIMER FAVORITO

Determinar cuál de los del grupo calificado como favoritos quedará en primera posición.

ACTUALIDAD

GANADOR EUROVISIÓN

Determinar el ganador del festival de Eurovisión.

GANADOR OSCARS

Determinar el ganador del Oscar a la categoría determinada.

BOLSA

VARIACIÓN DEL IBEX 35

Determinar la variación del IBEX35 a su cierre en la jornada determinada.

VALOR DE CIERRE PAR O IMPAR

Determinar si el valor al cierre del IBEX35 en la jornada determinada es par o impar,

ÚLTIMA CIFRA DEL VALOR DE CIERRE

Determinar la cifra del valor al cierre de la jornada determinada, sin tener en cuenta los decimales.

Comunidad Autónoma de Madrid

LOTERÍA

TERMINACIÓN PRIMER PREMIO/REINTEGRO/ESTRELLAS ETC.

Pronosticar el último dígito, en singular, del número o secuencia de cifras ganadora.

PRIMER PREMIO/REINTEGRO/NÚMERO CLAVE ETC.: PAR O IMPAR

Pronosticar si el número o la última cifra de una secuencia ganadora es par o impar.

ÚLTIMAS DOS CIFRAS DEL PRIMER PREMIO/REINTEGRO/ESTRELLAS ETC.

Pronosticar los dos últimos dígitos del número o secuencia de cifras ganadora.

ÚLTIMAS DOS CIFRAS DEL PRIMER PREMIO/REINTEGRO/ESTRELLAS ETC. EN DECENAS

Pronosticar la decena de los dos últimos dígitos del número o secuencia de cifras ganadora.