



## **NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LAS APUESTAS DE SPORTIUM**

**La realización de apuestas con Sportium, implica la aceptación de estas normas así como las condiciones específicas en cada modalidad base de nuestras apuestas.**

**Es responsabilidad de cada cliente conocer y aceptar estas normas antes de apostar.**

**Normas de Organización y Funcionamiento**  
**de las apuestas de Sportium**

## ÍNDICE

1.	Introducción .....	5
2.	Condiciones generales de Sportium .....	5
2.1.	Derecho de admisión.....	5
2.2.	Limitaciones a la participación en las apuestas .....	5
2.3.	Política de seguridad y privacidad.....	6
3.	Condiciones generales de las apuestas .....	6
3.1.	Formalización y validación de apuestas.....	6
3.2.	Pago de apuestas. Unidad mínima y máxima de apuesta .....	8
3.3.	Abono de ganancias. Límite de ganancias .....	9
3.3.1.	Cálculo de ganancias .....	9
3.3.2.	Requisitos para el cobro de ganancias de apuestas acertadas .....	9
3.3.3.	Métodos de pago de ganancias.....	10
3.3.4.	Caducidad del derecho al cobro de ganancias .....	11
3.3.5.	Límites de ganancias .....	11
3.3.6.	Incidencias especiales y su relación con el pago de ganancias .....	11
3.4.	Tipos de cuotas .....	23
3.4.1.	Cuotas Sportium .....	23
3.4.2.	Cuotas anticipadas .....	23
3.4.3.	Cuotas iniciales.....	24
3.4.4.	Cuotas de carrera .....	24
3.4.5.	Cuotas finales .....	24
3.4.6.	Favoritos anónimos.....	25
3.5.	Tipos de Apuestas.....	26
3.5.1.	Simple .....	26
3.5.2.	Múltiple (o combinada) .....	26
3.6.	Tarjeta Cliente .....	33
4.	Modalidades de apuestas y particularidades de los deportes .....	33
5.	Glosario de términos .....	35
	ANEXO I: Modalidades de apuestas y particularidades de los deportes .....	37
1.	Fútbol.....	38
1.1.	Modalidades de apuestas de fútbol relacionadas con el resultado del partido .....	39
1.2.	Modalidades de apuestas de fútbol relacionadas con los goles del partido .....	43
1.3.	Modalidades de apuestas de fútbol relacionadas con los jugadores - goleadores .....	48
1.4.	Modalidades de apuestas de fútbol relacionadas con los equipos - goleadores.....	55
1.5.	Modalidades de apuestas de fútbol relacionadas con sucesos del partido .....	57
1.6.	Modalidades de apuestas de fútbol relacionadas con el resultado de un evento particular, campeonato, liga, división, y otros mercados generales .....	61
1.7.	Modalidades de apuestas de fútbol en vivo .....	64
2.	Carreras de caballos y galgos.....	65
2.1.	Reglas generales de caballos y galgos.....	65
2.2.	Modalidades generales de carreras de galgos y caballos .....	66
2.3.	Reglas particulares de las carreras de caballos .....	71
2.5.	Modalidades particulares de las carreras de galgos.....	71
3.	Baloncesto .....	73
3.1.	Modalidades de apuestas de baloncesto relacionadas con el resultado del partido .....	74
3.2.	Modalidades de apuestas de baloncesto relacionadas con los puntos o canastas del partido.....	78
3.3.	Modalidades de apuestas de baloncesto relacionadas con los equipos - anotadores .....	80
3.4.	Modalidades de apuestas de baloncesto relacionadas con otras estadísticas .....	82
3.5.	Modalidades de apuestas de baloncesto relacionadas con el resultado de un evento particular, campeonato, liga, división, y otros mercados generales.....	83
4.	Baseball (Béisbol) .....	84
4.1.	Modalidades de apuestas de baseball .....	85

5. Tenis.....	88
5.1. Modalidades de apuestas de tenis generales.....	89
5.2. Modalidades de apuestas de tenis en vivo.....	92
6. Balonmano.....	95
6.1. Modalidades de apuestas de balonmano generales.....	95
7. Volleyball o Balón-volea.....	97
7.1. Modalidades de apuestas de volleyball generales.....	97
8. Hockey sobre Hielo.....	99
8.1. Modalidades de apuestas de hockey sobre hielo.....	100
9. Fútbol americano.....	102
9.1. Modalidades de apuestas de fútbol americano.....	102
10. Deportes de Motor (coches y motos).....	105
10.1. Modalidades de apuestas de deportes de motor.....	105
11. Golf.....	107
11.1. Modalidades de apuestas de golf.....	108
12. Rugby.....	109
12.1. Modalidades de apuestas de rugby.....	109
13. Cricket.....	111
13.1. Modalidades de apuestas de cricket.....	111
14. Boxeo.....	113
14.1. Modalidades de apuestas de boxeo.....	113
15. Ciclismo.....	114
15.1. Modalidades de apuestas de ciclismo.....	114
16. Otros deportes.....	115
16.1. Floorball.....	115
16.2. Snooker (billar inglés).....	115
16.3. Bolos.....	115
16.4. Waterpolo.....	115
16.5. Speedway.....	116
16.6 Badminton.....	116
16.7 Hockey.....	116
16.8 Padel.....	117
16.9 Atletismo, Natación, Olimpiadas y Deportes de invierno.....	117
16.10 Dardos.....	117
16.11 Pelota Vasca.....	117
16.12 Fútbol Sala y Fútbol Playa.....	118
17. Otros eventos no deportivos.....	118
17.1 Sorteos y Loterías.....	118
17.2 Encierros.....	118
17.3 E-Sports.....	119
17.4 Otras apuestas (concursos, bolsa y otros).....	119
ANEXO II: Glosario de Apuestas.....	121
Decreto 2/2011.....	127

# 1. Introducción

A lo largo del presente documento (**Normas de organización y funcionamiento de las apuestas de Sportium**) se definen los conceptos y se explican las reglas básicas que se aplicarán en los locales de apuestas deportivas de Sportium de la Comunidad de Aragón.

El objetivo de estas Reglas es informar a los usuarios de la forma más clara y sencilla posible, del funcionamiento de los locales de apuestas Sportium y su producto: las apuestas de contrapartida.

Estas reglas se fundamentan y circunscriben en el Reglamento de Apuestas de la Comunidad de Aragón, aprobado por Decreto 2/2011, de 11 de enero, y tanto Sportium como los jugadores se someten al régimen jurídico y sancionador de la Comunidad Autónoma de Aragón.. Por este motivo, todas aquellas particularidades no registradas específicamente en este documento se resolverán mediante la aplicación de dicho Reglamento.

Por último, en todos los establecimientos Sportium se expone una copia de estas reglas de forma visible a los usuarios. Igualmente, en todos los establecimientos Sportium hay folletos gratuitos con mención expresa a la prohibición de participación de los menores y a que la práctica abusiva de de juegos y apuestas puede producir ludopatía, con información sobre los lugares donde acudir en caso de que se detecte algún tipo de patología relacionada con el juego. En dichos establecimientos existen hojas de reclamaciones a disposición de los usuarios.

## 2. Condiciones generales de Sportium

En este apartado se definen las reglas principales para apostar en cualquiera de los locales de apuestas de Sportium.

### 2.1. Derecho de admisión

Sportium ejerce su derecho de admisión de acuerdo con la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas. Dicho derecho de admisión tendrá por finalidad impedir el acceso de personas que se comporten de manera violenta, o que puedan producir molestias al público o usuarios o puedan alterar el normal desarrollo de la actividad.

### 2.2. Limitaciones a la participación en las apuestas

No podrán realizar apuestas en los locales de apuestas deportivas de Sportium:

- Los menores de edad y los incapacitados legalmente
- Las personas que voluntariamente figuren inscritas en la sección V. Prohibidos del Libro 4º. Apuestas del Registro General de Juego.
- Los accionistas, partícipes o titulares de las empresas dedicadas a la organización y comercialización de las apuestas, su personal, directivos o empleados.
- Los deportistas, sus agentes, los entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento objeto de las apuestas.
- 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
- Aquellas personas que presenten signos de enajenación mental, de limitación de sus capacidades volitivas y de embriaguez, intoxicación por drogas y a los que perturben el orden o el normal desarrollo de la práctica de apuestas

Para evitar la participación de estas personas, aquellas personas que deseen realizar apuestas en cualquiera de los locales de apuestas deportivas de Sportium deberán acreditar su identidad mediante DNI, pasaporte o NIE ante los operadores de dichos locales. El operador comprobará especialmente la mayoría de edad y la no inclusión en el listado oficial de personas cuyo acceso al juego haya sido prohibido (por solicitud voluntaria o por resolución judicial) del acreditado.

Si un cliente desea darse de alta en dicho listado en cualquiera de los locales de apuestas de Sportium, puede contactar con los operadores. Éstos le explicarán el proceso a seguir y/o los lugares donde acudir en caso de padecer algún tipo de patología relacionada con el juego. Política de seguridad y privacidad

## **2.3. Política de seguridad y privacidad**

Sportium se compromete a proporcionar a los clientes un entorno seguro en el que hacer sus apuestas. A su vez, los clientes son responsables de proporcionar al operador y/o introducir en el sistema de Sportium datos correctos.

Sportium asume igualmente sus obligaciones con los clientes en relación con la gestión de su información personal de acuerdo con la ley de protección de datos.

La información personal que Sportium solicita a sus clientes tiene como finalidad:

- Comprobar que no tienen limitada la participación en las apuestas, según se especifica en el apartado anterior (2.2)
- Abrir y gestionar su cuenta, en caso de que así lo solicite el cliente.
- Proporcionarle información específica sobre acontecimientos, pronósticos, coeficientes o cualquier otra que le pueda ser de interés, si así lo solicita.

El sistema técnico que utiliza Sportium para la organización y comercialización de las apuestas garantiza la autenticidad y el cómputo de las mismas, así como la confidencialidad y seguridad respecto de los datos recabados de carácter personal. Así mismo dispone de dispositivos físicos que garantizan el control de acceso a los componentes del sistema informático solo a personal autorizado y de mecanismos que aseguran la confidencialidad e integridad en las comunicaciones con el apostante y entre los componentes del sistema informático.

## **3. Condiciones generales de las apuestas**

En este apartado se definen las reglas principales en relación con las apuestas de contrapartida. Se incluyen y especifican las condiciones de formalización, los procedimientos y condiciones de validación, los límites cuantitativos aplicados, la validez de los resultados, los procedimientos y condiciones en el reparto y abono de ganancias de las apuestas acertadas, y otras particularidades y definiciones como los tipos y modalidades de apuestas que Sportium ofrece.

### **3.1. Formalización y validación de apuestas**

Se entiende que una apuesta ha sido formalizada válidamente cuando se entregue al usuario el boleto acreditativo de la misma. La aceptación de dicho documento implica la conformidad con la apuesta realizada.

La apuesta se entenderá como no realizada cuando resulte imposible la validación de la misma.

Las apuestas se formalizarán a través de terminales de expedición y máquinas auxiliares de apuestas, una vez que el usuario haya acumulado suficiente saldo en los mismos. Dicho saldo sólo se puede generar mediante el pago en metálico o tarjeta de crédito / débito (siempre y cuando el establecimiento disponga de este concreto método de pago) por parte del usuario o mediante el cobro de premios de apuestas. Dicho saldo se puede acumular en las Tarjetas Sportium (ver punto 3.6. Tarjeta Cliente).

Una vez formalizada y validada, no se podrá modificar ninguno de los elementos que la componen y limitan. Es decir, el evento, la modalidad, el tipo, el importe de la apuesta, el pronóstico (selección) y el coeficiente que aparecen reflejados en el boleto no podrán ser modificados.

Por este motivo, no se entregará el boleto al usuario hasta que este lo haya aceptado, y haya realizado el pago correspondiente. Es responsabilidad del cliente comprobar que los elementos que componen y limitan su apuesta son correctos en el momento en que recibe su boleto. En ese preciso instante, si el cliente no estuviera conforme con alguno de los elementos de la apuesta, deberá informar al empleado del posible error, para que este pueda anular la apuesta errónea y validar la realmente solicitada por el cliente. Sportium no aceptará ningún tipo de modificación solicitada por el cliente si estas se producen tras haber validado el cliente previamente los elementos de la apuesta, o si la solicitud de modificación se produce con suficiente retraso como para que el evento en cuestión hubiera comenzado, o las condiciones de la apuesta hayan variado sustancialmente (normalmente 10 minutos para apuestas no en vivo y que no hayan comenzado, y 20 segundos en apuestas en vivo siempre que no cambien las condiciones de la apuesta). Igualmente, Sportium no aceptará ningún tipo de modificación solicitada por el cliente sobre apuestas que el cliente haya procesado y validado utilizando el terminal de apuestas automático por sus propios medios.

El cliente debe recordar que Sportium decidirá en cada instante qué “modalidades”, “selecciones” y “cuotas” ofrece a sus clientes, por lo que el hecho de haber realizado previamente apuestas para un determinado evento no implica de ningún modo que posteriormente podrá seguir apostando al mismo evento, ni que pueda solicitar la anulación de apuestas ya validadas.

Sportium ofrece apuestas tanto en “Pre-Match” como “Apuestas en Vivo”. En las apuestas “Pre-Match”, la aceptación de apuestas concluye una vez que el evento objeto de apuesta haya comenzado. En las “Apuestas en vivo”, se aceptan apuestas después del comienzo del evento objeto de la apuesta, concluyendo dicha aceptación antes de la finalización del acontecimiento objeto de la apuesta. Así pues, si se validase una apuesta fuera de estos supuestos, la apuesta (o la selección) se considerará nula.

Así mismo los clientes deben saber que en ocasiones las retransmisiones deportivas que se emiten en los locales de apuestas (TV, radio, internet, etc) pueden tener algún tipo de retraso respecto al partido real. Estas retransmisiones son ajenas a Sportium, pues dependen de las instalaciones técnicas de las empresas que cuentan con los derechos de imagen de dichos acontecimientos. Por este motivo, Sportium no se responsabilizará de las mismas, ni de las conclusiones que de ellas saquen los clientes para realizar sus apuestas, sino que evaluará sus apuestas como ganadoras o perdedoras basándose en lo especificado en el apartado 3.3.2. Igualmente, en ocasiones se puede incluir algún tipo de información adicional referente al estado actual del partido en los boletos o pantallas informativas. Esta información es de carácter únicamente informativo y no servirá a efectos de cálculo de las apuestas. Las apuestas se considerarán ganadoras o perdedoras dependiendo de la fecha y la hora en que se colocaron, del estado real del evento en ese instante, y del acierto o error de los pronósticos contenidos en el boleto.

Sportium se reserva el derecho de aceptar o rechazar la totalidad, o una parte, de cualquier apuesta solicitada. Sportium establece los “eventos”, “modalidades”, “selecciones” y “cuotas” que ofrece a sus clientes, y son los clientes los que deciden el importe que apuesta dentro de unos límites mínimos y máximos prefijados por Sportium.

En el caso de manipulación o fraude en la organización y/o celebración de un evento, según indicios fundados, tales como el número o los importes de determinadas apuestas, o evidencia que haya trascendido a la opinión pública o cualquier otra prueba, la empresa se reserva el derecho a retener el pago y, en última instancia, declarar nulas las apuestas de ese evento.

En el caso de que una determinada selección no quede claramente identificada o dicha selección no pertenezca a los equipos participantes en el evento, la apuesta se considerará inválida, procediéndose a la anulación de dicha selección en la apuesta.

En caso de que existan indicios de que se ha producido una manipulación o falsificación de los coeficientes de una carrera, partido o evento, Sportium se reservará el derecho de retener el pago de los premios, a la espera de lo que determinen los organismos competentes.

## **3.2. Pago de apuestas. Unidad mínima y máxima de apuesta**

### **3.2.1.- Unidad mínima de apuesta**

Se entiende por unidad mínima de apuesta la cantidad mínima que puede formalizarse por cada tipo de apuesta.

En apuestas simples (apartado 3.5.1.1.) la unidad mínima de apuesta es un euro (1.00 €), mientras que en apuestas múltiples (apartado 3.5.1.2.) la unidad mínima de apuesta es de veinte céntimos de euro (0,20 €), debiendo cumplirse el requisito de que cada recibo de apuestas sea de al menos 1 euro.

Se entiende por apuesta unitaria aquella cuyo importe sea la unidad mínima de apuesta.

Toda apuesta se debe formalizar por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta correspondiente y se considera integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga la unidad mínima.

Así por ejemplo, si el cliente desea realizar una apuesta simple de 10 euros, se entiende como 10 apuestas unitarias de un euro. Y si el cliente quiere poner una apuesta múltiple de 2 euros, se entiende que son 10 apuestas unitarias de 0,20 céntimos cada una ( $10 \times 0,2 = 2$  euros).

### **3.2.2.- Unidad máxima de apuesta**

Se entiende por unidad máxima de apuesta, la cantidad máxima que puede formalizarse por cada tipo de apuesta.

Por motivos operacionales y de negocio, Sportium establece unos parámetros de gestión de riesgo. Estos parámetros limitan tanto la apuesta máxima como la ganancia máxima, y son aplicables a cualquier cliente, o grupo de clientes jugando juntos, o distintos clientes que simultáneamente apuesten por la misma combinación de selección/selecciones, incluso si se realiza en diferentes apuestas, a lo largo de una serie de días y/o en distintos locales de apuestas. Por este motivo, Sportium informará al cliente de la unidad máxima de apuesta.

Sportium no aceptará apuestas que superen dicha unidad máxima de apuesta.



### 3.3. Abono de ganancias. Límite de ganancias

En este apartado se definen las condiciones generales para el abono de los ganancias de las apuestas validadas y acertadas: definiciones, requisitos necesarios, caducidad del derecho de cobro de ganancias, métodos de pago y aquellos incidentes que puedan modificar el cálculo de las ganancias de las apuestas.

#### 3.3.1. Cálculo de ganancias

Se define “coeficiente de apuesta” como la cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora al ser multiplicada por la cantidad apostada.

El premio por apuesta unitaria se obtiene multiplicando el coeficiente validado por cada unidad de apuesta acertada. Para el cálculo de las ganancias de las apuestas unitarias, se sumará el reintegro de la cantidad apostada.

Por ejemplo, si el coeficiente para un pronóstico es 3.00 y se trata de una apuesta simple de 10 € (10 apuestas unitarias de 1 €), la ganancia se calcularía de la siguiente manera:

$$\begin{aligned} 3.00 \times 1 \text{ € (apuesta unitaria)} &= 3 \text{ €} = \text{premio por unidad de apuesta} \\ &\text{acertada} \\ 3 \text{ €} \times 10 \text{ (apuestas unitarias acertadas)} &= 30 \text{ €} \\ 30 \text{ €} + 10 \text{ € (reintegro de la cantidad apostada)} &= \mathbf{40 \text{ €} = \text{Ganancia}} \end{aligned}$$

Para facilitar el cálculo de las ganancias, se define “cuota” como la cifra que se obtiene de sumar uno al coeficiente. Es decir, si el coeficiente para un pronóstico es 3.00, la cuota será igual a 4.00 (3.00 + 1 = 4).

Con este nuevo concepto, la ganancia por apuesta unitaria se obtiene directamente multiplicando la cuota por cada unidad de apuesta acertada. Así, en el ejemplo anterior tendríamos:

$$\begin{aligned} \text{Coeficiente} &= 3.00 \\ \text{Cuota} &= 3.00 + 1 = 4.00 \\ 4.00 \times 1 \text{ € (apuesta unitaria)} &= 4 \text{ €} = \text{ganancia por unidad de apuesta} \\ &\text{acertada} \\ 4 \text{ €} \times 10 \text{ (apuestas unitarias acertadas)} &= \mathbf{40 \text{ €} = \text{Ganancia}} \end{aligned}$$

o directamente,

$$\mathbf{4.00 \text{ (cuota)} \times 10 \text{ € (cantidad total apostada)} = 40 \text{ €} = \text{Ganancia}}$$

Las cuotas, fechas y horas de comienzo de los eventos indicadas en los programas, folletos, cupones, pantallas del local de apuestas y cualquier otro soporte informativo son meramente orientativos, y en ningún caso se utilizarán para determinar las cantidades a pagar por las apuestas.

#### 3.3.2. Requisitos para el cobro de ganancias de apuestas acertadas

Las ganancias se pagarán tras la presentación de un boleto de apuesta validado y entregado por Sportium, en el que los pronósticos contenidos en el mismo coincidan plenamente con el resultado considerado válido.

No se abonará ningún premio si el boleto ganador acreditativo se extravía o se ha deteriorado de forma que no resulte legible para los sistemas de verificación y control de Sportium. Así mismo, como cada apuesta es única, una

vez realizado el pago de una apuesta la transacción se completa evitando que se pueda realizar dos veces el pago de la misma apuesta. Por este motivo la presentación de otro boleto referente a la misma apuesta no se abonará, sin perjuicio de iniciar las investigaciones pertinentes sobre el posible intento de fraude que esta circunstancia podría evidenciar.

Para definir el resultado considerado válido, Sportium se basará en los resultados determinados por los organismos y federaciones que organicen los eventos, así como los organismos independientes que los publican/certifican. En particular, Sportium clasificará las apuestas como ganadoras o perdedoras según los resultados que estas organizaciones anuncien (validen). En el caso de que se produjese una descalificación posterior al resultado anunciado, Sportium no lo tendrá en cuenta a efectos de cálculo. En aquellas competiciones donde se celebre una ceremonia del podium, será la posición determinada en dicha ceremonia la que defina el resultado considerado válido, no teniéndose en cuenta descalificaciones posteriores.

Cumpliendo con el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón, Sportium comunicará mensualmente al órgano competente en materia de tributación del juego la relación de las ganancias cuyo importe sea superior a 3.005 euros que se hayan abonado durante el mes anterior, consignando además la identidad (nombre, apellidos y número de identificación fiscal) de aquellos jugadores que hayan percibido dichas ganancias.

Por este motivo, en el caso de que las ganancias superen los 3.005 euros, los clientes deberán facilitar dichos datos a los operadores de los locales de apuestas de Sportium antes de recibir el pago de las ganancias de las mismas. Esta información se gestionará de acuerdo con la ley de protección de datos.

### **3.3.3. Métodos de pago de ganancias**

Sportium se compromete al reparto de ganancias en un tiempo que no exceda las 48 horas desde la determinación de la validez de los resultados oficiales del acontecimiento objeto de apuesta.

El abono de las apuestas acertadas se realizará en cualquiera de los establecimientos autorizados para comercializar apuestas de Sportium, sin coste alguno para el/la usuario/a. Las máquinas auxiliares de apuestas no abonan nunca pagos de apuestas en metálico. Y haciendo uso de alguno de los métodos de pago autorizados y disponibles por Sportium:

- 1) Efectivo. Por razones de seguridad, en los locales no se guardan grandes cantidades de dinero en efectivo. Por este motivo, el pago de los premios de cuantía elevada puede requerir ser pospuesto en el tiempo o realizarse mediante otros medios o herramientas (máquinas de pago) o a través de la red de cajeros del sistema bancario (Halcash o similar), o alguno de los descritos a continuación
- 2) Transferencia bancaria.
- 3) Abono en Tarjeta Cliente o sesión de usuario.
- 4) Cheque: En este caso, el cliente deberá rellenar un formulario especial en el que haga expresa renuncia a su derecho de no soportar ningún coste por el abono de sus premios.
- 5) Mediante tarjetas de crédito o débito VISA y MASTERCARD siempre y cuando el establecimiento disponga de este concreto modo de pago.
- 6) Prepago - Tarjeta cliente.
- 7) Terminal fijo – Cajero.

### **3.3.4. Caducidad del derecho al cobro de ganancias**

El cliente tendrá derecho a reclamar el cobro de las ganancias de sus apuestas acertadas dentro de un plazo máximo de tres meses a contar desde la fecha en que Sportium esté en condiciones de abonar las ganancias de dichas apuestas por haber determinado la validez de los resultados oficiales de los acontecimientos objeto de las mismas. Pasado dicho periodo dicho derecho se considerará caducado, no pudiendo el cliente reclamar dichas ganancias.

### **3.3.5.- Límites de ganancias**

Los límites de ganancias se indican en euros. Una apuesta se acepta bajo el supuesto de que se trata de la inversión de un único cliente. Los límites reflejados a continuación se refieren a las ganancias máximas que un cliente puede ganar en un día, independientemente de la cantidad apostada.

Las ganancias son el beneficio del cliente, una vez restado al premio el importe apostado. Por tanto, el cliente deberá ajustar el importe o los pronósticos para no exceder el límite de las ganancias.

Si en una apuesta combinada o múltiple se combinan eventos con diferentes límites, se aplica el límite mas bajo.

<b>EVENTO</b>	<b>LÍMITE DE GANANCIAS</b>
Fútbol	100.000 €
Deportes	50.000 €
Carreras de caballos	100.000 €
Carreras de galgos	100.000 €

### **3.3.6. Incidencias especiales y su relación con el pago de ganancias**

En ocasiones se producen incidencias especiales que modifican sustancialmente las condiciones bajo las que se validó la apuesta.

Para evitar que dichos incidentes puedan afectar negativamente las condiciones para el cliente o para Sportium, y que ante esta posibilidad se realicen acciones fraudulentas, Sportium establece las siguientes reglas:

#### **3.3.6.1. Eventos y selecciones nulas**

Si una selección se declara nula, las apuestas simples que contengan dicha selección serán apuestas nulas, y se procederá a la devolución de la cantidad apostada. Así por ejemplo, si el evento Real Madrid – FC Barcelona se suspende antes de empezar y no se vuelve a jugar, cualquier apuesta simple que contenga selecciones de dicho evento serán apuestas nulas. En las apuestas simples nulas, la ganancia es cero, coincidiendo por tanto el premio con el importe apostado.

Si una o varias selecciones se declaran nulas en una apuesta de tipo múltiple, la cantidad total apostada se mantendrá para el resto de selecciones. Esto es equivalente a decir que el coeficiente para dichas selecciones nulas es 1,00.

Como las combis, combis plus, acumuladores con fallos y acumuladores combinados, no son sino combinaciones de múltiples tipo acumuladores y simples, se aplican estas mismas reglas para cada acumulador o simple que componga las mismas

En el caso de que una determinada selección o evento no queden claramente identificados, dicho evento o selección serán considerados nulos. Así, si el 12 de octubre a las 21:00, en la Liga BBVA el Real Madrid juega contra el Sevilla, y en el boleto del apostante se refleja erróneamente Real Madrid vs Zaragoza ese mismo 12 de octubre, dicha selección será declarada nula. Del mismo modo, si una selección no pertenece a los equipos participantes en el evento, dicha selección se considerará nula.

### **3.3.6.2. Apuestas anulables por contener pronósticos seguros**

Por lo general es el organismo competente de regular el evento en cuestión el encargado de definir la hora (por ejemplo, martes 15 de enero de 2008 a las 21:00 h) o la señal (por ejemplo, martes 15 de enero de 2008, cuando se produzca el primer bateo) que marca el inicio del mismo.

Como se especifica en el apartado 3.1., en las apuestas "Pre-Match", la aceptación de apuestas concluye una vez que el evento objeto de apuesta haya comenzado. En estas apuestas, la fecha de inicio que se indica en el recibo indica la hora límite de aceptación de apuestas. En las "Apuestas en vivo", se aceptan apuestas después del comienzo del evento objeto de la apuesta, concluyendo dicha aceptación antes de la finalización del acontecimiento objeto de la apuesta.

Por este motivo, si un cliente hubiera validado una apuesta que contenga pronósticos, tanto deportivos como no deportivos (no en vivo), después del inicio real del evento, o hubiera validado una apuesta que contenga pronósticos en vivo cuyo resultado real ya se haya producido, o contenga pronósticos que por su descripción no cumplan el requisito de tener un desenlace incierto (pronóstico seguro), en el caso de las apuestas simples dicha apuesta (o selección) será declarada nula, teniendo el cliente derecho a la devolución de la suma apostada. En el caso de las apuestas múltiples, estos pronósticos serán declarados nulos, manteniéndose las demás selecciones.

Igualmente, si una apuesta simple de caballos o galgos hubiera sido aceptada después de la finalización del evento (pronóstico seguro), dicha apuesta será declarada nula, teniendo el cliente derecho a la devolución de la suma apostada. Igualmente, en las apuestas múltiples que contengan selecciones de caballos y galgos que hubieran sido aceptadas después de la finalización del evento, dichas selecciones serán declaradas nulas, manteniéndose las demás selecciones, tal y como se explica en el apartado 3.3.6.1.

Una vez que Sportium tenga constancia de esta circunstancia lo pondrá en conocimiento de los clientes mediante aviso por escrito de los hechos en los locales donde se hubieran realizado las apuestas. Este aviso contendrá las apuestas afectadas, el importe de las mismas, la hora de validación de las mismas y la hora de comienzo del evento. Así mismo, se informará a los clientes de que según el artículo 3.3.6.2. de las Normas de Organización y Funcionamiento de Sportium dichas selecciones serán declaradas nulas, advirtiendo a los clientes que no se deshagan de los boletos de apuestas independientemente de que los pronósticos seleccionados fueran ganadores o no, para que puedan reclamar la devolución del importe apostado en dichas apuestas afectadas, en el caso de apuestas simples, y la correspondiente ganancia (si la hubiera) en el caso de apuestas múltiples. Este aviso quedará expuesto en los locales un mínimo de 3 meses desde la colocación de las apuestas afectadas, o hasta que la totalidad de las apuestas afectadas hayan sido reclamadas.

### **3.3.6.3. Eventos suspendidos**

Cuando un evento se suspende antes de haberse iniciado y no se reprograma para jugarse en otro momento, ni se determina un resultado oficial por el órgano competente, o se reprograma para jugarse más de 48 horas después del inicio programado, el evento se considerará nulo y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

### **3.3.6.4. Eventos aplazados**

Cuando se aplaza un evento antes de haberse iniciado y se reprograma para llevarse a cabo dentro de las 48 horas siguientes al inicio programado, las apuestas sobre dicho evento seguirán siendo válidas.

Si el evento no tiene lugar dentro de las 48 horas siguientes al inicio programado, dicho evento se considerará nulo y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

### **3.3.6.5. Eventos reubicados**

Cuando se modifique la ubicación de un evento, las apuestas se mantendrán válidas siempre y cuando la nueva ubicación no sea la habitual del equipo rival, o en los partidos internacionales, siempre y cuando la nueva ubicación permanezca en el mismo país. Fuera de estos casos se considerará evento nulo y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

### **3.3.6.6. Eventos incompletos**

Cuando por cualquier motivo (salvo el descrito en el apartado 3.3.6.9) un evento iniciado no se celebre en su totalidad, se considerará que se trata de un evento incompleto.

Sin perjuicio de lo expresado en el apartado 3.3.6.12., como norma general, todas las apuestas que pudieran ser clara e inequívocamente definidas como ganadoras o perdedoras en el momento de la suspensión, seguirán siendo válidas. Por el contrario, aquellas apuestas que no pudieran resolverse de manera clara e

inequívoca, ni en el momento de la suspensión ni después de obtenerse el resultado oficial válido, serán consideradas nulas.

En los casos en los que se produce un evento incompleto, el órgano organizador competente puede tomar las siguientes acciones:

- 1) Declarar un resultado oficial: en estos casos, pueden ocurrir dos situaciones.
  - a. Se declara como resultado oficial aquél que llevaba el partido en el instante en que se interrumpe. En este caso, todas las apuestas seguirán siendo válidas y se resolverán en base a dicho resultado.
  - b. Se declara como resultado oficial uno distinto al que el marcador reflejaba en el momento en que el evento se interrumpió. En este caso, el evento se considerará nulo y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.
- 2) Posponer el partido y que se reanude manteniendo el último resultado: en estos casos, se aplicará la regla especificada en el apartado 3.3.6.4. Eventos aplazados, salvo para aquellos pronósticos cuyo resultado pueda ser determinado de manera inequívoca. En estos casos, dichas apuestas se considerarán válidas. Así, en una apuesta a que Van Nistelroy es el Primer jugador en marcar en el partid Málaga – Betis, si Van Nistelroy marca en el minuto 20 y el partido se suspende en el minuto 35), la apuesta sería ganadora.
- 3) Suspender el partido y que se reinicie completamente: en estos casos, se aplicará la regla especificada en el apartado 3.3.6.3. Eventos suspendidos.

Si después de 168 horas desde la última suspensión del evento en cuestión el órgano competente no toma ninguna de estas acciones, se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.3.

### **3.3.6.7. Eventos compuestos**

Hay determinados eventos que se componen de varios sub-eventos. A estos eventos Sportium los denomina eventos compuestos. Así por ejemplo, el evento Liga BBVA 2011, se compone de los distintos partidos (eventos) que se disputan en las distintas jornadas que componen la Liga (actualmente 34 jornadas, en cada una de ellas se juegan 10 partidos).

Por este motivo, estos eventos no tienen fechas de inicio y fin estrictamente definidas, pues cualquier aplazamiento en alguno de los eventos que lo componen afecta a la duración del evento principal (Liga BBVA 2011 en el ejemplo anterior), sin afectar a las condiciones. Este es el motivo de que las reglas explicadas en los apartados 3.3.6.3., 3.3.6.4., 3.3.6.5. y 3.3.6.6. no se aplican a este tipo de eventos compuestos.

Así, si un cliente apuesta a que el ganador de Roland Garros 2011 será Nadal, la apuesta seguirá siendo válida independientemente de que varios de los partidos que se deban jugar para ganar dicho torneo se hayan aplazado más de 48 horas, puesto que en realidad el evento “Rolan Garros 2011” no tiene por qué sufrir tal retraso.

Igualmente, en este tipo de eventos compuestos, al poder apostar en distintos momentos una vez que el evento ya ha comenzado, sin tratarse sin embargo de apuestas en vivo, la fecha de inicio que se indica en el recibo indica la hora límite de aceptación de apuestas.

### **3.3.6.8. Empates**

El término empate describe cuando no existe medio alguno de distinguir al único ganador de un acontecimiento, pues dos o más selecciones han obtenido el mismo número de puntos, han llegado al “mismo tiempo” en una carrera, etc.

En algunas modalidades de apuestas se ofrecen selecciones con coeficientes para resultados de empate, como “Empate” en la modalidad “1X2” o “0-0”, “1-1-”, etc en la modalidad “Marcador Correcto”. Si un partido acabase “0-0”, las únicas selecciones ganadoras para dichas modalidades serán las de “Empate” y las de “0-0”, y el importe a pagar sería el importe apostado por el coeficiente.

Sin embargo, en otras modalidades no se ofrece la selección de “Empate” con un coeficiente determinado, como por ejemplo en la modalidad “Ganador de la carrera” las selecciones disponibles serán los participantes de la carrera, pero no se ofrece la opción de “Empate”. En estos casos se aplica la regla del empate. Ésta consiste en que la mitad de la cantidad total apostada se considerará perdedora y la otra mitad ganadora. Es decir, si se apuestan 10 € a que el caballo número 5 ganará la carrera, y el coeficiente ofrecido para que ese caballo gane la carrera es de 8,00, y se produce un empate entre el caballo 5 y el 3, se considera que 5 € (la mitad de la apuesta) se han perdido (ha ganado el caballo 3), y los otros 5 € se han ganado. Las ganancias totales serían pues  $5 \text{ €} \times 8,00 = 40 \text{ €}$ .

Si el empate se declara entre más de dos participantes, la cantidad total apostada se dividirá proporcionalmente a efectos de cálculo de ganancias.

Si en una apuesta tipo múltiple acumulador a una (o varias) de las selecciones pronosticadas hay que aplicarle la regla del empate, el importe total apostado se dividirá entre tantas selecciones “empataadas” como contenga el boleto, y la cantidad restante se mantendrá para el resto de pronósticos. Así, si un cliente hace una apuesta múltiple de 10 € al ganador de 3 carreras (coeficientes 2,00, 3,00 y 4,00 respectivamente) y acierta las dos primeras y la última selección empatada en la primera posición, el cliente ganará  $5 \text{ €} \times 2,00 \times 3,00 \times 4,00 = 120 \text{ €}$ . Si acierta la primera y las dos últimas selecciones empatadas sus respectivas carreras en la primera posición, el cliente ganará  $2,5 \text{ €} \times 2,00 \times 3,00 \times 4,00 = 60 \text{ €}$ .

### **3.3.6.9. Selección retirada después del inicio del evento**

Si un jugador o equipo ha participado de algún modo en un acontecimiento una vez que se ha producido el inicio del mismo, y posteriormente no llega a terminarlo por cualquier motivo, las apuestas cuyo pronóstico fuera a favor de dicho jugador o equipo se considerarán perdedoras, salvo para aquellos pronósticos cuyo resultado pueda ser determinado de manera clara e inequívoca, en cuyo caso se tendrá en cuenta dicho resultado. Así por ejemplo, si el cliente apuesta a que el caballo número 3 gana la carrera y después

de la salida el caballo se lesiona y no acaba la carrera, la apuesta es perdedora. Sin embargo, si la apuesta es a que Cristiano Ronaldo va a ser el primer goleador y Cristiano Ronaldo marca el primer gol del partido y luego se lesiona y se tiene que retirar, la apuesta es válida y ganadora.

Para el resto de pronósticos se tendrá en cuenta sólo el resultado disponible en el momento de la retirada del jugador. A partir de dicho resultado, aquellos pronósticos que puedan ser definidos clara e inequívocamente serían saldados como ganadores y/o perdedores en base a dicho resultado, siendo el resto de selecciones declaradas nulas. Así por ejemplo, si en el partido Nadal vs Ferrer, con el resultado a favor de Nadal por 6-4 y 5-4, Nadal se tiene que retirar, se podrían dar los siguientes casos:

- a) Las apuestas a Ferrer ganador del mercado “Enfrentamiento” serían ganadoras
- b) Las apuestas a “Nadal” como “ganador del Primer Set” serían ganadoras.
- c) Las apuestas a “Marcador correcto segundo Set” serían todas nulas, independientemente de la selección
- d) Las apuestas a “Número Total de Juegos” cuya selección sea del tipo “Menos de 18,5” serán declaradas perdedoras, puesto que en el momento de la suspensión ya se habían disputado 19 juegos.
- e) Las apuestas a “Número Total de Juegos cuya selección sea del tipo “Más de 19,5” serán declaradas ganadoras, puesto que, aunque en el momento de la suspensión sólo se habían disputado 19 juegos, para que el partido se pudiera dar por concluido de manera normal al menos se hubieran tenido que jugar 20 juegos (6-4 y 6-4)
- f) Las apuestas del tipo “Número Total de juegos” que sean del tipo “Más de 20.5”, serán declaradas como nulas, puesto que el partido podría acabar con 20 juegos (6-4 y 6-4) o con un número distinto (6-4 y 7-5, o 6-4 y 7-6, o 6-4, 4-6 y 4-6, etc)

### 3.3.6.10. Selección no participante

Los eventos para las apuestas se anuncian con el criterio “selección no participante, apuesta nula”. De modo que si un jugador o equipo se retiran antes del inicio del acontecimiento, la selección se considerará nula, y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1. Este criterio opera siempre y cuando la apuesta no se valide con coeficientes anticipados (ver apartado 3.4.1.) ni la apuesta se anuncie con el criterio “compitan todos o no”, en cuyo caso la apuesta se considerará perdedora.

En las carreras de caballos y galgos, si un participante se retira antes del inicio de la carrera, los posibles premios sobre otras selecciones pueden estar sujetas a una deducción basada en los coeficientes de los participantes retirados (no participantes).

La cantidad deducida de dichos posibles premios está basada en la **Regla 4**. El siguiente cuadro de la Regla 4 determina el porcentaje de deducción que hay que aplicar al beneficio de la apuesta, o lo que es lo mismo, al coeficiente por la cantidad total apostada menos la cantidad apostada. Cuanto menor sea el coeficiente del caballo o galgo retirado, mayor será la deducción.

Así por ejemplo, si un cliente apuesta 10 € a un caballo con un coeficiente de 6,00, y justo antes de la carrera se retira otro caballo



con un coeficiente de 3,50 y finalmente gana el pronóstico del cliente, el premio que el cliente recibiría se calcula del siguiente modo:

Premio normal = coeficiente x cantidad total apostada

Premio normal = 6,00 x 10 € = 60 €

Beneficio = 60 € (premio normal) - 10 € (cantidad apostada) = 50 €

Coeficiente del no participante = 3,50.

% deducción = 25 %

Deducción aplicada al Beneficio = 50 € (Beneficio) x 0,25 = 12,5 €

Nuevo beneficio = 50 € (Beneficio) - 12,5 € (deducción) = 37,5 €

Ganancia = 37,5 € (nuevo beneficio) + 10 € (cantidad apostada)

**Ganancia = 47,5 €**

Cuota del no participante (Q)	Deducción del Beneficio
1,00 < Q ≤ 1,11	90 %
1,12 ≤ Q ≤ 1,19	85 %
1,20 ≤ Q ≤ 1,25	80 %
1,26 ≤ Q ≤ 1,30	75 %
1,31 ≤ Q ≤ 1,40	70 %
1,41 ≤ Q ≤ 1,55	65 %
1,56 ≤ Q ≤ 1,65	60 %
1,66 ≤ Q ≤ 1,80	55 %
1,81 ≤ Q ≤ 1,99	50 %
2,00 ≤ Q ≤ 2,20	45 %
2,21 ≤ Q ≤ 2,50	40 %
2,51 ≤ Q ≤ 2,75	35 %
2,76 ≤ Q ≤ 3,25	30 %
3,26 ≤ Q ≤ 4,00	25 %
4,01 ≤ Q ≤ 5,00	20 %
5,01 ≤ Q ≤ 6,50	15 %
6,51 ≤ Q ≤ 10,00	10 %
10,01 ≤ Q ≤ 15,00	5 %
15,00 < Q	sin deducción

Tabla de deducciones según la Regla 4

### 3.3.6.11. Apuestas canceladas

Es responsabilidad del cliente comprobar que los elementos que componen y limitan su apuesta son correctos en el momento en que recibe su boleto. En ese preciso instante, si el cliente no estuviera conforme con alguno de los elementos de la apuesta, deberá manifestar su disconformidad, para que se pueda cancelar esa apuesta y validar la solicitada por el cliente.

Sportium no aceptará ningún tipo de modificación solicitada por el cliente si éstas se producen tras haber validado el cliente previamente los elementos de la apuesta, o si la solicitud de modificación se produce con suficiente retraso como para que el evento en cuestión hubiera comenzado, o las condiciones de la apuesta hayan variado sustancialmente (normalmente 10 minutos para apuestas no en vivo y que su comienzo sea posterior, y 20 segundos en apuestas en vivo siempre que no cambien las condiciones de la apuesta). Igualmente, Sportium no aceptará ningún tipo de modificación solicitada por el cliente sobre apuestas que el cliente haya procesado y validado utilizando el terminal de apuestas automático por sus propios medios.

### **3.3.6.12. Información adicional, errores y protección contra el fraude**

En el caso de que existan indicios de que se haya producido una manipulación en la organización y/o celebración de un evento, según indicios fundados, la empresa se reserva el derecho a retener el pago de los premios de las apuestas que contengan dicho evento, a la espera del resultado de las investigaciones pertinentes que realice la entidad organizadora del evento. En el caso de que finalmente se determine por dicha entidad la existencia de tal manipulación, dicho evento se considerará nulo y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

Así mismo los clientes deben saber que en ocasiones las retransmisiones deportivas que se emiten en los locales de apuestas (TV, radio, internet, etc) pueden tener algún tipo de retraso respecto al evento real. Estas retransmisiones son ajenas a Sportium, pues dependen de las instalaciones técnicas de las empresas que cuentan con los derechos de imagen de dichos acontecimientos. Por este motivo, Sportium no se responsabilizará de las mismas, ni de las conclusiones que de ellas saquen los clientes para realizar sus apuestas, sino que evaluará sus apuestas como ganadoras o perdedoras basándose en si los pronósticos contenidos en el boleto coinciden o no con el resultado considerado válido.

Las fechas y horas de comienzo de los eventos, así como los resultados de los mismos, recogidas en los resguardos, programas, folletos, cupones, pantallas o cualquier otro soporte informativo son meramente orientativas, y pueden contener errores. Esta información adicional es de carácter únicamente informativo y no servirá a efecto de cálculo de las apuestas, sino que estas se considerarán ganadoras o perdedoras dependiendo de la fecha y la hora en que se colocaron, del estado real del evento en ese instante, y del acierto o error de los pronósticos contenidos en el boleto.

En el caso de que una apuesta hubiera sido validada con un coeficiente que difiera en más de un 100% de la media de dos operadores con licencia en el territorio español, en ese mismo espacio de tiempo, la apuesta podrá quedar retenida a la espera de las oportunas investigaciones. En caso de confirmarse esa diferencia superior al 100%, se ofrecerá al apostante la opción de anular su apuesta o cobrarla en caso de ser ganadora al mejor precio ofrecido por los operadores utilizados para la comparativa anterior.

### 3.3.6.13. Apuestas relacionadas (múltiples especiales)

Existen dos tipos de apuestas relacionadas.

#### 3.3.3.6.13.1. Misma selección en más de un evento

Sportium no acepta apuestas múltiples relacionadas. Es decir, el cliente no puede realizar apuestas múltiples con la misma selección en más de un evento. Así, si el cliente desea realizar una apuesta doble a que:

- el Real Madrid gana la Liga – coeficiente 5,00
- el Real Madrid gana la Champions – coeficiente 10,00

Sportium no acepta esta apuesta, y el cliente debería hacer dos apuestas sencillas de cada uno de los pronósticos anteriores. En el caso de que estos pronósticos se mezclen con otro/s, el sistema intentará hacer distintas múltiples con cada una de las dos selecciones relacionadas. Así, si junto con esas dos selecciones el cliente selecciona al “Atlético de Madrid” en su partido contra el Real Betis y el cliente quiere hacer apuestas múltiples, sólo podrá hacer dos dobles, una a que el Madrid gane la Liga y el Atletico de Madrid gane, y la otra a que el Real Madrid gana la Champions y el Atletico de Madrid gana su partido. En ningún caso se podrá hacer la triple con los tres pronósticos, pues en dicho caso se tendría una apuesta múltiple con la misma selección en dos eventos.

En ocasiones Sportium ofrecerá un único coeficiente para que una selección gane más de un evento (múltiple especial). El premio se calculará con este coeficiente, y será distinto del que se obtendría calculando el premio como si se tratara de un acumulador.

Así, si el cliente quiere apostar 4 € a que:

- Nadal gana Wimbledon – coeficiente 15,00
- Nadal gana Roland Garros – coeficiente 3,00
- Nadal gana el Open USA – coeficiente 9,00
- Nadal gana el Open de Australia – coeficiente 7,00

Sportium no acepta una apuesta acumulador de 4 con estos pronósticos, cuyo premio (en caso de acertar todos los pronósticos) sería de 11.340 € ( $4 \text{ €} \times 15,00 \times 3,00 \times 9,00 \times 7,00$ ). El cliente debería hacer 4 apuestas sencillas de 1 € cada una. Si el cliente acertase todos los pronósticos, el premio que Sportium abonaría sería 34 € ( $1 \text{ €} \times 15,00 + 1 \text{ €} \times 3,00 + 1 \text{ €} \times 9,00 + 1 \text{ €} \times 7,00$ ).

Sin embargo, en ocasiones especiales Sportium ofrece un coeficiente especial para este tipo de apuestas relacionadas, como por ejemplo:

- Nadal gana Wimbledon, Roland Garros, el Open USA y el Open de Australia – cuota 70,50

En este caso, si el cliente quiere realizar esta apuesta por 5 € (con ese coeficiente), el premio del cliente se calcularía como el de una apuesta simple (apartado 3.3.1.), esto es 352,50 € ( $5 \text{ €} \times 70,50$ ).

Si se ofrecen coeficientes especiales para la misma selección en dos o más eventos y la selección no participa en alguno de ellos, las apuestas se abonarán atendiendo a los siguientes criterios:

- Si la apuesta se hizo antes del día del primer evento, se aplicará la normativa habitual de coeficientes anticipadas, incluso cuando la selección haya ganado en otro evento. Esto es, si Nadal gana Wimbledon, Roland Garros y el Open USA pero no participa en el Open de Australia, la apuesta se considera perdedora.
- Si la apuesta se hizo el mismo día del primer evento y la selección no participa en el primer evento, la apuesta se convierte en tantas sencillas como eventos queden. En el ejemplo anterior, si el cliente realiza una apuesta de 6 € el día del primer torneo y Nadal no participa, la apuesta se convierte en 3 sencillas de 2 € (importe total de 6 € dividido entre los 3 eventos restantes). En estos casos, las apuestas se calcularán en base a los coeficientes disponibles en el momento en que se realizó la apuesta (se aplicarán las reglas para apuestas normales anticipadas).

### 3.3.6.13.2. Dos o más pronósticos en el mismo evento

Al igual que en el apartado anterior, Sportium NO acepta apuestas múltiples relacionadas. Es decir, el cliente no puede realizar apuestas múltiples con dos o más pronósticos en el mismo evento. Así, si el cliente desea realizar una apuesta doble de 2 € a que:

- el Sevilla gana al Real Madrid 5 – 0 (marcador correcto) – coeficiente 12,00
- el jugador del Sevilla Jesús Navas marca el primer gol en dicho partido – coeficiente 6,00

Sportium no acepta una apuesta doble con estos pronósticos, cuyo premio (en caso de acertar todos los pronósticos) sería de 144 € (2 € x 12,00 x 6,00). El cliente debería hacer 2 apuestas sencillas de 1 € cada una. Si el cliente acertase los dos pronósticos, el premio que Sportium abonaría sería 18 € (1 € x 12,00 + 1 € x 6,00).

Sin embargo, en ocasiones Sportium ofrece una coeficiente especial para este tipo de apuestas relacionadas, como por ejemplo:

- el Sevilla gana al Real Madrid 5 – 0 (marcador correcto) y Jesús Navas es el primer goleador de dicho partido – coeficiente 61,50

En este caso, si el cliente quiere realizar esta apuesta por 5 € (con ese coeficiente), el premio del cliente se calcularía como el de una apuesta simple (apartado 3.3.1.), esto es 307,50 € (5 € x 61,50).

En el caso de que no exista posibilidad real de que uno de los pronósticos se produzca, la apuesta se mantendrá como sencilla para el resto de pronósticos (ver 1.3.3. del Anexo I).

### 3.3.6.14. Apuestas a ganador o colocado

Si bien la modalidad de apuesta “Ganador y colocado” se define en los apartados 1.3.2. y 2.2.2. del Anexo I, por la particular forma en que se calculan los premios del cliente en esta modalidad se incluyen también en este apartado.

Esta modalidad de apuesta, que se puede realizar como apuesta simple o múltiple, consiste en realidad en dos apuestas, una a que la selección elegida ganará y la otra a que la selección quedará colocada entre las primeras posiciones. Si la selección gana, el cliente habrá acertado ambas apuestas (la selección habrá ganado y también habrá quedado entre las primeras posiciones). Si la selección queda dentro de esas primeras posiciones (2º, 3º, ...) pero no gana el cliente sólo acertará la parte a colocado (la selección ha quedado entre las primeras posiciones). Por este motivo en el caso de realizar una apuesta a esta modalidad, el cliente deberá pagar 2 apuestas unitarias (la de ganador y la de colocado).

Para el cálculo de las ganancias, la parte de ganador se calculará directamente usando la cuota de ganador seleccionada. Para calcular las ganancias de la apuesta a colocado, la cuota de esta parte se calculará automáticamente a partir de la cuota de ganador seleccionada, aplicando una sencilla fórmula que se detalla en este apartado.

Los términos o condiciones de colocado se componen de las posiciones consideradas válidas y del coeficiente corrector del beneficio. Estas condiciones se especifican antes del comienzo del evento de la siguiente manera:

- 1,2 1/4
- 1,2,3 1/4
- 1,2,3 1/5
- etc

donde los primeros números indican las posiciones válidas para la parte de colocado y la fracción anexa indica el factor corrector del beneficio. Dependiendo de dicha fracción, la fórmula para calcular el coeficiente de la parte de colocado ( $C_c$ ) a partir del coeficiente de ganador ( $C_g$ ) tendrá la siguiente expresión:

Factor corrector del beneficio	Fórmula para el coeficiente de colocado
1/2	$C_c = \frac{C_g + 1}{2}$
1/3	$C_c = \frac{C_g + 2}{3}$
1/4	$C_c = \frac{C_g + 3}{4}$
1/5	$C_c = \frac{C_g + 4}{5}$
1/n	$C_c = \frac{C_g + (n - 1)}{n}$

Así, si se define  $C_g$  = Coeficiente ganador, y se realiza una apuesta de 20 € a ganador y colocado (10 € a ganador y 10 € a colocado), seleccionando un caballo cuyo coeficiente como ganador es de 5,00, con unos términos de colocado del tipo 1,2 1/4, los posibles resultados para la apuesta serían:

- El caballo queda 3º o más atrás: apuesta perdedora, no se obtiene ninguna ganancia.
- El caballo queda 2º clasificado: se acierta la parte a colocado.
- El caballo queda en 1ª posición: se acierta tanto la parte a ganador (10 € x 5,00 = 50 €) como la parte a colocado.

El premio que obtendría como colocado se calcularían del siguiente modo:

Premio = cuota colocado x cantidad total apostada

$$C_c = \frac{C_g + 3}{4}$$

Cuota ganador =  $C_g$  = 5,00

$$C_c = \frac{5 + 3}{4} = 2,00$$

Premio de la parte de colocado = coeficiente colocado x cantidad total apostada = 2,00 x 10 € = 20 €

El premio que se obtendrían en caso de que la selección resultase ganadora serían:

$$70 € = 50 € (\text{ganador}) + 20 € (\text{colocado}).$$

Los términos de colocado que se aplican son los que estén disponibles en el momento en que se pone la apuesta, independientemente de lo que ocurra después, exceptuando las apuestas de carreras de caballos y galgos con coeficientes iniciales, de carrera o finales, en cuyo caso los términos de colocados que se utilizarán serán las condiciones finales de colocado.

En el caso de una apuesta múltiple con esta modalidad, la apuesta se entenderá como se explica en el siguiente ejemplo:

Apuesta doble de 2 € a ganador y colocado consistente en:

- Miracle, ganador y colocado, con coeficiente de ganador 3.00
- Sunday, ganador y colocado, con coeficiente de ganador 4.00

En este caso, en realidad serán dos apuestas dobles de 1 € cada una, la primera será que Miracle Dog y Sunday Bitch ganen sus carreras, la otra es que dichos galgos quedan colocados. Sólo en el caso de que los dos galgos ganen sus carreras se abonará la apuesta doble a ganador. En el caso de que uno de los galgos gane y el otro quede colocado, o los dos galgos queden colocados se pagará sólo la apuesta como si los dos estuvieran colocados.

### **3.3.6.15. Cerrar Apuestas**

En determinados eventos y modalidades de apuestas, Sportium puede ofrecer la posibilidad de pago anticipado. En estos casos, Sportium ofrecerá una cantidad que dependerá del desarrollo del evento, que puede ser superior o inferior a la cantidad inicialmente apostada por el cliente. En el caso de que el cliente decida aceptar esta cantidad ofrecida, ésta será la ganancia de su apuesta y el pago se realizará en ese mismo instante, quedando por tanto invalidado el boleto para su posterior cobro, independientemente de que los pronósticos contenidos en la apuesta resultasen ganadores o perdedores de acuerdo al resultado oficial de los mismos. Así por ejemplo, si un cliente apuesta 10 € en una apuesta doble a los eventos Sevilla vs Real Sociedad de las 10:00 de la mañana del día 5 de enero de 2017 y Valencia vs Getafe de las 20:00 de la tarde del día 5 de enero, y elige los pronósticos Sevilla a cuota 1.50 y Getafe a cuota 4.00, si el partido del Sevilla termina 1-0 a favor del Sevilla, haciendo que la primera selección de la apuesta doble sea ganadora, en ese momento Sportium podría ofrecer la posibilidad de pago anticipado de 20 €, con lo que el cliente podría asegurarse unas ganancias que podría no obtener si en el partido de las 20:00 de la tarde su selección no resultase ganadora.

## **3.4. Tipos de cuotas**

Como ya se indicó en el apartado 3.3.1., cuota = coeficiente + 1, y la utilización de dicho concepto agiliza el cálculo de ganancias de apuestas acertadas.

Con objeto de ofrecer una mayor variedad a los clientes, fomentar la seguridad y claridad en todos los eventos deportivos y permitir una correcta gestión del riesgo, Sportium ofrece distintos tipos de cuotas, tanto por el momento en que se ofrecen como por las reglas que se aplican a cada tipo. A continuación se detallan los tipos de cuotas que Sportium ofrece con sus particularidades.

### **3.4.1. Cuotas Sportium**

Este tipo de cuotas son las que Sportium ofrece para todos los deportes a excepción de caballos y galgos, en las que se ofrecen las cuotas definidas en los apartados 3.4.2 a 3.4.5.

Por lo general estas cuotas se conocen sencillamente como cuotas.

### **3.4.2. Cuotas anticipadas**

Se trata de cuotas que se ofrecen para determinados eventos futuros.

Estas cuotas se ofrecen antes de que se hayan cerrado las inscripciones para un evento, por lo que en el momento de ofrecerlas todavía no se sabe la lista final de participantes en el evento. Estas cuotas suelen ser superiores, por lo que ofrecen al cliente la oportunidad de obtener mayores ganancias, al asumir el riesgo de apostar con menos información (cuanto más anticipada sea) que si lo hiciera minutos antes del evento.

Por este motivo, si la selección no participa en el evento indicado, la apuesta se considerará perdedora, salvo las excepciones que se citan a continuación, en las cuales las apuestas se considerarán nulas (devolución de la cantidad apostada).

Esta regla se aplica incluso si la selección no hubiera estado inscrita en el evento en el momento de realizar la apuesta, (ej: Apuesta anticipada a que el caballo Martin gana el Grand National, antes de que se haya siquiera clasificado para participar) siempre y cuando hubiera sido posible inscribirla posteriormente.

Las excepciones antes mencionadas son:

- Se suspende o se declara nulo el evento.
- La selección estaba identificada de forma explícita en el momento de la apuesta con el término “devolución si no participa”.
- Si la lista de participantes fuera excesiva y la Organización del evento decidiera retirar participantes, las apuestas en dichas selecciones retiradas serían devueltas.

Si se selecciona una cuota anticipada después de que se conozcan los participantes inscritos en el acontecimiento, la apuesta será considerada válida en el caso de que el acontecimiento tenga lugar en una fecha posterior a la programada y en la misma ubicación, sin que se reabran las inscripciones.

En el mercado “Ganador y Colocado” con cuotas anticipadas se validará según los términos que se ofertaban en el momento de ser validada.

### **3.4.3. Cuotas iniciales**

Se trata de cuotas que se ofrecen el día del evento. Estas cuotas se ofrecen una vez que se conocen todos los participantes del acontecimiento (cierre oficial de inscripción) y están disponibles hasta que se ofrecen las primeras cuotas de carrera.

### **3.4.4. Cuotas de carrera**

Se trata de cuotas generadas en el lugar del evento, calculadas en función de las apuestas que en dicho lugar se validen para cada selección. Este tipo de cuotas únicamente se ofrecen en carreras de caballos y galgos, y están disponibles aproximadamente de cinco a diez minutos antes del inicio de la carrera, siempre y cuando haya un mínimo de tres participantes.

Si se retira un participante, estas cuotas dejarán de estar disponibles hasta que un nuevo mercado se genere (nuevas apuestas con las nuevas condiciones de carrera).

### **3.4.5. Cuotas finales**

Se trata de las últimas cuotas de carrera, calculadas justo antes del inicio de la carrera. Este tipo de cuotas únicamente se ofrecen en carreras de caballos y galgos y son idénticas en todas las empresas de apuestas, lo que permite su comprobación por el cliente.

Cuando un cliente solicita esta cuota para su selección, renuncia voluntariamente a conocer a priori la cuota que se utilizará para calcular las ganancias de su apuesta, decidiendo acogerse a la última cuota que se ofrezca, con la esperanza de que ésta sea superior a la que se ofrezca en el momento en que realiza la apuesta y asumiendo igualmente el riesgo de que la cuota final sea inferior a la ofrecida en el momento de realizar la apuesta.

Las apuestas se liquidan con base en estas cuotas, a menos que el cliente solicite expresamente cuotas anticipadas, iniciales o de carrera (y éstas se encuentren disponibles).



Las cuotas finales (CF) permiten a Sportium ofrecer apuestas gemelas y tríos, que de otra forma no podrían ofrecer, al igual que permiten al cliente elegir su selección en función de la cuota final (ver favorito anónimo, apartado siguiente).

Las cuotas finales, (en inglés starting price, SP), están a disposición de los clientes a través de los agentes y de las pantallas de información. También se puede encontrar información sobre las cuotas finales (al igual que sobre los resultados, no participantes y otra información relativa a los eventos) en numerosas páginas web y periódicos especializados, entre las que cabe destacar [www.racingpost.com](http://www.racingpost.com), [www.sportinglife.com](http://www.sportinglife.com), [www.thedogs.co.uk](http://www.thedogs.co.uk), [www.sittingbournegreyhounds.co.uk](http://www.sittingbournegreyhounds.co.uk), [www.bbc.co.uk/sport](http://www.bbc.co.uk/sport), [www.irishracing.com](http://www.irishracing.com), [www.equibase.com](http://www.equibase.com), etc. Estas compañías, periódicos especializados y páginas web guardan registro de estos datos por periodos de tiempo de hasta 10 años.

### 3.4.6. Favoritos anónimos

Si bien este apartado se refiere a una forma especial en la que el cliente puede elegir su selección, y no a un tipo especial de cuota, se describen en este punto sus particularidades dada su estrecha relación y puesto que este tipo de selección no tiene sentido sin la existencia de cuotas finales.

Cuando un cliente selecciona al “favorito anónimo”, o al segundo favorito anónimo, o al tercero, deja de seleccionar un participante por su nombre o número, sino que selecciona aquél cuya cuota final sea menor (primer favorito), o la segunda menor (segundo favorito), o tercera menor (tercer favorito).

Como las cuotas finales coinciden con las últimas cuotas de carrera, el favorito anónimo se conoce al determinar la cuota final para ese evento.

Así por ejemplo, si 1 minuto antes del inicio de una carrera las cuotas de carrera más bajas son 3,50 para el caballo 7 y 4,00 para el caballo 11. Posteriormente, antes de que empiece la carrera, las cuotas de carrera pueden ser distintas, por ejemplo, 3,25 para el caballo 11 y 3,50 para el caballo 7. Si estas son la últimas cuotas de carrera ofrecidas (no hay más variaciones), se convierten en las cuotas finales. Es en este momento (una vez las cuotas finales están disponibles) cuando se define el favorito anónimo. En el ejemplo anterior, el favorito anónimo sería el caballo 11 (cuota final 3,25) y el segundo favorito anónimo sería el caballo 7 (cuota final 3,50). Es importante insistir que cuando el usuario realiza su apuesta seleccionando un favorito anónimo, su selección sólo se puede identificar una vez disponibles las cuotas finales.

Si dos participantes quedan finalmente con la cuota final más baja se les considerará a ambos favorito anónimo. A efectos de calcular las ganancias en este caso, la cantidad total apostada se dividirá entre dos, tanto si la selección era 1<sup>er</sup> favorito como si era 2<sup>o</sup> favorito. (Ej: apuesta de 10 € a que el 2<sup>o</sup> favorito de la carrera ganará. En el momento de la salida resulta haber 2 favoritos (2 caballos con la cuota final más baja, e igual a 1.50), y uno de ellos gana. La ganancia se calculará multiplicando la cuota por la mitad de la cantidad total apostada ( $5€ * 1,50 = 7,5 €$ )). En este caso el participante con la siguiente cuota más baja pasaría a ser el 3<sup>er</sup> favorito. Cuando tres o más selecciones comienzan la carrera como co-favoritos, la cantidad total apostada se divide proporcionalmente.

Este modo de proceder se mantiene también para cuando lo que se selecciona es el segundo o tercer favorito.

Si el favorito se retira y no se crea un nuevo mercado (ni nuevas cuotas finales), las apuestas realizadas al favorito anónimo serán declaradas nulas, devolviendo el importe total apostado.

## 3.5. Tipos de Apuestas

Sportium ofrece una amplia variedad de modalidades de apuestas, la mayor parte de las cuales se puede realizar con cualquiera de los dos tipos de apuestas que la ley permite.

### 3.5.1. Simple

Se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento. La unidad mínima de apuesta es de 1 €. Para el cálculo de ganancias, basta multiplicar la cuota por la cantidad total apostada (ver apartado 3.3.1.)

### 3.5.2. Múltiple (o combinada)

Se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de dos o más eventos no relacionados entre sí. La unidad mínima de apuesta es de 0,20 €. Dentro de este tipo cabe destacar los siguientes subtipos:

#### 3.5.2.1. Acumulador

Se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de dos o más eventos no relacionados entre sí, y para obtener alguna ganancia es necesario acertar todos los pronósticos.

Dependiendo del número de selecciones, la denominación de los acumuladores es la siguiente:

Número de selecciones	Denominación
2	Doble o acumulador 2
3	Triple o acumulador 3
4 ó más	Acumulador 4 (o más)

En el caso de acertar todos los pronósticos, las ganancias se calculan multiplicando las cuotas de los pronósticos acertados (todos) por la cantidad total apostada. Por tanto, en este tipo de apuesta se deben acertar todos los pronósticos para obtener una ganancia. En el caso de no acertar uno o más de dichos pronósticos, la apuesta será perdedora.

Es decir, si el cliente realiza una apuesta de 10 € acumulador con tres pronósticos cuyas cuotas son 5,00 (cuota1), 7,00 (cuota2) y 9,00 (cuota3) respectivamente, y todos los pronósticos coinciden con los resultados válidos, la ganancia que obtendría el cliente se calcula como:

$$\text{Ganancia} = 10 \text{ €} \times \text{cuota1} \times \text{cuota 2} \times \text{cuota 3} = 10 \text{ €} \times 5,00 \times 7,00 \times 9,00 = 3.150 \text{ €}$$

Se puede entender este tipo de apuestas como si el cliente reinvirtiese sus ganancias en los demás pronósticos.

#### 3.5.2.2. Acumuladores con fallo/s

Se apuesta simultáneamente por tres o más resultados de tres o más eventos no relacionados entre sí. En este tipo de apuestas, el cliente decide el tipo de múltiple acumulador que quiere aplicar a sus selecciones, debiendo ser inferior en al menos una unidad al número de selecciones. El cliente debe acertar al menos un número de selecciones

igual o superior a la diferencia entre el número total de selecciones y el tipo de acumulador.

A la diferencia entre el número de selecciones pronosticadas y el número de selecciones del acumulador, se le conoce comúnmente como fallos permitidos. Es decir, si el cliente selecciona 6 pronósticos y el tipo de número de selecciones del acumulador seleccionado es 4 ("Acumulador 4"), el cliente podrá tener 2 fallos ( $6-4 = 2$ ) y aún así obtener algún premio, que dependerá de las selecciones acertadas. A continuación se definen el número de fallos permitidos en función de los principales tipo de acumulador seleccionado y del número de selecciones escogidas

<b>Número de fallos para obtener alguna ganancia</b>						
Número de selecciones pronosticadas	Tipo de acumulador seleccionado					
	Ac. 2	Ac. 3	Ac. 4	Ac. 5	Ac. 6	Ac. 7
3	1					
4	2	1				
5	3	2	1			
6	4	3	2	1		
7	5	4	3	2	1	
8	6	5	4	3	2	1

Esta apuesta se compone de todos los acumuladores del tipo seleccionado que se puedan definir con las selecciones pronosticadas. Este tipo de apuestas se identifican por el tipo de acumulador seleccionado y el número de selecciones.

Por ejemplo, si el cliente realiza una apuesta doble con 3 selecciones (acumulador con 1 fallo) y la cantidad total que apuesta son 6 euros, seleccionando los pronósticos:

- 1) El Real Madrid gana al Sevilla (cuota 7,00)
- 2) Nadal gana a Federer (cuota 10,00)
- 3) El Barcelona gana al Villarreal (cuota 2,00)

Esta apuesta es equivalente a 3 **apuestas dobles**, compuestas por el Real Madrid (gana al Sevilla) y Nadal (gana a Federer) (1ª), Real Madrid y Barcelona (gana al Villarreal) (2ª), Nadal y Barcelona (3ª).

En total son 3 apuestas múltiples acumuladores, en cada una de ellas el cliente destina 2 € (el importe total 6 €, dividido entre el número total de apuestas múltiples acumuladores, que es 3), por lo que las ganancias potenciales (máximas) se calcularían como (ver 3.5.2.1.):

**Ganancia Potencial** =  $2,00 \text{ €} \times \text{cuota1} \times \text{cuota2} (\text{doble1}) + 2,00 \text{ €} \times \text{cuota1} \times \text{cuota3} (\text{doble2}) + 2,00 \text{ €} \times \text{cuota2} \times \text{cuota3} (\text{doble3}) = 2,00 \text{ €} \times (7,00 \times 10,00 + 7,00 \times 2,00 + 10,00 \times 2,00) = \mathbf{208 \text{ €}}$ . La ganancia real obtenida por el cliente, como se explica anteriormente, dependerá del número de aciertos, y será igual a la ganancia potencial en el caso de acertar todas las selecciones.

A continuación se detallan las apuestas que componen las principales apuestas acumulador con fallo/s:

<b>Número de apuestas por tipo que componen la Apuesta</b>						
Número de selecciones pronosticadas	Tipo de acumulador seleccionado					
	Ac. 2	Ac. 3	Ac. 4	Ac. 5	Ac. 6	Ac. 7
3	3					
4	6	4				
5	10	10	5			
6	15	20	15	6		
7	21	35	35	21	7	
8	28	56	70	56	28	8

Ac. = Acumulador

Al tratarse de un determinado número de múltiples acumuladores, la apuesta mínima se calculará multiplicando por 0,20 € el número de acumuladores posibles. Así, si el cliente quiere hacer un acumulador 5 con siete selecciones, (acumulador 7 con dos fallos), en realidad está haciendo 21 apuestas del tipo acumulador 5, por lo que la apuesta mínima para esta apuesta será  $21 \times 0,20 = 4,20$  €.

### 3.5.2.3. Acumuladores combinados

Se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de dos o más eventos no relacionados entre sí, con la particularidad de que se seleccionan dos o más acontecimientos de al menos un mismo evento. Para obtener alguna ganancia, el cliente debe acertar al menos una selección de cada uno de los distintos eventos no relacionados entre sí.

Esta apuesta se compone de un número de acumuladores que coincide con el producto del número de acontecimientos de cada uno de los distintos eventos, y el tipo de acumulador dependerá del número de eventos distintos no relacionados entre sí.

Así, si el cliente realiza este tipo de apuesta, y la cantidad total que apuesta son 6 euros, seleccionando los pronósticos:

- En el evento Real Madrid – Sevilla
  - o Marcador correcto 3-0
  - o Primer goleador Cristiano Ronaldo
- En el evento Getafe – Villareal
  - o Marcador correcto 2-0
- En el evento Barcelona – Valencia
  - o Marcador correcto 1-0
  - o Marcador correcto 3-0
  - o Marcador correcto 1-1

Esta apuesta es equivalente a  $2 \times 1 \times 3 = 6$  **apuestas triples** (3 eventos no relacionados entre sí), compuestas por:

1. R. Madrid-Sevilla (3-0) y Getafe-Villareal (2-0) y Barcelona-Valencia (1-0)
2. R. Madrid-Sevilla (3-0) y Getafe-Villareal (2-0) y Barcelona-Valencia (3-0)
3. R. Madrid-Sevilla (3-0) y Getafe-Villareal (2-0) y Barcelona-Valencia (1-1)
4. R. Madrid-Sevilla (Ronaldo) y Getafe-Villareal (2-0) y Barcelona-Valencia (1-0)
5. R. Madrid-Sevilla (Ronaldo) y Getafe-Villareal (2-0) y Barcelona-Valencia (3-0)

#### 6. R. Madrid-Sevilla (Ronaldo) y Getafe-Villareal (2-0) y Barcelona-Valencia (1-1)

En cada una de ellas el cliente destina 1 € (el importe total 6 €, dividido entre el número total de apuestas múltiples acumuladores, que es 6).

Para calcular las ganancias de esta apuesta, se calcularía cada uno de los acumuladores como se especifica en el apartado 3.5.2.1. y se sumarían las cantidades obtenidas. En este caso, si se eligen dos o más selecciones distintas para un mismo mercado en uno de los eventos, para el cálculo de la ganancia potencial se considerará que sólo se podrá producir uno de los dos resultados, y al ser la ganancia potencial la máxima que se podría obtener, se usará el mayor coeficiente de dichas selecciones. Así, si el cliente elige en el partido Real Madrid vs Barcelona, en la modalidad “Marcador Correcto” las selecciones “Madrid 1-0 con cuota 2.00” y “Madrid 1-1 con cuota 3.00”, y lo combina con el partido Sevilla-Betis, modalidad “1-X-2”, selección “Sevilla con cuota 5.00”, haciendo las dos dobles disponibles de 1 euro cada una, la ganancia potencial que aparecerá en el recibo será 15.00, correspondiente al producto de la cuota mayor de la modalidad repetida (3.00) por la cuota del otro evento (5.00) por el importe de la apuesta doble que contiene a la selección con cuota mayor (1.00).

Determinadas modalidades podrían ser ganadoras con dos selecciones distintas, como por ejemplo, las seleccione “12” y “1X” de la modalidad “Doble Oportunidad”, ambas son ganadoras si el resultado final del evento es “1” (gana el equipo local). Sin embargo, por simplicidad la ganancia potencial se calcula como se ha expresado previamente.

En el caso de que se elijan distintos mercados de un mismo evento, para el cálculo de la ganancia potencial se considerará que ambos pronósticos se pueden producir simultáneamente, y al ser la ganancia potencial la máxima que se podría obtener con dichos mercados, se usarán las cuotas disponibles para dichas selecciones. Esto es así pese a que el cliente pudiera de manera voluntaria elegir selecciones de distintos mercados que fueran mutuamente excluyentes, como que el “Marcador Correcto será 0-0” y que en la modalidad “1X2” la selección sea “Gana el equipo local” (en caso de empate a 0 goles, no puede ser que gane el equipo local). Así, si el cliente elige en el partido Real Madrid vs Barcelona, en la modalidad “Marcador Correcto” la selección “Madrid 1-0 con cuota 2.00” y en la modalidad “1-X-2” elige “Madrid con cuota 3.00”, y lo combina con el partido Sevilla-Betis, modalidad “1-X-2”, selección “Sevilla con cuota 5.00”, haciendo las dos dobles disponibles de 1 euro cada una, la ganancia potencial que aparecerá en el recibo será 25.00, correspondiente a la suma de ambas dobles disponibles  $((2.00 \times 5.00 \times 1.00) + (3.00 \times 5.00 \times 1.00))$ .

#### 3.5.2.4. Acumuladores combinados con fallos

Es una combinación de acumuladores combinados con acumuladores con fallo.

Así, si el cliente selecciona los pronósticos:

1. En el evento Real Madrid – Sevilla
  - a. Marcador correcto 3-0
  - b. Primer goleador Cristiano Ronaldo
2. En el evento Getafe – Villareal
  - a. Marcador correcto 2-0
3. En el evento Barcelona – Valencia

- a. Marcador correcto 1-0
- b. Marcador correcto 3-0
- c. Marcador correcto 1-1

Y solicita hacer “dobles” (acumulador 2), esta apuesta sería equivalente a  $3 + 3 + 3 + 2 = 11$  **apuestas dobles**, compuestas por:

- 1. Real Madrid – Sevilla (3-0) y Getafe – Villareal (2-0)
- 2. Real Madrid – Sevilla (3-0) y Barcelona – Valencia (1-0)
- 3. Real Madrid – Sevilla (3-0) y Barcelona – Valencia (3-0)
- 4. Real Madrid – Sevilla (3-0) y Barcelona – Valencia (1-1)
- 5. Real Madrid – Sevilla (C. Ronaldo) y Getafe – Villareal (2-0)
- 6. Real Madrid – Sevilla (C. Ronaldo) y Barcelona – Valencia (1-0)
- 7. Real Madrid – Sevilla (C. Ronaldo) y Barcelona – Valencia (3-0)
- 8. Real Madrid – Sevilla (C. Ronaldo) y Barcelona – Valencia (1-1)
- 9. Getafe – Villareal (2-0) y Barcelona – Valencia (1-0)
- 10. Getafe – Villareal (2-0) y Barcelona – Valencia (3-0)
- 11. Getafe – Villareal (2-0) y Barcelona – Valencia (1-1)

Para calcular el premio de esta apuesta, se calcularía cada uno de los acumuladores como se especifica en el apartado 3.5.2.1. y se sumarían las cantidades obtenidas. Las ganancias potenciales de cada acumulador combinado se calculan como se indica en el apartado anterior.

### 3.5.2.6. Acumuladores con Banca

Como se explica en el apartado 3.3.6.13., Sportium no acepta apuestas múltiples relacionadas. Así, un cliente no podrá realizar una apuesta doble cuyas selecciones sean “Real Madrid” en la modalidad de “Ganador del Torneo” en el evento “Liga BBVA 2014” y “Real Madrid” como selección de la modalidad “Se clasificará” para el evento “Champions League 2014”. El cliente tampoco podrá hacer una apuesta doble cuyas selecciones sean “Real Madrid” para “Ganador del Torneo Liga BBVA 2014” y “Valencia” en el evento “Valencia vs Granada” en un partido de la “Liga BBVA 2014”.

Sin embargo, veamos qué ocurre si el cliente elige “Real Madrid” como ganador de la “Liga BBVA 2014”, “Chelsea” como ganador de “Champions League 2014” y añade 3 selecciones de la modalidad “1x2” de los eventos de la jornada 30 de la Liga BBVA, como por ejemplo “Sevilla”, “Osasuna”, Barcelona”. Como la selección “Real Madrid” como ganador del evento compuesto “Liga BBVA 2014” no se puede acumular con las de “Sevilla”, “Osasuna” y “Barcelona” por ser sub-eventos del anterior, su apuesta múltiple se compondría de los siguientes 4 acumuladores dobles:

- a) “Real Madrid” + “Chelsea”
- b) “Sevilla” + “Chelsea”
- c) “Osasuna” + “Chelsea”
- d) “Barcelona” + “Chelsea”

Como se puede observar, el “Chelsea” está en todos los dobles, por lo que se le considera “Banca”. En los acumuladores con Banca, para obtener alguna ganancia siempre hay que acertar la Banca para obtener alguna ganancia, más al menos tantas selecciones como el tipo de acumulador menos el número de Bancos (en el ejemplo anterior, 2 (doble) -1 (Banco) = 1).

Veamos otro ejemplo. El cliente elige “Real Madrid” como ganador de Liga y Champions League (apuesta relacionada por ser la

misma selección en dos eventos distintos), y añade "Juventus" y "Milan" como ganadores de sus partidos (modalidad "1-X-2"). En este caso el cliente realizaría dos triples (acumulador 3), compuesto de las siguientes líneas:

- a) "Real Madrid gana Liga" + "Juventus" + "Milan"
- b) "Real Madrid gana Champions" + "Juventus" + "Milan"

Como se puede observar, la "Juventus" y el "Milan" están en los dos acumuladores, por lo que son las selecciones "Bancos" (Banca). Para obtener alguna ganancia, el cliente deberá acertar estas dos selecciones, más al menos una de las dos (3 (Acumulador 3) – 2 (Bancos)).

Estas apuestas quedan definidas en el Ticket de apuesta mediante el tipo de múltiple acumulador que selecciona el cliente y el número de líneas, que dependerá del número de selecciones acumulables entre sí o con otras selecciones y aquellas que son Bancos.

### 3.5.2.7. Combi

Se apuesta simultáneamente por tres o más resultados de tres o más eventos no relacionados entre sí. Esta apuesta se compone de todos los acumuladores que se puedan formar con las selecciones, por lo que basta con acertar dos pronósticos para obtener algún tipo de ganancia.

Dependiendo del número de selecciones, las combis se denominarán combi 3 (para 3 selecciones), combi 4 (para 4 selecciones) y así sucesivamente.

Por ejemplo, si el cliente realiza una apuesta combi 3 y la cantidad total que apuesta son 8 euros, seleccionando los pronósticos:

- 1) El Real Madrid ganará la liga (cuota 7,00)
- 2) Nadal ganará a Federer el próximo partido (cuota 10,00)
- 3) El caballo 12 ganará la próxima carrera (cuota 2,00)

Esta apuesta es equivalente a:

- a) **1 apuesta triple (acumulador 3)** al Real Madrid (ganador de liga), Nadal (ganar a Federer próximo partido) y al caballo 12 (ganar la próxima carrera)
- b) **3 apuestas dobles (acumulador 2)**, compuestas por Real Madrid y Nadal (1ª), Real Madrid y el caballo 12 (2ª), Nadal y el caballo 12 (3ª)

En total son 4 apuestas múltiples acumuladores, en cada una de ellas el cliente destina 2 € (el importe total 8€, dividido entre el número total de apuestas múltiples acumuladores, que es 4), por lo que las ganancias potenciales (máximas) se calcularían como (ver 3.5.2.1.):

**Ganancia** = 2 € x cuota1 x cuota2 x cuota3 (triple) + 2 € x cuota1 x cuota2 (doble1) + 2 € x cuota1 x cuota3 (doble2) + 2 € x cuota2 x cuota3 (doble3) = 2 € x (7,00 x 10,00 x 2,00 + 7,00 x 10,00 + 7,00 x 2,00 + 10,00 x 2,00) = **488 €**

A continuación se detallan las apuestas que componen las principales apuestas combis:

Número de apuestas por tipo que componen las Combis									
Selecciones	Nombre	Ac. 2	Ac. 3	Ac. 4	Ac. 5	Ac. 6	Ac. 7	Ac. 8	Apuesta Mínima
3	Combi 3	3	1						0,80 €
4	Combi 4	6	4	1					2,20 €
5	Combi 5	10	10	5	1				5,20 €
6	Combi 6	15	20	15	6	1			11,40 €
7	Combi 7	21	35	35	21	7	1		24,00 €
8	Combi 8	28	56	70	56	28	8	1	49,40 €

Ac. = Acumulador

### 3.5.2.8. Combi Plus

Se apuesta simultáneamente por tres o más resultados de tres o más eventos no relacionados entre sí. Esta apuesta se compone de todos acumuladores y simples que se puedan formar con las selecciones, por lo que basta con acertar un pronóstico para obtener algún tipo de ganancia.

Dependiendo del número de selecciones, las combis plus se denominarán combi plus 3 (para 3 selecciones), combi plus 4 (para 4 selecciones) y así sucesivamente.

Por ejemplo, si el cliente realiza una apuesta combi plus 3 y la cantidad total que apuesta son 1,40 € euros, seleccionando los pronósticos:

- 1) El Real Madrid ganará la liga (cuota 7,00)
- 2) Nadal ganará a Federer el próximo partido (cuota 10,00)
- 3) El caballo 12 ganará la próxima carrera (cuota 2,00)

Esta apuesta es equivalente a:

- a) **1 apuesta triple (acumulador 3)** al Real Madrid (ganador de liga), Nadal (ganar a Federer próximo partido) y al caballo 12 (ganar la próxima carrera)
- b) **3 apuestas dobles (acumulador 2)**, compuestas por Real Madrid y Nadal (1ª), Real Madrid y el caballo 12 (2ª), Nadal y el caballo 12 (3ª)
- c) **3 apuestas simples**, compuestas por Real Madrid (1ª), Nadal (2ª) y caballo 12 (3ª)

En total son 7 apuestas, 4 de ellas múltiples acumuladores y 3 ellas simples, en cada una de ellas el cliente destina 0,20 € (el importe total 1,40 €, dividido entre el número total de apuestas 7 (4 múltiples acumuladores y 3 simples)), por lo que las ganancias potenciales (máximas) se calcularían como (ver 3.5.1. y 3.5.2.1.):

**Ganancia** = 0,20 € x cuota1 x cuota2 x cuota3 (triple) + 0,20 € x cuota1 x cuota2 (doble1) + 0,20 € x cuota1 x cuota3 (doble2) + 0,20 € x cuota2 x cuota3 (doble3) + 0,20 € x cuota1 (simple1) + 0,20 € x cuota2 (simple2) + 0,20 € x cuota3 (simple3) = 0,20 € x (7,00 x 10,00 x 2,00 + 7,00 x 10,00 + 7,00 x 2,00 + 10,00 x 2,00 + 7,00 + 10,00 + 2,00) = **52,6 €**

A continuación se detallan las apuestas que componen las principales apuestas combis plus:



Número de apuestas por tipo que componen las Combis plus										
Selecciones	Nombre	Simples	Ac. 2	Ac. 3	Ac. 4	Ac. 5	Ac. 6	Ac. 7	Ac. 8	Apuesta Mínima
3	Combi 3 +	3	3	1						1,40 €
4	Combi 4 +	4	6	4	1					3,00 €
5	Combi 5 +	5	10	10	5	1				6,20 €
6	Combi 6 +	6	15	20	15	6	1			12,60 €
7	Combi 7 +	7	21	35	35	21	7	1		25,40 €
8	Combi 8 +	8	28	56	70	56	28	8	1	51,00 €

Ac. = Acumulador; Combi 3 + = Combi 3 Plus

### 3.6. Tarjeta Cliente

La Tarjeta Cliente es una forma de pago de apuestas que Sportium ofrece a sus clientes, y que también permite almacenar los premios de las mismas. Los clientes podrán obtener su Tarjeta Cliente en las máquinas auxiliares de apuestas Sportium o a través del personal en los puntos de venta, abonando previamente su coste, si lo hubiera. Este importe de adquisición de tarjeta en ningún caso se considerará como saldo, pudiendo proceder el saldo de estas tarjetas de recargas de efectivo por parte del cliente o del pago de las apuestas. Dicho saldo se podrá cargar como saldo para las terminales y máquinas auxiliares de apuestas para la formalización de apuestas.

Cada persona usuaria poseedora de una Tarjeta Cliente es responsable de su uso y debe realizar las acciones necesarias para evitar la utilización de su tarjeta por parte de terceras personas.

Sportium se reserva el derecho de cancelar la tarjeta y devolver su saldo a los clientes. Igualmente, el propietario de una Tarjeta Cliente podrá disponer, en cualquier momento, del saldo de su tarjeta en los locales de apuestas, por cualquiera de los métodos de pago validados en el punto 3.3.5.

Sportium considerará como legítimo propietario de una Tarjeta Cliente a aquél que esté en posesión de una Tarjeta Cliente y conozca la contraseña de seguridad de la misma, y como legítimo propietario podrá hacer las acciones permitidas con dicha Tarjeta y con el saldo en ella contenida. En el caso de que se introduzca una contraseña errónea en 3 ocasiones consecutivas, Sportium podrá bloquear la tarjeta. En el caso de recordar la contraseña podrá acudir acualquiera de los puntos de venta autorizados donde tras facilitar la contraseña correcta se desbloqueará la Tarjeta Cliente.

## 4. Modalidades de apuestas y particularidades de los deportes

Se entiende por modalidad de apuesta el juego que define y delimita Sportium sobre los acontecimientos de un determinado evento deportivo.

Se entiende por evento la competición deportiva cuyo inicio y final están claramente determinados. Dicha competición definirá una clasificación y/o un ganador determinado. Así pues, un evento puede reducirse a un partido, carrera, o competición individual o puede ser un conjunto de partidos, carreras o competiciones individuales que determinen el resultado de un campeonato, torneo o trofeo (liga española, campeonato del mundo de automovilismo, mundiales de atletismo, ...)

Se entiende por acontecimiento el hecho o suceso que se produce dentro de un evento. En ocasiones el acontecimiento puede ser el evento en sí. En otras, un evento puede contener varios acontecimientos (por ejemplo, el acontecimiento de que Raúl marque el primer gol, o de que se produzcan 3 córners en la primera parte del evento Real Madrid contra Sevilla).

Dada la multiplicidad de eventos deportivos existentes y la infinidad de posibles acontecimientos dentro de los mismos, Sportium ofrece un número limitado de modalidades de apuestas. En el Anexo I se detallan las reglas más particulares de cada modalidad. En el supuesto de que alguna modalidad no quedase clara y/o totalmente definida y/o reglamentada, ni en el evento correspondiente ni en ningún otro deporte de similares características, se aplicará la norma general aplicada a dicho evento, o en su defecto, la legislación de apuestas vigente en ese momento (Decreto 2/2011 del 11 de enero). Las reglas especiales especificadas para cada deporte tendrán prioridad de interpretación sobre las más generales.

Según Resolución de 6 de Octubre de 2014 de la Dirección General de Ordenación del Juego, dependiente de la Secretaría de Estado de Hacienda y ésta a su vez del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, detalla la siguiente Lista normalizada de deportes:

Código	Deporte	Código	Deporte	Código	Deporte
1	Atletismo	26	Hockey patines	51	Bowls
2	Automovilismo	27	Judo	52	Bowling
3	Bádminton	28	Lucha libre	53	Curling
4	Baloncesto	29	Motociclismo	54	Deportes combate
5	Balonmano	30	Natación	55	Deportes Gaélicos
6	Béisbol	31	Pádel	56	Deportes Vascos
7	Biatlón, Triatlón, otros	32	Patinaje	57	Floorball
8	Billar	33	Pelota vasca	58	Fútbol indoor
9	Boxeo	34	Remo	59	Fútbol playa
10	Ciclismo	35	Rugby	60	Lacrosse
11	Ciclocross	36	Snooker	61	Netball
12	Criquet	37	Squash	62	Petanca
13	Dardos	38	Taekwondo	63	Piragüismo
14	Deportes invierno	39	Tenis	64	Schwingen
15	Hípica	40	Tenis mesa	65	Softball
16	Esgrima	41	Tiro arco	66	Surf
17	Fútbol	42	Tiro deportivo	67	Bandy
18	Fútbol americano	43	Vela	68	MMA-Mixed Martial Art
19	Fútbol australiano	44	Voleibol	69	Indoor bowling
20	Fútbol sala	45	Vóley playa	70	Pesapallo
21	Gimnasia	46	Waterpolo	71	Wrestling
22	Golf	47	Ajedrez	998	Otras apuestas
23	Halterofilia	48	Apnea	999	(Otro Deporte especificar)
24	Hockey hielo	49	Balón puño	----	-----
25	Hockey hierba	50	Balonmano playa	----	-----

Otros eventos de competición que se incluyen son las competiciones hípcas y de galgos, y también otros de cualquier otra naturaleza, como sorteos y loterías, e-sports, encierros, concursos de TV, premios y certámenes, sobre sorteos varios, cotizaciones de la bolsa, etc.

Muchas modalidades se pueden aplicar específicamente a un periodo determinado del partido (una mitad, un cuarto, los primeros 30 minutos, etc). Así por ejemplo, una vez definida la modalidad 1-X-2 (1.1.1. del Anexo I), se podrá ofrecer esta modalidad particularizada para la segunda mitad del partido (Segunda Mitad 1-X-2),

entendiéndose que la segunda parte es un mini partido independiente que empieza 0-0. También se pueden aplicar determinadas modalidades a un equipo, jugador o participante determinado. Así por ejemplo, la modalidad “Goles” (1.2.6. del Anexo I), en la que el cliente pronostica el número total de goles, se puede particularizar para uno de los dos equipos (por ejemplo “Real Madrid Goles”), donde el cliente pronostica el número total de goles que marcará el Real Madrid. En el Anexo I cuando se define una modalidad que aplica a un equipo o jugador determinado se indica de la forma [Equipo seleccionado] o [Jugador seleccionado] (ver 1.2.5. del Anexo I). Igualmente, muchas modalidades dependen de un valor determinado. Así por ejemplo, un cliente podría apostar a que el número total de goles sea mayor que 2,5 goles, o mayor que 3,5 goles, etc. Este tipo de modalidades se indican en el Anexo I de la forma (valor) (ver 1.2.8. del Anexo I).

## **5. Glosario de términos**

En el Anexo II se definen los principales términos utilizados para la mejor comprensión de las Normas de Organización y Funcionamiento de las apuestas



# **ANEXO I**

## **Modalidades de apuestas y particularidades de los deportes**

## 1. Fútbol

Todas las apuestas de fútbol se calcularán teniendo en cuenta sólo el tiempo reglamentario, salvo que la apuesta se haga al campeón de una competición o eliminatoria, o que en el recibo de apuestas a continuación de la modalidad se indique claramente “incluye prórroga” o “incluye penaltis”. Las apuestas relacionadas con la primera mitad del partido se calcularán en base a los primeros 45 minutos, incluyendo el tiempo de descuento. El tiempo reglamentario incluye el período de juego y el tiempo de descuento que el árbitro añada, pero no incluye la prórroga, o los penaltis, si los hubiera.

En partidos en los que se prevea que pueda haber penaltis decisivos o prórroga, Sportium podrá ofrecer cuotas especialmente para el resultado del evento, las cuales se confirmarán en el momento en que se realice la apuesta. En los mercados que se definan específicamente para la prórroga, se considerará ésta como un partido completo que empieza desde 0-0, independientemente del resultado acumulado del partido. Algunos mercados se definen específicamente para los penaltis, como por ejemplo, “Ganará en penaltis”, “Primer penalty fallado en la tanda de penaltis”. En estos casos, si el partido se resuelve antes de llegar a los penaltis, las selecciones se considerarán nulas y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

En ocasiones los partidos se juegan en lugares neutros (campo neutral, CN). A efectos de cálculo, se considerará que el equipo situado a la izquierda en el boleto juega en casa. En competiciones internacionales, se considera que un equipo juega en casa si el encuentro tiene lugar dentro de sus fronteras nacionales. No se aceptarán solicitudes de cancelación por desconocimiento por parte de los clientes del campo de juego.

Los goles en propia puerta se tendrán en cuenta para todas las modalidades de apuestas relacionadas con el resultado del partido, relacionadas con los goles del partido, relacionadas con los equipos goleadores, con los sucesos del partido y con el resultado de los eventos compuestos y otros mercados generales, pero no para las relacionadas con los jugadores goleadores, salvo que se especifique lo contrario en la modalidad de apuesta.

Muchas modalidades se pueden aplicar específicamente a una de las mitades del partido, o a un equipo o jugador en concreto de los que juegan.

En estos casos la modalidad incluirá “Primera Mitad”, “Segunda Mitad” para definir en qué mitad se particulariza dicha modalidad. Las apuestas a la segunda mitad se considerarán como si dicha mitad fuera un mini-partido nuevo que empieza desde 0-0, independientemente del resultado acumulado del partido. Así, en la modalidad “Segunda Mitad Marcador Correcto”, si el partido acaba la primera parte 1 – 0 para el Real Madrid y en la segunda parte no hay goles, siendo el marcador correcto final de 1 – 0 para el Real Madrid, la selección ganadora para la modalidad Segunda Mitad Marcador Correcto sería “0-0”.

Un ejemplo de modalidad particularizada para un equipo sería la modalidad “Real Madrid Goleada Loca”, en la que el cliente debe pronosticar el número de goles (por franjas) que marcará el Real Madrid en el partido (0-1, 2-3, 4 ó más).

Algunas modalidades están compuestas de dos sucesos diferentes en distintos momentos del partido. En estos casos, si el cliente coloca una apuesta una vez conocido la totalidad o parte del contenido del pronóstico, la apuesta se considerará nula y se aplicará lo establecido en el apartado 3.3.6.1. Así por ejemplo, si un cliente apuesta a las modalidades “Mitad del Partido/Final del Partido”, “Ganará alguna de las mitades”, “Ganará la primera mitad pero no el partido” o similares una vez concluida la primera parte y por tanto con parte del pronóstico ya conocido, la apuesta se considerará nula. Igualmente en las modalidades tipo “Empezará perdiendo y ganará”, “Empezará perdiendo y empatará” o similar, si el cliente apuesta una vez que parte de su apuesta ya se ha producido (en estos casos apostando después del primer gol de uno de los dos equipos), las apuestas se considerarán nulas y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

En cualquiera de las modalidades definidas a continuación, si llevan incorporado el texto “CONTRA -”, se considerará que la selección del cliente es ganadora si ocurre cualquiera de las opciones disponibles distintas de la seleccionada. Así por ejemplo, si el cliente selecciona la modalidad “CONTRA - 1-X-2”, y selecciona la opción “1” (gana el equipo local), la apuesta será ganadora si el partido acaba en “Empate” o si gana el equipo visitante. Si el cliente selecciona dentro de la modalidad “CONTRA – Marcador Correcto” la selección “0-0”, la apuesta será ganadora siempre que el resultado del partido no sea “0-0”

## **1.1. Modalidades de apuestas de fútbol relacionadas con el resultado del partido**

### **1.1.1. Modalidad “1-X-2”**

Se pronostica el resultado de un partido (gana el equipo local, los dos equipos empatan o gana el equipo visitante) al finalizar el tiempo reglamentario.

### **1.1.2. Modalidad “1-X-2 Primera Mitad/1-X-2 Segunda Mitad”**

Se pronostica el resultado (tipo 1-X-2) de cada una de las mitades de un partido como si fueran dos partidos independientes cada mitad. Así, en un partido de fútbol en que la primera mitad termina (tras 2 minutos de tiempo de descuento) con victoria local y en la segunda mitad el equipo visitante logra empatar tras un minuto de descuento, el único pronóstico ganador es victoria local y victoria visitante, y se expresa de la forma 1 / 2, siendo 1 el nombre del equipo local y 2 el nombre del equipo visitante.

### **1.1.3. Modalidad “Mitad del Partido/Final del Partido”**

Se pronostica el resultado de un partido (gana el equipo local, los dos equipos empatan o gana el equipo visitante) al llegar al descanso y al final, teniendo que acertar ambos para resultar una apuesta ganadora.

Así, en un partido de fútbol en que la primera mitad termina (tras 2 minutos de tiempo de descuento) con victoria local y en la segunda mitad el equipo visitante logra empatar tras un minuto de descuento, el único pronóstico ganador es victoria local y empate, y se expresa de la forma 1 - X, siendo 1 el nombre del equipo local y X se refiere al empate al final del partido.

### **1.1.4. Modalidad “Doble Oportunidad”**

Para que el cliente pueda realizar este tipo de apuestas Sportium ofrece cuotas para los siguientes pronósticos:

- El equipo de casa gana o el partido acaba en empate (1X)
- El equipo de casa gana o el equipo visitante gana (12)
- El partido acaba en empate o el equipo visitante gana (X2)

### **1.1.5. Modalidad “Margen de victoria”**

Se pronostica el equipo que ganará el partido y por cuántos goles de diferencia. Así, si un partido entre el Real Madrid y el Sevilla queda 2-1 a favor del Real Madrid, el pronóstico ganador será Real Madrid ganará por 1 gol. Entre las opciones posibles también se ofrecerá “Empate sin goles” y “Empate y ambos equipos marcan”.

### **1.1.6. Modalidad “Empate No cuenta”**

Se pronostica el equipo que ganará el partido al término del tiempo reglamentario. Si el partido acaba en empate, las apuestas se considerarán nulas y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1. Esta apuesta se puede particularizar para cada una de las dos mitades del partido.

### **1.1.7. Modalidad “[Equipo seleccionado] No cuenta”**

Se pronostica si el equipo rival al que aparece en el texto de la modalidad (Equipo seleccionado) ganará o si se producirá un empate en el partido. En el caso de que gane el equipo que aparece en el texto de la modalidad las apuestas se considerarán nulas, y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1. Esta apuesta se puede particularizar para cada una de las dos mitades del partido.

### **1.1.8. Modalidad “Ganará alguna de las mitades”**

Se pronostica si el equipo seleccionado ganará la primera o la segunda mitad (o las dos) de un partido. Cada mitad se considerará como un partido completo que empieza desde 0-0, independientemente del resultado acumulado del partido.

### **1.1.9. Modalidad “Ganará las dos mitades”**

Se pronostica si el equipo seleccionado ganará las dos mitades de un partido. Cada mitad se considerará como un partido completo que empieza desde 0-0, independientemente del resultado acumulado del partido

### **1.1.10. Modalidad “Ganará la primera mitad pero no el partido”**

Se pronostica si el equipo seleccionado ganará la primera mitad pero terminará el partido empatando o perdiendo.

### **1.1.11. Modalidad “Empezará perdiendo y ganará”**

Se pronostica si el equipo seleccionado empezará perdiendo pero terminará el partido ganando.

### **1.1.12. Modalidad “Empezará perdiendo y empatará”**

Se pronostica si el equipo seleccionado empezará perdiendo pero terminará el partido en empate.

### **1.1.13. Modalidad “Empezará perdiendo y perderá”**

Se pronostica si el equipo seleccionado empezará perdiendo y terminará el partido perdiendo.

### **1.1.14. Modalidad “Empezará ganando y perderá”**

Se pronostica si el equipo seleccionado empezará ganando y terminará el partido perdiendo.



### **1.1.15. Modalidad “Empezará ganando y empatará”**

Se pronostica si el equipo seleccionado empezará ganando y terminará el partido en empate.

### **1.1.16. Modalidad “Empezará ganando y ganará”**

Se pronostica si el equipo seleccionado empezará ganando y terminará el partido ganando.

### **1.1.17. Modalidad “Empezará perdiendo y ganará o empatará”**

Se pronostica si el equipo seleccionado empezará ganando y terminará el partido ganando o empatando.

### **1.1.18. Modalidad “Vencer a cero”**

Se pronostica si el equipo seleccionado ganará el partido y además no encajará ningún gol.

### **1.1.19. Modalidad “Línea Asiática de Handicap”**

También conocido como “Handicap”. En esta modalidad se aplica una ventaja o hándicap a las selecciones con menos opciones de ganar en forma de goles.

El Hándicap es un valor que representa los goles de ventaja que se le dan a un equipo. Así, el equipo menos favorito tendrá una ventaja expresada como “Equipo seleccionado (+0,5)”, lo que significa que si este equipo empata el partido 0-0, se le sumaría el Hándicap y resultaría ganador por 0,5-0, convirtiéndose en ganadoras las apuestas a dicha selección. En cambio, el equipo más favorito tendría un Hándicap que se expresaría de la forma “Equipo seleccionado (-0,5)”, por lo que en el caso anterior de empate 0-0, las apuestas a dicha selección serían perdedoras, puesto que al restar el Hándicap quedaría como 0-(-0,5).

En el caso de que dicha ventaja sea un número entero y al aplicar el cálculo el resultado quede en empate, las apuestas se considerarán nulas, salvo que se ofreciera la opción de empate. Así, si el partido Real Madrid – Córdoba el cliente selecciona Real Madrid (-2,0) y el partido queda 2-0 a favor del Real Madrid, el resultado tras aplicar el Hándicap sería 0-0, por lo que la apuesta sería nula, salvo que se ofreciera la opción de empate, en cuyo caso será considerada perdedora.

Si el valor estuviera compuesto por un valor entero y otro fraccionario (línea partida), como por ejemplo 1,0 & 1,5, la mitad del importe apostado por el cliente se consideraría apostado al valor 1,0 y la otra mitad al valor 1,5. En la línea partida nunca se ofrece la opción de empate.

Así por ejemplo, si un cliente hace una apuesta doble de 1 € con las selecciones:

- 1) Real Madrid (-2,0 & -2,5), con cuota 1,80 (evento Real Madrid – Levante)
- 2) Málaga (+1,5 & +2,0), con cuota 2,00 (evento Málaga – Barcelona)

y los resultados de estos eventos son:

- a) Real Madrid 3 – Levante 0
- b) Málaga 0 – Barcelona 2

Las ganancias se calcularían como sigue.

Como el Madrid gana por 3 goles, tanto si se le restan 2,5 como si se le restan dos goles, sigue ganando, por lo que ambas mitades son ganadoras, ganando  $1 \times 1,80 = 1,80 \text{ €}$ .

Al tratarse de una apuesta múltiple, lo ganado se reinvierte en la siguiente selección (Málaga 1,5 & 2,0). De estos 1,80 €, la mitad (0,90 €) se pierde en la línea

de 1,5 (el Málaga pierde 1,5-2), mientras la otra mitad (la línea de 2,0) se considera nula (empate 2-2). Por tanto la ganancia de esta apuesta es de 0,90 €.

Otra forma de calcular el resultado es considerar que estamos haciendo 4 apuestas del tipo múltiple acumulador, cada una de ellas de 0,25 € (1 € / 4 posibilidades), compuestas por:

- 1) Real Madrid (-2,0) y Málaga (+1,5) – Perdedora por el Málaga
- 2) Real Madrid (-2,0) y Málaga (+ 2,0) – Gana y Nula
- 3) Real Madrid (-2,5) y Málaga (+1,5) – Perdedora por el Málaga
- 4) Real Madrid (-2,5) y Málaga (+2,0) – Gana y Nula

Las apuestas 2 y 4 tienen ganancia, y como la parte del Málaga es nula (cuota =1,00), las ganancias de cada uno de esos acumuladores es igual a:

$$0,25 \text{ €} \times 1,80 \times 1,00 = 0,45 \text{ €}, \text{ y al tratarse de dos apuestas,}$$
$$0,45 \text{ €} + 0,45 \text{ €} = 0,90 \text{ €}$$

En el caso de que no quede identificado junto al equipo al que se le aplica la ventaja (Ejemplo: “Real Madrid -2”, “Valladolid +1”, etc) el Handicap, se aplicará por defecto al equipo que juega en casa. Así por ejemplo, en el evento “Sevilla vs Real Madrid”, si el cliente selecciona la opción “Empate +1”, las apuestas serán ganadoras siempre y cuando el Sevilla pierda por un solo gol. Ejemplo: el Madrid gana “0-1”, se aplica el hándicap al Sevilla, con lo que el resultado para la apuesta es “1-1”, la selección ganadora con este resultado es “Empate”.

#### **1.1.20. Modalidad “Múltiple especial” o “Apuesta del día”**

Se ofrecen al cliente una serie de pronósticos en uno o varios partidos, y se asigna a dicho acontecimiento unido una cuota determinada. Se trata de una apuesta simple, y como tal deberán calcularse las ganancias. Un ejemplo podría ser: “Real Madrid, Barcelona y Osasuna, todos ganarán su partido de hoy”, con una cuota para este evento conjunto de 5,00. Si una de las selecciones o eventos que componen la apuesta se declara nulo, la apuesta se convierte en una múltiple acumulador con las otras dos selecciones. Si bien este tipo de apuesta es frecuente con selecciones de fútbol, el mismo tipo de apuesta se puede ofrecer para selecciones de otros deportes, incluso si se mezclan deportes en la misma apuesta

#### **1.1.21. Modalidad “1-X-2 con ambos equipos marcando”**

Equivalente a la modalidad 1.1.1. con la salvedad que ambos equipos deben marcar un gol.

#### **1.1.22. Modalidad “1-X-2 Primera Parte” y “1-X-2 Segunda parte”**

Equivalente a la modalidad 1-X-2 pero particularizando la modalidad a la primera parte o a la segunda parte respectivamente. Para el cálculo no se incluye ni prórrogas ni penalties. La segunda mitad se entenderá como un nuevo partido que empieza 0-0, independientemente del resultado real del partido.

#### **1.1.23. Modalidad “1-X-2 a los X minutos”**

Equivalente a la modalidad “1-X-2” con la salvedad de que la apuesta se resuelve a los X minutos. Es decir, si la modalidad es “1-X-2 a los 30 minutos”, las apuestas se resolverán en base al resultado que llevara el partido al llegar a los 30 minutos (29 minutos y 59 segundos después del pitido inicial). Si la modalidad es “1-X-2 a los 60 minutos”, se resolverá en base al resultado que llevara el partido en el minuto 15 de la segunda parte (14 segundos y 59 segundos después del pitido inicial de la segunda parte)

### **1.1.24. Modalidad “1-X-2 [eliminatória]”, “1-X-2 [grupo de partidos]”**

Equivalente a s una apuesta equivalente a la de “1-X-2”, con la salvedad de que no se resuelve en un único partido, sino en más de uno. Así por ejemplo, en una eliminatória de Copa del Rey, la modalidad sería “1-x-2 Semifinales Osasuna – Betis” El cliente pronostica el resultado (tipo 1-X-2) de cada una de los dos partidos que componen la eliminatória (partido de ida y partido de vuelta). Así, en el ejemplo anterior, si el partido de ida termina (tras 2 minutos de tiempo de descuento) con victoria local y en el partido de vuelta el partido acaba en empate tras un minuto de descuento, el único pronóstico ganador es victoria local ida y empate vuelta, y se expresa de la forma 1 / x, siendo 1 el nombre del equipo local y x el empate Otras opciones de esta modalidad, para la fase de Grupos de un Mundial, podría ser “1-X-2 partidos de España Grupo H Mundial” En el caso de que uno de los partidos no se jugase la selección se consideraría nula, salvo que un resultado inequívoco se pudiera determinar (ejemplo, si se ha fallado el primero de los 3 partidos del ejemplo anterior, la apuesta ya sería perdedora).

### **1.1.25. Modalidad “Pleno o Salva de [x]”**

Se pronostica si el resto de selecciones (x-1) en el recibo serán ganadoras, en cuyo caso la selección ganadora para esta modalidad sería “Pleno”, o si por el contrario una o más de una de dichas selecciones serán perdedoras, en cuyo caso la selección ganadora para esta modalidad sería “Salva”. En este último caso la apuesta se considerará como una apuesta simple a la modalidad “Pleno o Salva de [x]”.Esta modalidad sólo se puede utilizar dentro de una apuesta múltiple acumulador.

## **1.2. Modalidades de apuestas de fútbol relacionadas con los goles del partido**

### **1.2.1. Modalidad “Marcador Correcto”**

Se pronostica el marcador correcto en goles al final del tiempo reglamentario. Las opciones se suelen ofrecer del tipo “Real Madrid 1-0”, “Barcelona 1-0”, independientemente del equipo que juegue en casa. Esta modalidad se puede ofrecer particularizada para la primera o la segunda parte del partido.

### **1.2.2. Modalidad “Cuatro”**

En un partido Real Madrid – Barcelona, las cuatro selecciones disponibles son del tipo:

- 1) Real Madrid ganará y se marcarán 3 o más goles
- 2) Real Madrid ganará y se marcarán 2 o menos goles
- 3) Barcelona ganará o empatará y se marcarán 3 o más goles
- 4) Barcelona ganará o empatará y se marcarán 2 o menos goles

Para que la apuesta resulte ganadora, se deben producir las dos situaciones pronosticadas. La parte de “ganará” o “ganar o empatará” se establece con las mismas reglas explicadas en la modalidad 1-X-2. Para la parte del número total de goles, se suman los goles de ambos equipos.

### **1.2.3. Modalidad “Tiempo del primer gol cuatro”**

En un partido Real Madrid – Barcelona, las 4 selecciones disponibles son del tipo:

- 1) Real Madrid marca primero y es en el minuto 27 o antes
- 2) Real Madrid marca primero y es en el minuto 28 o después

- 3) Barcelona marca primero y es en el minuto 27 o antes
- 4) Barcelona marca primero y es en el minuto 28 o después

Para que la apuesta resulte ganadora, se deben producir las dos situaciones pronosticadas. Si el primer gol es en propia meta, se le contará al equipo al que se le anota en el marcador. Así, si el Barcelona se adelanta en el partido con un gol en propia meta del Real Madrid en el minuto 15 y este ha sido el primer gol, la selección ganadora será Barcelona marca primero y es en el minuto 27 o antes. El minuto 27 se considerará hasta el instante 26 minutos 59 segundos desde el pitido inicial. El minuto 28 se considera desde el instante 27 minutos y 0 segundos desde el pitido inicial del partido. Esto es así pues se considera que el primer segundo después del pitido inicial el partido está en su minuto 1.

En el caso de que no se marque ningún gol las apuestas se considerarán nulas, y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

#### **1.2.4. Modalidad “Goleada Loca”**

Se pronostica el número de goles que se marcarán durante el tiempo reglamentario, teniendo habitualmente los siguientes rangos disponibles para seleccionar:

- 1) 0-1
- 2) 2-3
- 3) 4 ó más

#### **1.2.5. Modalidad “[Equipo seleccionado] Goleada Loca”**

Equivalente a la modalidad 1.2.4. pero particularizada para el equipo seleccionado.

Los goles en propia meta no cuentan si los marca el equipo seleccionado en su propia meta. Si cuentan si el equipo rival al seleccionado se marca un gol en su propia puerta.

#### **1.2.6. Modalidad “Goles”**

Se pronostica el número de goles que se marcarán durante el tiempo reglamentario, teniendo las siguientes opciones generalmente:

- 1) Sin goles
- 2) 1 gol
- 3) 2 goles
- 4) 3 goles
- 5) 4 goles
- 6) 5 goles
- 7) 6 goles
- 8) 7 o más goles

#### **1.2.7. Modalidad “Goles Par/Impar”**

Se pronostica si el número total de goles que se marcarán en un partido será un número Par o Impar. Si el número total de goles es cero (el partido termina 0-0) la opción ganadora será Par.

#### **1.2.8. Modalidad “Goles Más/Menos (*valor*)”**

Se pronostica si el número total de goles que se marcarán en un partido será superior o inferior a un número previamente determinado (*valor*). Esta modalidad en ocasiones se llama “Línea de Gol”

Si este valor es un número entero, como por ejemplo 2.0, en el caso de que la suma de goles fuera exactamente 2 (0-2, 1-1, 2-0), la apuesta sería nula independientemente de la selección del cliente y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

Si el valor es un número fraccionado, como por ejemplo 2.5, en el caso de que la suma de los goles fuera 2, la apuesta del cliente sería ganadora si hubiera seleccionado Menos y perdedora si hubiera seleccionado Más.

Si el valor es un número fraccionado, como por ejemplo 2.5, en el caso de que la suma de los goles fuera 2, la apuesta del cliente sería ganadora si hubiera seleccionado Menos y perdedora si hubiera seleccionado Más.

Si el valor estuviera compuesto por un valor entero y otro fraccionario (línea partida), como por ejemplo 2/2.5, la mitad del importe apostado por el cliente se consideraría apostado al valor 2.0 y la otra mitad al valor 2.5. En la línea partida nunca se ofrece la opción de empate.

Así por ejemplo, si un cliente hace una apuesta doble de 1 € con las selecciones:

- 1) Más (2/2.5), con cuota 1.80 (evento Real Madrid – Levante)
- 2) Menos (2/2.5), con cuota 2.00 (evento Málaga – Barcelona)

y los resultados de estos eventos son:

- a) Real Madrid 3 – Levante 0
- b) Málaga 0 – Barcelona 2

Las ganancias se calcularían como sigue.

Como el Madrid gana por 3 goles, la selección Más es ganadora tanto para la línea de 2 como la de 2,5, por lo que ambas son ganadoras, ganando  $1 \text{ €} \times 1,80 = 1,80 \text{ €}$ . Al tratarse de una apuesta múltiple, lo ganado se reinvierte en la siguiente selección (Menos 2/2,5). De estos 1,80 €, la mitad (0,90 €) se gana en la línea de 2,5 (se marcan menos de 2,5 goles), ganando  $0,90 \text{ €} \times 2,00 = 1,80 \text{ €}$ , mientras la otra mitad (la línea de 2) se considera nula (se marcan justo 2 goles), por lo que la ganancia total será de  $1,80 \text{ €} + 0,90 \text{ €} = 2,70 \text{ €}$ .

Otra forma de calcular la ganancia es considerar que estamos haciendo 4 apuestas del tipo múltiple acumulador, cada una de ellas de 0,25 € (1 € / 4 posibilidades), compuestas por:

- 1) Más 2 (RMD-LVT) y Menos 2 (MLG-BCN) – Gana y Nula
- 2) Más 2 (RMD-LVT) y Menos 2,5 (MLG-BCN) – Gana y Gana
- 3) Más 2.5 (RMD-LVT) y Menos 2 (MLG-BCN) – Gana y Nula
- 4) Más 2.5 (RMD-LVT) y Menos 2,5 (MLG-BCN) – Gana y Gana

Las apuestas 1 y 3 tienen ganancias, y como la parte de Menos es nula (cuota =1,00), las ganancias de cada uno de esos acumuladores es igual a:

$$0,25 \text{ €} \times 1,80 \times 1,00 = 0,45 \text{ €}, \text{ y al tratarse de dos apuestas,} \\ 0,45 \text{ €} + 0,45 \text{ €} = 0,90 \text{ €}$$

Las apuestas 2 y 4 ganan las dos selecciones, por lo que cada uno de estos acumuladores tendría como ganancias:

$$0,25 \text{ €} \times 1,80 \times 2,00 = 0,90 \text{ €}, \text{ y al tratarse de dos apuestas,} \\ 0,90 \text{ €} + 0,90 \text{ €} = 1,80 \text{ €}$$

Por tanto, las ganancias de la apuesta del ejemplo serían  $1,80 \text{ €} + 0,90 \text{ €} = 2,70 \text{ €}$ .

### **1.2.9. Modalidad “[Equipo seleccionado] Goles Más/Menos (valor)”**

Equivalente a la modalidad “Goles Más/Menos (valor)” salvo que sólo se tienen en cuenta los goles del equipo seleccionado. Los goles en propia meta no cuentan si los marca el equipo seleccionado en su propia meta. Sí cuentan si el equipo rival al seleccionado se marca un gol en su propia puerta.

### **1.2.10. Modalidad “Hora del primer gol”**

Se pronostica si el primer gol se marcará en el minuto 27 o antes o si se marcará en el minuto 28 o después. El minuto 27 se considerará hasta el instante 26 minutos 59 segundos desde el pitido inicial. El minuto 28 se considera desde el instante 27 minutos y 0 segundos desde el pitido inicial del partido. Esto es así pues se considera que el primer segundo después del pitido inicial el partido está en su minuto 1.

### **1.2.11. Modalidad “Hora del primer gol 10 bandas”**

Se pronostica si el primer gol se marcará en alguna de las 10 bandas horarias que dividen los 90 minutos del partido (00:00-09:59, 10:00-19:59,...). Se considera que tras el primer segundo después al pitido inicial el partido está en su minuto 1.

Si el primer gol se marca en el tiempo de descuento de la primera mitad, la selección ganadora será la franja de 41-50 minutos. Si el gol se marca en el tiempo de descuento de la segunda parte, la selección ganadora es la banda 81-90 minutos.

También se ofrece como última banda la opción “No habrá goles”, que resultará la selección ganadora cuando el partido termine empate a cero.

Esta modalidad también se puede ofrecer particularizada para el equipo local o el equipo visitante.

### **1.2.12. Modalidad “¿En qué mitad se marcarán más goles?”**

Se pronostica si el número total de goles será superior en la primera o en la segunda mitad. Las selecciones disponibles son primera mitad, segunda mitad o empate (se marcan el mismo número de goles en ambas partes).

### **1.2.13. Modalidad “¿En qué mitad habrá más [Equipo seleccionado] goles?”**

Se pronostica si el número total de goles que marcará el equipo seleccionado será superior en la primera o en la segunda mitad. Las selecciones disponibles son primera mitad, segunda mitad o empate (se marcan el mismo número de goles en ambas partes).

Los goles en propia meta no cuentan si los marca el equipo seleccionado en su propia meta. Si cuentan si el equipo rival al seleccionado se marca un gol en su propia puerta.

### **1.2.14. Modalidad “¿En qué mitad se marcará el primer gol?”**

Se pronostica si el primer gol se marcará en la primera o en la segunda mitad. Las selecciones disponibles son primera mitad, segunda mitad o no habrá goles.

### **1.2.15. Modalidad “¿Cuándo [Equipo seleccionado] marcará primero?”**

Se pronostica si el primer gol del equipo seleccionado se marcará en la primera o en la segunda mitad. Las selecciones disponibles son primera mitad, segunda mitad o no habrá goles.

Los goles en propia meta no cuentan si los marca el equipo seleccionado en su propia meta. Si cuentan si el equipo rival al seleccionado se marca un gol en su propia puerta.

### **1.2.16. Modalidad “Marcador correcto en cualquier momento del partido”**

Se pronostica el marcador correcto en goles en cualquier momento del partido.

### **1.2.17. Modalidad “Doble marcador correcto”**

Es una apuesta similar a la de “Marcador Correcto”, con la salvedad de que se ofrecen dos marcadores posibles en cada selección. Así, el cliente puede seleccionar “Valencia 1-0 o 5-1”, resultando su apuesta ganadora tanto si el Valencia gana y el marcador es 1-0 como si el Valencia gana y el marcador es 5-1. En el resto de los casos la apuesta es perdedora. Cada selección tiene una cuota específica, que será distinta a la que se obtendría calculando esta apuesta como si fuera una múltiple (ver 3.3.6.13.)

### **1.2.18. Modalidad “Marcador correcto con goles”**

Es una apuesta equivalente a la de “Marcador Correcto”, con la salvedad de que en el caso de que el partido concluya con empate a cero goles, las apuestas que no contengan la selección “Empate 0-0” se considerarán nulas.

### **1.2.19. Modalidad “Marcador correcto [grupo de partidos]”**

Es una apuesta equivalente a la de “Marcador Correcto”, con la salvedad de que no se resuelve en un único partido, sino en más de uno. En cada uno de dichos partidos sólo se consideran los goles marcados durante el tiempo reglamentario, salvo que se indique específicamente lo contrario. Así por ejemplo, si un cliente selecciona en la modalidad “Marcador correcto Semifinales Champions 2014” la selección “Atlético de Madrid 5-3, y en la realidad la eliminatoria queda 0-0 en el partido de ida y 0-0 en el de vuelta y en los penalties el atlético ganase 5-3, la apuesta sería perdedora. Pero si en la realidad en el partido de ida quedan 5-0 a favor del Atletico y el de vuelta 3-0 a favor del Sevilla, la apuesta sería ganadora. Otras opciones de estas apuestas serían “Marcador correcto partidos de liga Real Madrid vs Atletico de Madrid”, “Marcador correcto próximos 3 partidos de España”, etc En el caso de que uno de los partidos no se jugase la selección se consideraría nula, salvo que un resultado inequívoco se pudiera determinar (ejemplo, el marcador correcto seleccionado contiene un cero para uno de los equipos y dicho equipo ya ha marcado un gol).

### **1.2.20. Modalidad “Goles [grupo de partidos]”**

Es una apuesta equivalente a la de “Goles”, con la salvedad de que no se resuelve en un único partido, sino en más de uno. En cada uno de dichos partidos sólo se consideran los goles marcados durante el tiempo reglamentario, salvo que se indique específicamente lo contrario. Así por ejemplo, si un cliente selecciona en la modalidad “Goles Semifinales Champions 2014” la selección “3”, y en la realidad la eliminatoria queda 0-0 en el partido de ida y 0-0 en el de vuelta y en los penalties el atlético ganase 5-3, la apuesta sería perdedora. Pero si en la realidad en el partido de ida quedan 0-0 y el de vuelta 3-0 a favor del Sevilla, la apuesta sería ganadora. Otras opciones de estas apuestas serían “Goles partidos de liga Real Madrid vs Atletico de Madrid”, “Goles próximos 3 partidos de España”, etc En el caso de que uno de los partidos no se jugase la selección se consideraría nula, salvo que un resultado inequívoco se pudiera determinar (ejemplo, el cliente ha seleccionado 0 y en el primer partido se ha marcado ya un gol). Esta modalidad se puede particularizar para un equipo o jugador determinado. También se puede apostar, en lugar de por los goles marcará un determinado equipo o jugador, por los goles que encajará, en cuyo caso la modalidad incluiría el término “recibidos por”. Ejemplo “Goles recibidos por Iker Casillas en el Mundial 2014”

### **1.2.22. Modalidad “Goles Más/Menos [grupo de partidos]” y “Línea de gol [grupo de partidos]”**

Es una apuesta equivalente a la de “Goles [grupo de partidos]” pero con la salvedad de que en lugar de apostar a un número determinado de goles, se apuesta sobre si dicho número será superior o inferior a un número determinado. Esta selección se puede particularizar para un equipo o jugador determinado

### **1.2.23. Modalidad “Marcador correcto sumado”**

Se pronostica el resultado que tendrá la suma de los dígitos del marcador correcto. Así, la selección “0” sería ganadora sólo si el marcador correcto es “0-0”, mientras que la selección “1” sería ganadora tanto si el marcador correcto es “1-0” (1+0) como “0-1” (0+1). En el caso de la selección 2 hay tres resultados distintos “2-0”, “0-2”, “1-1” que serían resultados válidos para que la apuesta fuera ganadora.

### **1.2.24. Modalidad “Marcador correcto multiplicado”**

Se pronostica el resultado que tendrá el producto de los dígitos del marcador correcto. Así, la selección “0” sería ganadora para cualquier marcador en el que uno de los dos equipos marque 0 goles (“0-0”, “1-0”, “0-2”, etc), mientras que la selección “1” sería ganadora sólo si el marcador correcto es “1-1” (1x1). En el caso de la selección 2 hay dos resultados distintos “2-1”, “1-2” que serían resultados válidos para que la apuesta fuera ganadora.

## **1.3. Modalidades de apuestas de fútbol relacionadas con los jugadores goleadores**

En estas modalidades de apuestas, los goles en propia meta no se tienen en cuenta a efectos de cálculo. En estas modalidades de apuestas, si el único gol durante el tiempo reglamentario es un gol en propia meta, entonces la selección “No goleadores”, “Sin goles” o “No habrá goles” serán los pronósticos ganadores.

Si un partido es suspendido antes de que el primer gol haya sido marcado, todas las apuestas de estas modalidades serán nulas y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1. Esto incluye las apuestas cuya selección fuera “No goleadores”. Sin embargo, si el partido es suspendido después de que se haya marcado el primer gol, todas las apuestas a estas modalidades se mantienen.

Igualmente, si el jugador seleccionado no tiene opción de marcar el gol objeto de apuesta, la apuesta se considerará nula. Así, en las apuestas a Primer Goleador, si el jugador seleccionado sale al campo después de que se haya marcado el primer gol, dicha selección será nula. Sin embargo, si la modalidad es a último jugador en marcar y la selección del cliente sale al campo después de que se haya marcado el último gol, la apuesta es válida.

Si la selección pronosticada por el cliente no juega o lo hace después de que se haya marcado el primer gol válido (no en propia meta), la apuesta se considerará nula y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

### **1.3.1. Modalidad “Primer goleador”**

Se pronostica el jugador que marcará el primer gol durante el tiempo reglamentario.

En este tipo de modalidad, las apuestas sobre jugadores que sean substituidos o expulsados antes de que se marque el primer gol serán consideradas perdedoras.



### 1.3.2. Modalidad “Primer goleador colocado”

Esta modalidad de apuesta (ver 3.3.6.14.) consiste en realidad en dos apuestas, la mitad de lo apostado a que la selección elegida marque el primer gol y la otra mitad a que la selección marque el segundo, o el tercero, o el cuarto o el quinto gol.

Veamos con un sencillo ejemplo cómo se calcularían las ganancias de un cliente que apueste 10 € a que Cristiano Ronaldo es el primer goleador colocado, con una cuota de 4.00, y unos términos de colocado definidos como 1,2,3,4,5 1/4. Al tratarse de dos apuestas, el cliente debería entregar 20 € (10 € a cada una de las mitades). La apuesta se resolverá:

- 1) Si no se marca ningún gol las apuestas a esta modalidad serán perdedoras.
- 2) Cristiano Ronaldo marca el segundo gol. Sólo se acierta la parte de colocado

Para calcular las ganancias de la parte a colocado a partir de la cuota de ganador seleccionada (Primer Goleador), se aplicará la fórmula detallada en el apartado 3.3.6.14. Así,

$$Cg = \text{Cuota de ganador} = 4.00$$

$$\text{Cuota colocado} = Cc = (Cg + 3)/4$$

$$\text{Ganancia normal} = \text{cuota colocado} \times \text{cantidad total apostada}$$

$$\text{Cuota colocado} = (Cg + 3)/4$$

$$\text{Cuota ganador} = Cg = 4,00$$

$$\text{Cuota colocado} = (4 + 3) / 4 = 1,75$$

$$\text{Ganancia normal} = \text{cuota colocado} \times \text{cantidad total apostada} = 1,75 \times 10 \text{ €} = 17,5 \text{ €}$$

- 3) Cristiano Ronaldo marca el primer gol. Se acierta tanto la parte de ganador (10 € x 4,00 = 40 €) como la parte de colocado (17,5 €). Las ganancias totales serían de 57,5 € (40 € + 17,5 €).

Las ganancias no se acumulan, aunque el mismo jugador marque varias veces. Así, lo máximo que en el ejemplo anterior se puede pagar es 57,5 €, a pesar de que Cristiano Ronaldo marcase el segundo, tercero, cuarto y/o quinto gol. Igualmente, si Cristiano no marca el primer gol, lo máximo que se podría obtener con esta apuesta es 17,5 €, independientemente de que Cristiano marcase el segundo, tercer, cuarto y/o quinto gol.

En este tipo de modalidad, las apuestas sobre jugadores que sean substituidos o expulsados antes de que se marque el primer gol serán consideradas perdedoras.

### 1.3.3. Modalidad “Primer goleador y Marcador Correcto”

Se apuesta simultáneamente al marcador correcto y a que el jugador seleccionado será el primer goleador durante el tiempo reglamentario del evento. Para que la apuesta se considere ganadora hay que acertar los dos pronósticos.

Esta modalidad es una apuesta simple, por lo que tiene una cuota específica asignada, y no debe ser considerada como una apuesta múltiple acumulador de 2.

Si el jugador seleccionado se incorpora al partido después de que se haya marcado el primer tanto o si no llega a jugar, la predicción de Primer goleador y marcador correcto pasará a ser una apuesta sencilla de “Marcador Correcto”, con la cuota disponible para dicho marcador.

Si el resultado para el pronóstico de marcador correcto es 1-0 y el tanto es en propia puerta, la predicción se calculará como si fuera una apuesta sencilla de “Marcador Correcto”, con la cuota disponible para dicho marcador.

Si se suspende el evento antes de finalizar el tiempo reglamentario y se ha marcado un tanto, y se declara como resultado final el resultado justo antes de la suspensión del mismo, la apuesta de Primer goleador y marcador correcto se calculará como una apuesta sencilla de “Primer Goleador”, con la cuota disponible para dicha selección.

Si se suspende el evento antes de finalizar el tiempo reglamentario y no se ha marcado ningún tanto, todas las apuestas pertenecientes a este mercado serán declaradas nulas, y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

#### **1.3.4. Modalidad “Último goleador y Marcador Correcto”**

Se apuesta simultáneamente al marcador correcto y a que el jugador seleccionado será el último goleador durante el tiempo reglamentario del evento. Para que la apuesta se considere ganadora hay que acertar los dos pronósticos.

Esta modalidad es una apuesta simple, por lo que tiene una cuota específica asignada, y no debe ser considerada como una apuesta múltiple acumulador de 2.

Si el jugador seleccionado no llega a jugar, la predicción de Último goleador y marcador correcto pasará a ser una apuesta sencilla de “Marcador Correcto”, con la cuota disponible para dicho marcador.

#### **1.3.5. Modalidad “Último Jugador en Marcar”**

Se pronostica el jugador que marcará el último gol durante el tiempo reglamentario del evento. En esta modalidad, se tendrán en cuenta todos los jugadores que hayan participado en el partido en cualquier momento, independientemente de que estuvieran en el campo en el momento en que se marque el último gol. Si la selección no juega en absoluto, la selección es nula y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

#### **1.3.6. Modalidad “Marcará un gol en el partido”**

Se pronostica el jugador que marcará algún tanto durante el tiempo reglamentario del evento. Todos los jugadores que tomen parte en cualquier momento del partido contarán para este tipo de modalidad. Las selecciones que contengan jugadores que no juegan en absoluto serán consideradas nulas y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

#### **1.3.7. Modalidad “Marcará un hat-trick”**

Se apuesta a que el jugador seleccionado marcará tres o más goles durante el tiempo reglamentario del evento. A efectos de cálculo, se tendrán en cuenta todos los jugadores que hayan participado en el evento en algún momento. Si la selección no participa en el evento, la selección se considerará nula, y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

#### **1.3.8. Modalidad “Máximo goleador”**

Se apuesta a que el jugador seleccionado será el que más goles marcará en el evento objeto de la apuesta. En el caso de que uno o más jugadores marquen el mismo número de goles, se aplicarán las reglas del empate (ver 3.3.6.8), independientemente de que el órgano regulador entregue el premio o trofeo (Ejemplo: mejor jugador del torneo, bota de oro, etc) a un solo jugador. Esta apuesta se puede particularizar para un equipo en concreto (ejemplo: Máximo Goleador de España) y/o para una determinada duración (ejemplo: Máximo Goleador en la Fase de Grupos del Mundial).

#### **1.3.9. Modalidad “Marcará un gol en el partido y 1X2”**

Se apuesta simultáneamente al resultado del partido (gana equipo local, empatan o gana el equipo visitante) y a que el jugador seleccionado marcará en algún momento durante el tiempo reglamentario del evento. Para que la apuesta se considere ganadora hay que acertar los dos pronósticos.

Esta modalidad es una apuesta simple, por lo que tiene un coeficiente específico asignado, y no debe ser considerada como una apuesta múltiple acumulador de 2.

Si el jugador seleccionado se incorpora al partido en cualquier momento del periodo reglamentario, y no marca, todas las selecciones que contengan a dicho jugador se considerarán perdedoras. Sin embargo, si el jugador seleccionado no llega a jugar, la predicción de “Marcará un gol en el partido y 1X2” pasará a ser una apuesta sencilla de “1X2”, con el coeficiente disponible para dicha modalidad.

Si se suspende el evento antes de finalizar el tiempo reglamentario y se ha marcado un tanto, y se declara como resultado final el resultado justo antes de la suspensión del mismo, la apuesta de “Marcará un gol en el partido y 1X2” se calculará como una apuesta sencilla de “Marcará un gol en el partido”, con el coeficiente disponible para dicha selección.

Si se suspende el evento antes de finalizar el tiempo reglamentario y no se ha marcado ningún tanto, todas las apuestas pertenecientes a este mercado serán declaradas nulas, y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

### **1.3.10. Modalidad “Máximo goleador y equipo ganador”**

Para acertar esta modalidad no sólo se debe acertar el jugador que será el que más goles marcará en el evento objeto de apuesta (ver 1.3.7.), sino también el equipo que resultará vencedor en tal evento. También se puede ofrecer la modalidad “Máximo goleador y equipo finalista”, equivalente a la anterior pero basta con acertar el máximo goleador y el equipo finalista, “Primer goleador y equipo ganador”, “Primer goleador y finalista”, etc.

### **1.3.11. Modalidad “Máximo goleador y finalista”**

Para acertar esta modalidad no sólo se debe acertar el jugador que será el que más goles marcará en el evento objeto de apuesta (ver 1.3.7.), sino también el equipo que llegará a la final en dicho evento.

### **1.3.12. Modalidad “Primer goleador y equipo ganador”**

Para acertar esta modalidad no sólo se debe acertar el jugador que marcará el primer gol en el evento objeto de apuesta (ver 1.3.1.), sino también el equipo que resultará vencedor en dicho evento.

### **1.3.13. Modalidad “Primer goleador y finalista”**

Para acertar esta modalidad no sólo se debe acertar el jugador que marcará el primer gol en el evento objeto de apuesta (ver 1.3.1.), sino también el equipo que llegará a la final en dicho evento.

### **1.3.14. Modalidad “Primer goleador con goles”**

Es una apuesta equivalente a la de “Primer Goleador”, con la salvedad de que en el caso de que el partido concluya con empate a cero goles, las apuestas se considerarán nulas. Es similar a la modalidad “Empate No Cuenta” (1.1.6.), pero en el ámbito de los Primeros goleadores, y en lugar de que las apuestas sean nulas en caso de empate (como en la modalidad “Empate No cuenta”), lo son en caso de que el marcador real del partido sea “0-0”.

### **1.3.15. Modalidad “Primer goleador y su equipo (ganará / empatará / perderá) el partido”**

Se pronostica conjuntamente el jugador que anotará el primer gol del encuentro y que su equipo será vencedor del mismo durante el tiempo reglamentario (ganará), o el partido acabará en empate (empatará) o que su equipo perderá (perderá) en el tiempo reglamentario.

### **1.3.16. Modalidad “Marcará en cualquier momento y su equipo (ganará / empatará / perderá) el partido”**

Se pronostica conjuntamente el jugador que anotará en cualquier momento del encuentro y que su equipo será vencedor del mismo (ganará), o el partido acabará en empate (empatará) o que su equipo perderá (perderá) en el tiempo reglamentario.

### **1.3.17. Modalidad “Marcará dos o más goles”**

Equivalente a la modalidad “Marcará un hat-trick” con la particularidad que el cliente sólo debe acertar si un determinado jugador marcará 2 o más goles.

### **1.3.18. Modalidad “Marcará gol en la (primera/segunda) mitad”**

Se pronostica si un determinado jugador anotará como mínimo un gol en la primera o segunda mitad, según lo que indique el mercado.

### **1.3.19. Modalidad “ Marcará exactamente [x] goles”**

Se pronostica si un determinado jugador marcará [x] goles exactos durante el tiempo reglamentario.

### **1.3.20. Modalidad “Jugador que marcará más goles que el equipo contrario”**

Se pronostica si un determinado jugador marcará en total más goles que todo el equipo contrario en el evento.

### **1.3.21. Modalidad “Marcará antes del minuto [x]” y “Marcará después del minuto [x]”**

Se pronostica si un determinado jugador marcará un gol antes (o después) del minuto X de partido. Por ejemplo, en la modalidad “Marcará antes del minuto 20”, la apuesta será ganadora si el cliente elige un jugador que marca un gol durante los primeros 19 minutos y 59 segundos. En el caso de la modalidad “Marcará un gol después del minuto 20”, las apuestas serán ganadoras si el cliente elige un jugador que marca a partir del minuto 20 y 0 segundos.

### **1.3.22. Modalidad “Cara a Cara”**

Se pronostica si un determinado jugador obtendrá más puntos que otro jugador u otros jugadores. Los jugadores enfrentados deben ser de equipos distintos que jueguen partidos durante la misma jornada o fase de la competición. Los puntos se asignan a cada jugador en función de estadísticas que obtengan en sus respectivos partidos, como el número de goles que marquen, las asistencias que consigan, etc. Sportium tendrá en cuenta únicamente los datos publicados por los organismos y federaciones que organicen los eventos, así como los organismos independientes que los publican/certifican.

Sólo se considerarán los puntos conseguidos durante el tiempo reglamentario, sin tener en cuenta la prórroga ni los penaltis.

En los siguientes casos la selección pronosticada se considerará nula, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

- Uno de los dos jugadores no empieza el partido como titular
- Uno de los dos eventos se aplaza más de 48 horas
- El jugador no queda claramente identificado
- Uno de los eventos no se disputa en su totalidad, (evento incompleto)
- Hay un error en la definición de los participantes
- Si hay empate a puntos entre las selecciones, después de aplicar las reglas del desempate

A continuación se definen los puntos otorgados a cada jugador en función de las estadísticas del partido, así como de la posición del jugador (portero, defensa, medio y delantero). Es importante remarcar que la posición para el cálculo de los puntos será definida por Sportium, independientemente de que el jugador finalmente juegue en una posición que pueda considerarse distinta en la realidad.

	Portero	Defensa	Medio	Delantero
Gol	8	8	6	4
Asistencia	5	5	4	3
Tarjeta amarilla	-2	-2	-2	-2
Roja Directa	-6	-6	-6	-6
Portería a cero	3	3	2	1
: Goles Recibidos	-1	-1	0	0
- Penalti parado	5	0	0	0
- Tiros a puerta	2	1	1	1
- Paradas	1	0	0	0
- G Faltas cometidas	-1	-1	-1	-1
o Faltas recibidas	1	1	1	1
† Jugador con más de 60 min	2	2	2	2
Goles en propia puerta	-3	-3	-3	-3
o Penalties fallados	-3	-3	-3	-3

Se entiende por:

- Gol: gol marcado por el jugador seleccionado al equipo contrario. Así, si un defensa marca dos goles, obtendrá 2 (goles) x 8 (puntos/gol) = 16 puntos. Los goles en propia puerta no suman ni restan puntos para este apartado.

- Asistencia: último pase antes del gol. Así, si un defensa da tres asistencias, sus puntos serían 3 (asistencias) x 5 (puntos/asistencia) = 15 puntos.

- Tarjeta amarilla: Se deducen dos puntos por la primera tarjeta amarilla mostrada al jugador. En el caso de que un jugador reciba dos tarjetas amarillas y como consecuencia de ello viera la roja, se aplica la puntuación del siguiente apartado (punto 11).

- Tarjeta roja: se restarán 6 puntos al jugador que se le saque una tarjeta roja directa, siempre y cuando sea antes de la finalización del partido. En el caso que el jugador reciba una tarjeta amarilla y una tarjeta roja o dos tarjetas amarillas y en consecuencia una tarjeta roja, solo se restarán 6 puntos (que es la puntuación máxima a restar por tarjetas).

- Portería a cero: si el equipo del jugador seleccionado no recibe ningún gol durante la totalidad del tiempo reglamentario del partido (sin prórroga ni penaltis), se le añadirán al jugador seleccionado los puntos en función de su posición. Los puntos para este apartado se sumarán o restarán independientemente si el jugador ha dejado de participar en el partido por cualquier motivo. Si el jugador fuese un portero, se le sumarían 3 puntos, mientras que si fuese un delantero sólo se le sumaría 1 punto

- Goles recibidos: si el equipo del jugador seleccionado recibe uno o más goles durante la totalidad del tiempo reglamentario del partido (sin prórroga ni penaltis), se restará un punto al jugador seleccionado en el caso de ser portero o defensa y ningún punto en el caso de ser medio o delantero. Los puntos para este apartado se sumarán o restarán independientemente si el jugador ha dejado de participar en el partido por cualquier motivo. Así, si al equipo de defensa seleccionado le marcan 6 goles, se le restarían 6 (goles recibidos) x 1 (puntos/goles recibidos) = 6 puntos.

- Penalti parado: se le suman, en este caso sólo al portero, 5 puntos por cada penalti válido que no se convierta en gol, independientemente de si lo para el portero, o el delantero lo tira fuera o al palo. Así, un portero que para dos penaltis durante el tiempo reglamentario recibirá 2 (penaltis parados) x 5 (puntos/penalti parado) = 10 puntos.

- Tiros a puerta: Tiro que entra entre los 3 palos. Así, si un delantero hace 3 tiros a puerta obtendrá 3 (tiros a puerta) x 1 (puntos/tiros a puerta) = 3 puntos

- Paradas del portero (Balones atrapados + despejados): Solo aplica en caso de portero, por cada gol parado se sumará 1 punto.

- Faltas cometidas: se deduce 1 punto por cada falta cometida.

- Faltas recibidas: se suma 1 punto por cada falta recibida.

- Jugador con más de 60min: Si el jugador ha estado más de 60 min sobre el campo, recibirá 2 puntos

- Goles en propia portería (pp): Se restarán 3 puntos al jugador que haga un gol en la portería de su propio equipo.

- Penalti fallado: Se deducen 3 puntos por cada penalti fallado. Así, un jugador que falle dos penaltis durante el tiempo reglamentario restará 2 (penaltis fallados) x 3 (puntos/penalti parado) = 6 puntos.

En caso de empate a puntos tras aplicar los cálculos anteriores, se tomarán en cuenta las siguientes consideraciones siguiendo el orden establecido para determinar el ganador de la modalidad:

- 1) Jugador que haya marcado más goles.
- 2) Jugador que haya realizado más asistencias.
- 3) Jugador cuyo equipo haya encajado menos goles en el partido.
- 4) Jugador cuyo equipo haya marcado más goles en el partido
- 5) Jugador que haya marcado gol antes (minuto de gol en sus respectivos partidos).

Si tomando en cuenta todos estos puntos no se puede determinar un ganador, las selecciones serán nulas y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1

Veamos un ejemplo:

Evento: "Sergio Ramos (defensa) vs Gerard Piqué (Defensa)", de la jornada 15 de la Liga BBVA.

Ambos jugadores son titulares, y el partido jugado por Sergio Ramos (Real Madrid vs Betis) acaba 3-0, con 1 gol de Sergio Ramos. El partido de Gerard Piqué (FC Barcelona vs Sevilla) acaba 3-1, con 3 asistencias de Gerard Piqué.

Puntos Sergio Ramos = 1 gol x 8 (puntos/gol) + 3 (puntos/portería a cero) = 11 puntos.

Puntos Gerard Piqué = 3 asistencias x 5 (puntos/asistencia) + 1 gol recibido x (-1) (puntos/gol recibido) = 14 puntos.

Como los puntos de Gerard Piqué (14), son más que los de Sergio Ramos (11) el ganador es Gerard Piqué.

#### **1.4. Modalidades de apuestas de fútbol relacionadas con los equipos goleadores**

En estas modalidades de apuestas, los goles en propia meta se consideran válidos a efectos de cálculo, anotándose el tanto al equipo rival al que se lo marca. Así, si el Real Madrid juega contra el Barcelona y el Barcelona se marca un gol en propia meta, el tanto a efectos reales y de cálculo de apuestas se le apunta al Real Madrid.

Si no se marca ningún gol en el periodo de validez de la apuesta, las apuestas son perdedoras.

##### **1.4.1. Modalidad “Primer Equipo en marcar”**

Se pronostica el equipo que marcará el primer gol durante el tiempo reglamentario del evento.

##### **1.4.2. Modalidad “Último Equipo en marcar”**

Se pronostica el equipo que marcará el último gol durante el tiempo reglamentario del evento.

##### **1.4.3. Modalidad “Primer y Último Equipo en marcar”**

Se pronostica el equipo que marcará el primer gol y cuál el último gol. Las selecciones son del estilo “Real Madrid marcará primero y Barcelona marcará el último gol”, “Real Madrid marcará primero y Real Madrid marcará el último gol”, etc.

Si el partido acaba sin goles las apuestas a esta modalidad se consideran nulas y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1. Si sólo se cumple uno de los dos pronósticos contenidos en la selección, la apuesta es perdedora.

##### **1.4.4. Modalidad “Ambos equipos marcarán”**

Se pronostica si los dos equipos marcarán en el tiempo reglamentario. Esta apuesta se puede particularizar para cualquiera de las dos mitades.

##### **1.4.5. Modalidad “Ambos, uno o ningún equipo marcará”**

Se pronostica entre las selecciones “Ambos”, “Uno” o “Ninguno”, en relación con los goles que se marcarán en el partido. Si el partido acaba sin goles las apuestas a esta modalidad serán ganadoras si la selección del cliente es “Ninguno”, y perdedoras en el resto de selecciones.

##### **1.4.6. Modalidad “Marcará en ambas mitades”**

Se pronostica el equipo que marcará al menos un gol en cada una de las dos mitades. En el caso de que no se marquen goles en alguna de las mitades (o en las dos), las apuestas son perdedoras.

##### **1.4.7. Modalidad “Marcará en alguna de las mitades”**

Se pronostica el equipo que marcará al menos un gol en al menos una de las dos mitades. En el caso de que no se marquen goles en ninguna de las mitades, las apuestas son perdedoras.

#### **1.4.8. Modalidad “Marcará en [grupo de partidos]”**

Es una apuesta equivalente a la de “Marcador en ambas mitades”, con la salvedad de que no se resuelve en un único partido, sino en más de uno. En cada uno de dichos partidos sólo se consideran los goles marcados durante el tiempo reglamentario, salvo que se indique específicamente lo contrario. Así por ejemplo, si un cliente selecciona en la modalidad “Marcará en Semifinales Champions 2014” la selección “Barcelona”, y en la realidad la eliminatoria queda 0-0 en el partido de ida y 0-0 en el de vuelta y en los penalties el barcelona ganase 5-3, la apuesta sería perdedora. Pero si en la realidad en el partido de ida quedan 1-0 a favor del Barcelona y el de vuelta 3-1 a favor del Sevilla, la apuesta sería ganadora (marca en ambos partidos). Otras opciones de esta modalidad serían “Marcará contra el Barcelona en Liga”, “Marcará en los próximos 3 partidos”, etc En el caso de que uno de los partidos no se jugase la selección se consideraría nula, salvo que un resultado inequívoco se pudiera determinar (ejemplo, en el primero de los partidos el equipo seleccionado no ha marcado gol).

#### **1.4.9. Modalidad “¿Quién marcará el gol [x]?”**

Equivalente al mercado primer equipo en marcar pero particularizado para el segundo gol, tercer gol, cuarto gol, etc. Por ejemplo, si la modalidad es “¿Quién marcará el gol 3?” y el partido va 1-1 y el Real Madrid marca el 2-1, la selección ganadora sería “Real Madrid”.

#### **1.4.10. Modalidad “Primer equipo en marcar [x] goles”**

Equivalente al mercado primer equipo en marcar pero para ser ganadora la apuesta el equipo seleccionado debe marcar [x] goles. Es decir, si el cliente para la modalidad “Primer equipo en marcar 2 goles” selecciona Real Madrid, y el Madrid marcar el primer gol, seguido por un gol del Sevilla, para terminar marcando el segundo gol y ganr 2-1, la apuesta sería ganadora pues el “Real Madrid” sería el primero de los dos equipos en marcar dos goles.

#### **1.4.11. Modalidad “Marcará antes del minuto [x]” y “Marcará después del minuto [x]”**

Se pronostica si un determinado equipo marcará un gol antes (o después) del minuto X de partido. Por ejemplo, “Marcará antes del minuto 20”. En este caso, la apuesta será ganadora sólo si el gol se marca en el minuto 19 y 59 segundos o antes.

#### **1.4.12. Modalidad “Ambos equipos marcarán y más/menos [x] goles”**

Se pronostica si los dos equipos enfrentados marcarán en el tiempo reglamentario como mínimo un gol cada uno y además que durante el encuentro se anotarán más o menos de [x] goles.

#### **1.4.13. Modalidad “ 1x2 y ambos marcan”**

Se pronostica conjuntamente cual será el resultado del partido 1-x-2 y si además ambos equipos marcarán al menos un gol durante el tiempo reglamentario.



#### **1.4.14. Modalidad “ 1x2 y más/menos [x] goles”**

Se pronostica conjuntamente cual será el resultado del partido 1-x-2 y si se anotarán más/menos de [x] goles durante el tiempo reglamentario.

#### **1.4.15. Modalidad “Ambos Marcarán en ambas mitades”**

Se pronostica conjuntamente si los dos equipos anotarán por lo menos un gol cada uno en cada una de las mitades

### **1.5. Modalidades de apuestas de fútbol relacionadas con sucesos del partido**

#### **1.5.1. Modalidad “¿Quién empezará el partido?”**

Se pronostica el equipo que realizará el saque inicial del partido.

#### **1.5.2. Modalidad “¿Cómo se marcará el primer gol?”**

Las opciones disponibles para el cliente serán:

- 1) Pierna izquierda
- 2) Pierna derecha
- 3) Cabeza
- 4) Cualquier otra parte del cuerpo

Si el gol se le adjudica a un jugador pero el gol se marca tras rebotar en otro jugador, ese rebote no se tiene en cuenta a efectos de cálculo. Es decir, si un delantero golpea el balón con su pierna izquierda y éste rebota en la rodilla derecha de un defensor, y el gol se lo dan al delantero, el pronóstico ganador sigue siendo pierna izquierda.

Los goles en propia meta no se tienen en cuenta para el cálculo de estas apuestas.

La pierna se considera desde el pie hasta la pelvis, incluyendo la tibia, la rodilla y el muslo.

#### **1.5.3. Modalidad “¿Qué pasará primero?”**

Se le ofrecen al cliente una serie de sucesos (Habrà una tarjeta, habrá un gol, habrá un cambio de jugador,...) y el cliente obtiene ganancia si su pronóstico coincide con lo primero que ocurre durante el tiempo reglamentario. Si no sucede nada de lo ofrecido al cliente, las apuestas se considerarán nulas y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

#### **1.5.4. Modalidad “¿Qué le pasará a [*Jugador Seleccionado*] primero?”**

Se le ofrecen al cliente una serie de sucesos (Será sustituido, le expulsarán, dará una asistencia, marcará un gol, etc.) y el cliente obtiene ganancia si su pronóstico coincide con lo primero que le ocurre a dicho jugador durante el tiempo reglamentario. Si no sucede nada de lo ofrecido al cliente, las apuestas se considerarán nulas.

Se considerará asistencia si el jugador seleccionado es el último en tocar el balón del equipo atacante antes que el goleador. No obstante, las asistencias las terminará validando el órgano regulador competente. Los goles marcados de falta o córner no

contarán a efectos de cálculo para la selección de “dará una asistencia”. Los jugadores que sufran el penalti no contarán como otorgadores de asistencias. Los goles en propia meta no tienen quién les otorgue asistencia.

Si el jugador seleccionado no empieza el partido, las apuestas serán nulas y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

#### **1.5.5. Modalidad “Jugador que recibe la primera tarjeta del partido”**

Se pronostica el jugador que reciba la primera tarjeta del partido (amarilla o roja). Si no se saca tarjeta a ninguna de las selecciones disponibles, todas las apuestas son perdedoras.

Si la selección del cliente no juega o lo hace después de que se saque la primera tarjeta, la apuesta se considerará nula y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

#### **1.5.6. Modalidad “Jugador que recibe la última tarjeta del partido”**

Se pronostica el jugador que reciba la última tarjeta del partido (amarilla o roja). Si no se saca tarjeta a ninguna de las selecciones disponibles, todas las apuestas son perdedoras.

Si la selección del cliente no juega, la apuesta se considerará nula y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1. Sin embargo, si participa en cualquier momento del partido, la apuesta se considerará válida.

#### **1.5.7. Modalidad “Tarjetas (puntos)” y “Tarjetas puntos Más/Menos”**

Se pronostica si el número total de puntos que habrá en un partido debido a tarjetas mostradas en el mismo será superior (Más) o inferior (Menos) a un determinado número. A efectos de cálculo, se considera:

- 1) Tarjeta amarilla equivale a 10 puntos
- 2) Tarjeta roja directa equivale a 25 puntos
- 3) Dos tarjetas amarillas y como consecuencia de la segunda se le muestra la roja al jugador equivale a 35 puntos

Las selecciones normalmente disponibles son:

- 1) 20 puntos o menos
- 2) Entre 21 y 40 puntos
- 3) Más de 40 puntos

Aunque podrían fluctuar a lo largo del partido. Las tarjetas mostradas a jugadores no activos (en el banquillo, o calentando, pero no entre los 22 que juegan), y las mostradas, antes del saque inicial, o en el descanso o después del final del partido NO cuentan a efectos de cálculo.

Esta modalidad no se puede combinar con ninguna del mismo partido.

#### **1.5.8. Modalidad “Equipo que recibirá más tarjetas”**

Se pronostica el equipo que va a recibir más tarjetas, o si van a recibir las mismas. A efectos de cálculo, una tarjeta roja directa equivale a una tarjeta amarilla directa, es decir, una tarjeta en ambos casos. Si un jugador recibe dos tarjetas amarillas y como consecuencia de esto se le saca una tarjeta roja, se contabilizará igual que si le hubieran sacado una tarjeta amarilla y a continuación una roja directa, es decir, sólo como dos tarjetas.

### **1.5.9. Modalidad “Equipo que recibirá más Tarjetas (puntos)”**

Se pronostica el equipo que va a recibir más puntos por tarjetas, aplicando lo especificado en el apartado 1.5.8. del presente Anexo en cuanto al cálculo de puntos.

### **1.5.10. Modalidad “Primer equipo que recibirá tarjeta”**

Se pronostica el equipo que va a recibir la primera tarjeta del partido. El color de la tarjeta es irrelevante a efectos de cálculo. Se ofrece la opción “No habrá tarjetas”, que será el pronóstico ganador si no se muestra ninguna tarjeta en el partido.

### **1.5.11. Modalidad “Último equipo en recibir tarjeta”**

Se pronostica el equipo que va a recibir la última tarjeta del partido. El color de la tarjeta es irrelevante a efectos de cálculo. Se ofrece la opción “No habrá tarjetas”, que será el pronóstico ganador si no se muestra ninguna tarjeta en el partido.

### **1.5.12. Modalidad “¿Se mostrará tarjeta roja en el partido?”**

Se pronostica si durante el tiempo reglamentario se sacará una tarjeta roja o no. Si se sacan dos tarjetas amarillas a un mismo jugador y como consecuencia se le saca tarjeta roja, se considerará que sí se ha sacado tarjeta roja a efectos de cálculo.

### **1.5.13. Modalidad “Número total de tarjetas amarillas”**

Se pronostica el número total de tarjetas amarillas que se muestran en un partido. Si a un jugador que ya tiene una tarjeta amarilla, le sacan otra tarjeta amarilla y como consecuencia de esto se le muestra una roja (por acumulación), la segunda tarjeta amarilla y la roja por acumulación contarán sólo como una tarjeta amarilla. Es decir, el número máximo de tarjetas amarillas que puede tener un jugador en esta modalidad es de 2. Si se saca una tarjeta roja directa, ésta no se tendrá en cuenta a efectos de cálculo.

### **1.5.14. Modalidad “Número total de tarjetas”**

Se pronostica el número total de tarjetas que se muestran en un partido. Si a un jugador que ya tiene una tarjeta amarilla, le sacan otra tarjeta amarilla y como consecuencia de esto se le muestra una roja (por acumulación), sólo se considerarán dos tarjetas a efectos de cálculo. Es decir, el número máximo de tarjetas que puede tener un jugador en esta modalidad es de 2.

### **1.5.15. Modalidad “Córners”**

Se pronostica el número total de córner (saques de esquina) que hay en un partido, teniendo el cliente la posibilidad de elegir entre diferentes rangos:

- 1) Por debajo de 10
- 2) Entre 10 y 12
- 3) Más de 12

Aunque dichos rangos podrían fluctuar a lo largo del partido. Si se pita un saque de esquina pero no da tiempo a sacarlo, éste no contará a efectos de cálculo.

### **1.5.16. Modalidad “[Equipo seleccionado] Córners”**

Equivalente a la modalidad “Córners” pero particularizada para el equipo seleccionado en el boleto.

### **1.5.17. Modalidad “Córners Par/Impar”**

Se pronostica si el número total de córner (saques de esquina) que hay en un partido será un número par o impar. Si no se lanza ningún córner, el pronóstico ganador es Par.

### **1.5.18. Modalidad “Lanzará el primer córner”**

Se pronostica el equipo que lanzará el primer córner. Si no se lanza ningún córner las apuestas se consideran nulas y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1. Para que el córner se tenga en cuenta a efectos de cálculo debe llegar a lanzarse.

### **1.5.19. Modalidad “Lanzará el último córner”**

Se pronostica el equipo que lanzará el último córner. Si no se lanza ningún córner las apuestas se consideran nulas y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1. Para que el córner se tenga en cuenta a efectos de cálculo debe llegar a lanzarse.

### **1.5.20. Modalidad “Lanzará más córners”**

Se pronostica el equipo que lanzará más córners durante el tiempo reglamentario. Si no se lanza ningún córner las apuestas se consideran nulas y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1. Para que el córner se tenga en cuenta a efectos de cálculo debe llegar a lanzarse.

### **1.5.21. Modalidad “Córners en bandas”**

Se pronostica el número total de córner (saques de esquina) que hay en un partido, teniendo el cliente la posibilidad de elegir entre diferentes bandas. El funcionamiento es equivalente a la modalidad “Córner”, siendo las bandas por lo general más cortas que los rangos (“Por debajo de 3”, “De 3 a 5”, “De 6 a 8”, ...).

### **1.5.22. Modalidad “Córners Handicap”**

Se pronostica el número total de córners (saques de esquina) que hay en un partido, aplicando un hándicap a dicho número.

### **1.5.23. Modalidad “Córners Más/Menos (*valor*)”**

Se pronostica si el número total de córners (saques de esquina) que hay en un partido, será un número superior o inferior al valor determinado en el boleto. Esta modalidad puede estar particularizada para una de las dos mitades, o para uno de los dos equipos.

### **1.5.24. Modalidad “Penalti - 90 minutos”**

Se pronostica si se marcará o se fallará un penalti durante el tiempo reglamentario. En el caso de que no se señale ningún penalti, las apuestas se considerarán perdedoras.

### **1.5.25. Modalidad “Mantendrá su portería a cero”**

Se pronostica si uno de los dos equipos no encajará ningún gol durante el tiempo reglamentario.

Los goles en propia puerta sí cuentan, haciendo que las apuestas sean perdedoras si el equipo seleccionado se marca un gol en propia puerta. Esta apuesta se puede particularizar para cualquiera de las dos mitades.

### **1.5.26. Modalidad “Hará el Primer Saque de Banda”**

Se pronostica el equipo que lanzará el primer saque de banda. Si no se lanza ningún saque de banda las apuestas se consideran nulas y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1. Para que el saque de banda se tenga en cuenta a efectos de cálculo debe llegar a lanzarse.

### **1.5.27. Modalidad “Hará el Primer Cambio”**

Se pronostica el equipo que realizará el primer cambio o sustitución de jugadores en el tiempo reglamentario. Si no se realiza ningún cambio la única selección ganadora será “No habrá cambios”. Para que el cambio se tenga en cuenta a efectos de cálculo debe llegar a producirse.

### **1.5.28. Modalidad “Equipo con mayor % de posesión”**

Se pronostica el equipo que tendrá mayor % de posesión del balón durante el tiempo reglamentario. Esta modalidad se puede particularizar para una de las dos partes, para un campeonato, torneo o eliminatoria, etc.

### **1.5.29. Modalidad “Córners [grupo de partidos]”**

Es una apuesta equivalente a la de “Córners”, con la salvedad de que no se resuelve en un único partido, sino en más de uno. En cada uno de dichos partidos sólo se consideran los corners señalados durante el tiempo reglamentario, salvo que se indique específicamente lo contrario. Ver también 1.2.20. Esta selección se puede particularizar para un equipo determinado.

### **1.5.30. Modalidad “Córners Más/Menos [grupo de partidos]”**

Es una apuesta equivalente a la de “Córners [grupo de partidos]” pero con la salvedad de que en lugar de apostar a un número determinado de Córners, se apuesta sobre si dicho número será superior o inferior a un número determinado. Esta selección se puede particularizar para un equipo determinado

### **1.5.31. Modalidad “¿Se marcará un gol en las dos partes”**

Se pronostica si en cada una de las dos mitades se marcará un gol, incluyendo el descuento reglamentario pero no la prórroga ni los penalties.

### **1.5.32. Modalidad “Habrá Corners entre”**

Se pronostica si en una determinada franja de tiempo se sacará un córner. Las selecciones disponibles son las franjas de tiempo del partido.

### **1.5.33. Modalidad “Marcará un penalty”**

Se pronostica si durante el tiempo reglamentario un determinado equipo marcará un gol de penalti. Para considerar que el gol se ha marcado de penalti ningún jugador del equipo que lanza el penalti debe tocar el balón desde que el jugador lanza el penalti hasta que el balón cruza la línea de gol.

### **1.5.34. Modalidad “Fallará un penalty”**

Se pronostica si durante el tiempo reglamentario un determinado equipo tirará un penalti y no marcará gol como resultado de este lanzamiento.

## **1.6. Modalidades de apuestas de fútbol relacionadas con el resultado de eventos compuestos y otros mercados generales**

Los eventos tipo campeonato, liga, división, eliminatoria y en general todos aquellos eventos que se componen de otros sub-eventos, no tienen una fecha de inicio ni fin claramente definida, sino que comienza con el inicio del primer sub-evento y concluye con el final del último sub-evento que lo compone. Así por ejemplo, el ganador de la Liga BBVA 2010 (evento) fue el equipo que sumó más puntos en los partidos que se jugaron las distintas jornadas (sub-eventos) que componen dicha Liga BBVA. Por este motivo, en las apuestas de este tipo no se tendrán en cuenta los puntos 3.3.6.3., 3.3.6.4., sino que las apuestas seguirán siendo válidas independientemente que el evento se posponga, y sólo se considerará evento nulo si la competición se suspende indefinidamente y no se declara un resultado final válido, en cuyo caso se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

Por la naturaleza de este tipo de modalidades, se incluirán las prórrogas, penalties o cualquier método de desempate hasta que quede claramente identificado el único ganador.

Es importante recordar que en ocasiones se puede apostar en el mismo instante por el evento y el sub-evento. Así por ejemplo, antes de que comience la final del Mundial, el cliente podrá apostar al sub-evento ganador del partido España vs Holanda (Modalidad relacionada con el resultado del partido "1-x-2"), en cuyo caso la apuesta se resuelve en el tiempo reglamentario, como al evento compuesto ganador del mundial (Modalidad relacionada con el resultado de un evento compuesto "Ganador del Mundial"), en cuyo caso la apuesta se resuelve después de todas las prórrogas, penalties o cualquier método de desempate que el órgano regulador competente aplique.

### **1.6.1. Modalidad "Enfrentamiento"**

Esta apuesta consiste en elegir dos participantes y decidir cuál va a quedar mejor al final del evento, de acuerdo con las condiciones específicas anunciadas (ejemplo, Raúl va a marcar más goles que Robinho en la liga,...).

Si una selección en un enfrentamiento no participa, la apuesta será declarada nula, y se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.

En el caso de una apuesta tipo enfrentamiento para dos equipos (ejemplo: qué equipo quedara mejor en la liga), si los dos equipos empatan, se aplicará el método de desempate del organismo organizador para definir el resultado de las apuestas, y caso de seguir habiendo empate, se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.8. En estas tipo de apuestas también se podría ofrecer un handicap en la forma de puntos de ventaja o desventaja. En este caso, si hubiera empate, se aplicarían las reglas de empate.

### **1.6.2. Modalidad "Ganador de Liga", "Ganador del Campeonato", "Ganador del torneo" "Campeón del Grupo seleccionado", "Ganador de la eliminatoria", "Ganador de la Copa"**

Se entiende por resultado de este acontecimiento aquél dictaminado por la Organización del mismo, y que determina las posiciones finales de la liga, o el ganador del campeonato, o el ganador del torneo.

En el caso de Ganador de liga se considerarán las posiciones al final de la liga regular.

Las apuestas seguirán siendo válidas para cualquier equipo que no acabe todos sus encuentros. Es decir, si en una apuesta a ganador de la liga el cliente apuesta a favor de un equipo, y por algún motivo a mitad de temporada desaparece (bancarrota, sanción, etc), la apuesta se considerará perdedora.

En las modalidades de apuesta al ganador de un grupo, el grupo lo puede definir tanto el órgano regulador correspondiente, como Sportium (ejemplo 1, del órgano regulador competente: ganador de la 2ª división, ejemplo 2, de Sportium: de Raúl, Van Nistelroy y Robinho, ¿quién marcará más goles?).

### **1.6.3. Modalidad “Pasa a la siguiente ronda” o “Se clasificará”**

Se pronostica qué equipo pasará a la siguiente ronda dentro de un grupo de equipos o en un partido. La principal característica de este tipo de apuestas, es que incluyen cualquier tipo de prórroga, penaltis o cualquier otra forma de desempate, ya que la apuesta será ganadora sólo en el caso de que la selección escogida pase a la siguiente fase de la competición en cuestión.

### **1.6.4. Modalidad “Ganador y cómo lo hará”**

Se pronostica qué equipo ganará un tornero o se clasificará para la siguiente ronda y cómo lo hará. Dentro de las opciones disponibles para definir la forma de victoria están las opciones “en tiempo reglamentario”, “por penalties” o “en prórroga”. En el caso de que la para la final del mundial la selección fuera “España en penalties” y en la realidad España gana el torneo en los 90 minutos, la apuesta sería perdedora.

### **1.6.5. Modalidad “Nombra a los finalistas”**

Se pronostica qué dos equipos serán los que jueguen la final de una determinada competición.

### **1.6.6. Modalidad “¿De qué continente será el ganador?”**

Se pronostica el continente del que será el ganador de un determinado torneo. Ejemplo, si España gana el Mundial, la selección ganadora de esta modalidad será “Europa”

### **1.6.7. Modalidad “¿Ganará un equipo que no haya ganado nunca?”**

Se pronostica si el evento lo ganará una selección que no lo haya ganado nunca anteriormente. Ejemplo, si en el próximo Mundial lo gana España, la selección ganadora para esta modalidad sería “No”, pues España ya lo ha ganado anteriormente.

### **1.6.8. Modalidad “Acabará el último”**

Se pronostica si la selección del cliente quedará última clasificada dentro del evento en cuestión. Por ejemplo, si el cliente elige al “Betis” para el evento “Liga BBVA 2014”, este deberá acabar en la última posición de la tabla de clasificación para que la apuesta sea ganadora. En el caso de que hubiera dos equipos empatados, se aplicarán las reglas de empate (ver 3.3.6.8.).

### **1.6.9. Modalidad “En qué posición quedará”**

Se pronostica la posición en la que quedará un determinado equipo dentro de un determinado evento. Por ejemplo, si en el evento “Fase de Grupos, Grupo H, España” el cliente “Tercero”, España deberá quedar en tercera posición del Grupo H para que la apuesta sea ganadora. En el caso de que hubiera dos equipos empatados, se aplicarán las reglas de empate (ver 3.3.6.8.).

### **1.6.10. Modalidad “Llegará a [fase]”, “Llegará al menos a qué fase?”**

En la primera modalidad, se pronostica si la selección del cliente llegará a una determinada fase del torneo. La fase puede ser la final, la semifinal, los cuartos de final, etc.

## **1.7. Modalidades de apuestas de fútbol en vivo**

En la mayoría de los casos Sportium no acepta apuestas una vez que se haya producido el inicio de un evento. Sin embargo, para ofrecer un producto más variado y emocionante, en algún acontecimiento especial se pueden ofrecer apuestas y cuotas en vivo.

En estos casos se aceptarán apuestas durante el partido, y puede darse el caso de que las cuotas ofrecidas cambien con relativa rapidez (Ej: apuesta a marcador correcto, cambiará rápidamente si uno de los dos equipos marca).

Las cuotas que estén disponibles en el momento de validar la apuesta serán las cuotas con las que se calcularán las ganancias.

La práctica totalidad de las modalidades de apuestas definidas anteriormente se pueden ofrecer como apuesta en vivo, y las reglas que aplican son equivalentes. Por su especial naturaleza, se ofrecen también las siguientes apuestas específicas de “Apuesta en vivo - Live”.

### **1.7.1. Modalidad “Próximo equipo en marcar”**

Se pronostica el equipo que marcará el siguiente gol en un partido de fútbol. Los goles en propia meta sí cuentan a efectos de cálculo, y se le otorgan al mismo equipo al que se le sumen en el marcador. Así, si en el partido Real Madrid-Sevilla el resultado es 0-0, un cliente apuesta a que el próximo equipo en marcar será el Real Madrid y el Sevilla se marca un gol en propia meta, la apuesta se considerará ganadora. Para evitar posibles confusiones en ocasiones se marca en el recibo el número del gol al que se está apostando (Ejemplo: Próximo Equipo en marcar (3)).

### **1.7.2. Modalidad “Hora del próximo gol”**

Se pronostica la franja horaria en la que se marcará el próximo gol del partido. Como en casos anteriormente descritos, el minuto (por ejemplo) 13 se considerará hasta el instante 12 minutos 59 segundos desde el pitido inicial. El minuto 14 se considera desde el instante 13 minutos y 0 segundos hasta el instante 13 segundos y 59 segundos. Y así sucesivamente.

### **1.7.3. Modalidad “Hora del próximo gol local”**

Equivalente en funcionamiento a la modalidad “Hora del próximo gol” pero teniendo en cuenta a efectos de cálculo sólo los goles del equipo local.

### **1.7.4. Modalidad “Hora del próximo gol visitante”**

Equivalente en funcionamiento a la modalidad “Hora del próximo gol” pero teniendo en cuenta a efectos de cálculo sólo los goles del equipo visitante.

### **1.7.5 Modalidad “Próximo saque de banda”, “Próximo córner”, etc**

Se pronostica el equipo que sacará el siguiente saque de banda, o el próximo saque de esquina,... en un partido de fútbol.



### **1.7.6. Modalidad “Próximo jugador en marcar”**

Equivalente a la modalidad “Próximo equipo en marcar” con la particularidad de que el cliente debe acertar el jugador que va a a marcar el próximo gol, y no el equipo.

### **1.7.7. Modalidad “1-X-2 desde la colocación de apuesta”**

Equivalente a la modalidad “1-X-2” con la salvedad de el partido se considera que da comienzo (con resultado 0-0) en el momento en el que el cliente realiza la apuesta, y terminal cuando termine el tiempo reglamentario. Así por ejemplo, si un cliente apuesta en el minuto 81 del partido Sevilla vs Betis que en el momento de realizar la apuesta tiene un marcador de 3-0 a favor del Sevilla, y el cliente elige la selección “Betis”, su apuesta será ganadora si el Betis marca un gol, aunque el partido acabe 3-1 para el Sevilla, pues desde que el cliente realizó la apuesta dicho “minipartido” ha terminado en “0-1” a favor del Betis”.

## **2. Carreras de caballos y galgos**

Las carreras de caballos y galgos comparten muchas similitudes. Muchas reglas son equivalentes y la mayoría de las modalidades se ofrecen tanto para carreras de caballos como carreras de galgos. Por este motivo, en este primer apartado se explicarán las reglas comunes en ambas competiciones, y sólo se detallarán las particularidades específicas en los apartados 2.3. y 2.4. del presente anexo. Dichas reglas particulares tienen prioridad sobre las reglas comunes más generales.

### **2.1. Reglas generales de caballos y galgos**

#### **2.1.1. Resultado considerado válido**

El resultado considerado válido para las carreras de caballos y galgos será aquél que determine la organización oficial responsable de regular las carreras en el país donde éstas tienen lugar, así como los organismos independientes que los publican/certifican. En ocasiones, se muestra un primer resultado que no es oficial hasta que dicho se resultado se confirma tras realizar el pesaje. Antes de dicha confirmación, el resultado no es considerado oficial. Sin embargo, tras la oficialización del resultado, cualquier modificación posterior no se tendrá en cuenta a efectos de cálculo de apuestas.

En las carreras de caballos que se realicen en Reino Unido e Irlanda, el resultado oficial válido para apuestas para la modalidad de “Ganador”, “Ganador de la carrera” y la parte ganadora de la modalidad “Ganador o colocado”, será el basado en la norma “Primero que Pase el Poste”. Esto es, el ganador será el primero que cruce la meta, teniendo en cuenta las siguientes excepciones:

- El caballo/galgo se desvía del circuito oficial
- El caballo/jinete/galgo no cumplen el pesaje determinado
- El caballo cruza la meta sin su jinete
- Apuestas con coeficientes anticipados
- Apuestas con la modalidad gemela o trío, o variaciones de éstas (ejemplo: gemela reversible)
- Carreras suspendidas o declaradas nulas (ejemplo: se rompe la liebre, no se abre ninguna trampilla, ...)
- Apuestas colocadas en carreras con sólo 2 participantes o en apuestas a la modalidad de enfrentamiento
- Apuestas colocadas en modalidades que incluyan la especificación “sin el favorito”
- Modalidades de apuestas especiales

en estos casos sí se tendrán en cuenta modificaciones posteriores al resultado anunciado y validado, y se tendrán en cuenta los nuevos resultados validados por la organización oficial responsable de regular las carreras.

#### **2.1.2. Trampillas/cajones**

Si por algún fallo humano o técnico alguna de las trampillas donde se colocan los participantes (trap, cajón) no se abiera, podrían producirse las siguientes situaciones, en las que el órgano regulador podrá decidir:

- Se anula la carrera, en cuyo caso se aplica lo descrito en el apartado 3.3.6.1.
- Se repite la carrera dentro de las siguientes 24 horas al inicio programado, en cuyo caso las apuestas siguen siendo válidas hasta que se vuelva a correr la carrera
- La carrera se considera válida. En este caso la selección cuya trampilla o cajón no se ha abierto se considera selección nula, y se aplica lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

Sin embargo, si la trampilla o cajón se abre pero el caballo o el galgo no sale, las apuestas seguirán siendo válidas.

## 2.2. Modalidades generales de carreras de galgos y caballos

### 2.2.1. Modalidad “Ganador de la carrera”

Se apuesta a que el participante (caballo, galgo) seleccionado gane la carrera (Ej: carrera de Monmore de las 15:15, Hall Green de las 16:28, ...).

### 2.2.2. Modalidad “Ganador o colocado”

Se apuesta a que el participante (caballo, galgo) seleccionado quede colocado entre las primeras posiciones de una carrera.

Esta modalidad de apuesta, que se puede realizar como apuesta simple o múltiple, consiste en realidad en dos apuestas, una en la que la selección elegida ganará y la otra a que la selección quedará colocada entre las primeras posiciones. Así pues, en el caso de tratarse de una apuesta simple, esta apuesta contendrá dos líneas (apuestas). Si la selección gana, el cliente habrá acertado ambas apuestas (la selección habrá ganado y también habrá quedado entre las primeras posiciones). Si la selección queda dentro de esas primeras posiciones (2º, 3º, ...) pero no gana, el cliente sólo acertará la parte a colocado (la selección ha quedado entre las primeras posiciones). Por este motivo en el caso de realizar una apuesta a esta modalidad, el cliente deberá pagar 2 apuestas unitarias (la de ganador y la de colocado).

Para el cálculo de los premios, ver el apartado 3.3.6.14.

Dependiendo del evento y las condiciones particulares del mismo (número de participantes, Hándicap, ...) el número de posiciones que se considerarán colocados puede variar, al igual que la fórmula aplicada para calcular el coeficiente de la parte a colocado. Estas condiciones (términos de colocado) se especifican antes del comienzo del evento, y el cliente las podrá solicitar a los agentes de Sportium, comprobar en los terminales auxiliares o en las pantallas de información.

Se aplicarán las siguientes condiciones en función del número de participantes y del tipo de carrera ( $C_g$  = Coeficiente ganador,  $C_c$  = Coeficiente colocado):

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

En el caso de caballos y galgos, si el cliente apuesta usando coeficientes que no sean anticipados, las condiciones finales de colocado serán las que se utilicen a efectos de cálculo de premios. Es decir, si un cliente apuesta con coeficientes iniciales en una carrera de 8 participantes sin Hándicap (factor corrector 1/5, opciones válidas 1º, 2º y 3º) y antes de la salida un caballo resulta ser no participante, pasando pues a ser una carrera de 7 participantes, a efectos de cálculo de premios las condiciones de colocado serían: factor de corrección 1/4, posiciones válidas 1º y 2º. Si en el ejemplo anterior antes de la salida otros 3 nuevos caballos resultan ser no participantes, pasando a ser una carrera de 4 participantes, la apuesta se convertiría en una única apuesta sencilla al ganador de la carrera.

Cabe destacar que en el caso de las carreras de caballos y galgos con coeficientes anticipados (ver 3.4.1.), los términos de colocado que se aplican son los que estén disponibles en el momento en que se pone la apuesta, independientemente de lo que ocurra después.

### **2.2.3. Modalidad “Gemela”**

Se apuesta por las selecciones que vayan a quedar 1º y 2º clasificados de un evento en el orden correcto.

Estas apuestas se calculan con los coeficientes finales. Por tanto, si por cualquier motivo se acepta una apuesta gemela y el hipódromo/canódromo no ofrece un coeficiente final (dividendo) para las apuestas gemelas, las apuestas se convertirán en apuestas tipo “Ganador de la carrera” en la selección pronosticada para acabar en primera posición.

Si una de las dos selecciones no participa, la selección (compuesta de dos participantes) se considerará nula y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

Si se pone una apuesta gemela en la que uno de los dos participantes es un favorito anónimo y el otro una selección con nombre y resultase que ambos acaban coincidiendo, la apuesta se convierte en una sencilla a “ganador de la carrera”, por la misma cantidad total apostada.

En el caso de que dos galgos empaten en la primera posición, se considerará que ambos han quedado en primer lugar, siendo el siguiente participante en cruzar la meta considerado el tercero. Así, si en una carrera la trampilla 3 y la 5 empatan en primer lugar y la trampilla 1 entra después de ellos, las gemelas ganadoras serán la 3-5 y la 5-3, mientras que la 3-1 y la 5-1 son perdedoras. En el caso de que el empate se produzca en la segunda posición (la trampilla 3 gana en solitario mientras que la 5 y la 1 empatan justo por detrás), las únicas gemelas ganadoras serán la 3-5 y la 3-1.

### **2.2.4. Modalidad “Gemela reversible”**

Se apuesta por el 1º y 2º clasificados de un evento sin importar el orden. En realidad, es como apostar dos gemelas, una en la que las selecciones quedarán 1º y 2º, y la otra al revés, por lo que el cliente deberá pagar dos apuestas.

Al poder ser consideradas como dos gemelas, las mismas reglas que en el apartado 2.2.3. se aplican para cada una de las dos gemelas que la componen.

### **2.2.5. Modalidad “Gemela combinada”**

Se eligen 3 o más participantes para acabar 1º y 2º clasificados sin importar el orden. En el caso de 3 selecciones, sería equivalente a realizar seis gemelas, o tres gemelas reversibles. Por ejemplo, una gemela combinada que contengan las selecciones Alfred, Betting y Corn sería equivalente a:

Apuesta	Primer clasificado	Segundo clasificado
Gemela 1	Alfred	Betting
Gemela 2	Betting	Alfred
Gemela 3	Alfred	Corn
Gemela 4	Corn	Alfred
Gemela 5	Betting	Corn
Gemela 6	Corn	Betting

En el caso de 4 selecciones, sería equivalente a realizar doce gemelas o seis gemelas reversibles, y así sucesivamente. Al poder ser consideradas como un número determinado de gemelas, las mismas reglas que en el apartado 2.2.3. se aplican para cada una de las gemelas que la componen.

### 2.2.6. Modalidad “Trío”

Se apuesta por el 1<sup>er</sup>, 2<sup>o</sup> y 3<sup>er</sup> clasificados de un evento en el orden correcto.

Si se elige un no participante, la apuesta trío se calculará como gemela en las dos selecciones restantes en el orden relativo que tuvieran en el trío. Así, si un cliente hace una apuesta trío seleccionando a los caballos “Lomit” (1<sup>er</sup> clasificado), “YouKnow” (2<sup>o</sup>) y “Bride” (3<sup>o</sup>), y “YouKnow” es un no participante, la apuesta se convierte en una gemela directa con las selecciones Lomit” (1<sup>er</sup> clasificado) y “Bride” (2<sup>o</sup>).

Si se incluyen dos no participantes en un trío, la apuesta será declarada nula, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

Las apuestas trío que incluyen un favorito anónimo no serán aceptadas.

Estas apuestas se calculan siempre con los coeficientes finales. Por tanto, si por cualquier motivo se acepta una apuesta trío y el hipódromo/canódromo no ofrece un coeficiente final (dividendo) para las apuestas tríos, las apuestas se convertirán en apuestas gemelas ignorándose la selección escogida para la tercera posición y calculándose sobre las dos primeras selecciones en el orden seleccionado en el trío. En el caso de que tampoco se defina un coeficiente (dividendo) para las apuestas gemelas, las apuestas se considerarán nulas, ya fueran ganadoras o perdedoras.

En el caso de que dos galgos empaten en la primera posición, se considerará que ambos han quedado en primer lugar, siendo el siguiente participante en cruzar la meta considerado el tercero, y el siguiente en cruzar la meta, el cuarto. Así, si en una carrera la trampa 3 y la 5 empatan en primer lugar y la trampa 1 entra después de ellos seguido de cerca de la 6, los tríos ganadores serán la 3-5-1 y la 5-3-1. En el caso de que el empate se produzca en la segunda o tercera posición (la trampa 3 gana en solitario mientras que la 5 y la 1 empatan justo por detrás, el 6 llega el cuarto), el único trío ganador será el 3-5-1 y 3-1-5.

### 2.2.7. Modalidad “Trío combinado”

Se eligen 3 ó más participantes para acabar 1<sup>er</sup>, 2<sup>o</sup> y 3<sup>er</sup> clasificado de un evento sin importar el orden. En el caso de 3 selecciones, sería equivalente a realizar los seis tríos distintos que se pueden formar con las tres selecciones, y como tal se considera a efectos de cálculo. Por ejemplo, un trío combinado que contenga las selecciones Alfred, Betting y Corn sería equivalente a:

Apuesta	Primer clasificado	Segundo clasificado	Tercer clasificado
Trío 1	Alfred	Betting	Corn
Trío 2	Alfred	Corn	Betting
Trío 3	Betting	Alfred	Corn
Trío 4	Betting	Corn	Alfred
Trío 5	Corn	Alfred	Betting
Trío 6	Corn	Betting	Alfred

En tríos combinados con 4 o más selecciones hay que calcular el número total de tríos distintos que se pueden realizar con dichas selecciones, y la apuesta mínima que el cliente deberá abonar será igual a 1 € (apuesta mínima para simples) por el número de tríos que se hayan podido obtener a partir de dichas selecciones. Al poder ser consideradas como seis tríos, se aplican las mismas normas que en el apartado 2.2.6. para cada uno de los tríos que componen esta apuesta.

### 2.2.8. Modalidad “Enfrentamiento”

Se pronostica entre dos participantes, aquél que quedará por delante en una carrera. Si una de las selecciones ofrecidas no participa, la apuesta que contenga a la otra selección se considerará ganadora. Si ninguna de las selecciones participa, la apuesta se considerará nula y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1. Si se produce un empate entre las dos selecciones, se aplica la regla de empate (3.3.6.8.), salvo que se ofreciera la posibilidad de seleccionar el empate.

Los coeficientes de enfrentamiento no se ven afectadas por la regla 4 (deducciones en caso de retiradas).

### 2.2.9. Modalidad “Reto del entrenador”

Se pronostica el entrenador cuyos caballos obtengan un mejor resultado (contando victorias y mejores posiciones) en una determinada carrera o evento.

Esta apuesta no se puede combinar con otras apuestas múltiples.

### 2.2.10. Modalidad “Doble especial”

Sportium puede ofrecer a sus clientes esta modalidad del tipo apuesta relacionada (ver 3.3.6.13.1.) la posibilidad de apostar a que una selección resulte vencedora en dos eventos distintos, ofreciendo un solo coeficiente. Sólo en el caso de que ambas selecciones ganen sus carreras, la apuesta resultará ganadora. En caso de empate se aplicarían las reglas generales de empate (3.3.6.8.). Los premios no se calcularán como una apuesta múltiple acumulador, puesto que se trata de una apuesta simple. Así, el cliente puede apostar 10 € a que Panchito gane el “Trofeo de las 1000 Guineas y el Gran National” con coeficiente 7,00.

### **2.2.11. Modalidad “Triple especial”**

Equivalente a la apuesta “Doble especial” (ver 2.2.10) salvo que se la selección debe resultar vencedora en tres eventos distintos, ofreciendo igualmente un único coeficiente para dicho evento compuesto. En caso de empate se aplicarían las reglas generales de empate (3.3.6.8.).

### **2.2.12. Modalidad “Apuesta sin - Nombre/s del participante/s”**

En aquellas carreras donde haya un claro favorito, Sportium podrá ofrecer la posibilidad de apostar a cuál será el participante que ganará la carrera, sin tener en cuenta el resultado del participante/s especificado en la modalidad del boleto de apuestas. Así, si en una apuesta a “Apuestas sin Lenson Joker” el cliente selecciona a Barnfield, la apuesta será ganadora siempre y cuando Barnfield gane o cuando gane Lenson Joker y el segundo clasificado sea Barnfield.

### **2.2.13. Modalidad “Pares o impares”**

Se pronostica si el ganador de una determinada carrera tendrá un dorsal que sea un número par o impar. Es importante resaltar que se apuesta sobre el número de dorsal y no de caseta/cajón/calle, y que éstos no tienen por qué coincidir.

### **2.1.14. Modalidad “Puntos”**

Se ofrece al cliente la posibilidad de elegir entre una serie de selecciones acerca de cuál será la mejor clasificada en una hipotética clasificación por puntos. Esta serie de selecciones puede ser sobre una lista de caballos, jockeys, entrenadores, propietarios, etc.

La norma general para otorgar dichos puntos es la siguiente:

- 5 puntos por cada victoria
- 3 puntos por cada segunda posición
- 1 punto por cada tercera posición

## **2.3. Reglas particulares de las carreras de caballos**

Si una carrera se aplaza y se reprograma para llevarse a cabo dentro de las 24 horas siguientes al inicio programado, las apuestas seguirán siendo válidas. Esta regla se cumple salvo que se modifiquen los participantes inscritos o las condiciones generales de carrera (cambia la distancia, la pista, el handicap, ...), en cuyo caso el evento se considerará nulo y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1. No se consideran cambios en las condiciones generales cambios meteorológicos o similares.

Si un caballo comienza una carrera y ésta se suspende y se reprograma para llevarse a cabo dentro de las 24 horas siguientes al inicio programado, y dicho caballo no participa en dicha nueva carrera aplazada, dicho caballo será considerado como no participante, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.10.

## **2.4. Reglas particulares de las carreras de galgos**

Si una carrera se aplaza y se reprograma para llevarse a cabo dentro de las 24 horas siguientes al inicio programado, las apuestas seguirán siendo válidas. En el caso de que el evento no se produzca dentro de esas 24 horas siguientes al inicio programado, el evento se considerará nulo y se aplicará lo descrito en el 3.3.6.1. Si el cliente selecciona el número del galgo (o número de cajón), la apuesta se calculará en base a dicho número independientemente del galgo que corra con ese número (si no corre ningún galgo con ese número, la apuesta es perdedora). Sin embargo, si el cliente selecciona su pronóstico mediante el nombre del galgo, si ese galgo acaba siendo no participante, la selección será declarada nula y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

## **2.5. Modalidades particulares de las carreras de galgos**

### **2.5.1. Modalidad “Calles”**

Es equivalente al mercado ganador de la carrera (2.2.1. del presente Anexo), con la diferencia que se selecciona el número de calle/cajón/trampilla/trap que el cliente considera que ganará la carrera.

### **2.5.2. Modalidad “Reto de la Calle”**

Se pronostica la calle/cajón/trampilla/trap de un determinado canódromo que obtendrá el mayor número de victorias en las carreras que se celebren en dicho canódromo en dicho día (jornada o meeting).

Las apuestas a Reto de la Calle no se verán afectadas por ningún tipo de no participantes, reservas, carreras nulas, carreras abandonadas, etc. Una vez que la primera carrera del canódromo haya comenzado, todas las apuestas seguirán siendo válidas.

Si la primera carrera del canódromo no se corre, todas las apuestas a reto de la calle son nulas y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

En caso de empate en el número total de victorias se aplica la regla general de empate (3.3.6.8.).



### 3. Baloncesto

Existen cuatro zonas o competiciones principales a las que apostar en Sportium: Baloncesto americano (NBA y WNBA y NCAA), Baloncesto Sudamericano, Baloncesto Europeo y Baloncesto Asiático. Cada una de ellas tiene pequeñas particularidades que afectan a las reglas de las apuestas relacionadas con dichas ligas.

Así por ejemplo,

- En el caso de suspensión de evento y aplazamientos se tienen las siguientes opciones:
  - Para los partidos de la **NBA** deberán disputarse al menos 43 minutos de juego. Si no se superan los 43 minutos, las apuestas en las que no se haya podido definir un ganador claro serán declaradas nulas y se procederá a la devolución del importe apostado, salvo que el órgano regulador competente declare un resultado oficial, en cuyo caso las apuestas serán válidas. En el caso de la **WNBA** y la **NCAA**, el periodo de tiempo que deberá superarse es de 35 minutos de juego, siendo este el único parámetro distinto en esta regla.  
En el caso de que el partido que se suspenda sea de los playoffs, si el partido se reanuda dentro de las 24 horas siguientes al comienzo oficial del partido, las apuestas seguirán siendo válidas. Si el partido no diera comienzo durante las siguientes 24 horas, se aplicará la regla de los 43 minutos para la **NBA** y la regla de los 35 minutos para la **WNBA** y la **NCAA**.  
Si el partido no se juega en la fecha reprogramada, el evento se considerará evento nulo, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.
  - Para los partidos de **Baloncesto Sudamericano**, deberán disputarse al menos 35 minutos de juego. Si no se superan los 35 minutos, las modalidades en las que no se haya podido definir un ganador claro serán declaradas nulas y se procederá a la devolución del importe apostado, salvo que el órgano regulador competente declare un resultado oficial, en cuyo caso las apuestas serán válidas.  
Si el partido no se juega en la fecha reprogramada, el evento se considerará evento nulo, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.
  - Para los partidos de **Baloncesto Europeo**, deberán disputarse los 40 minutos de tiempo reglamentario. Si no se disputan los 40 minutos, las modalidades en las que no se haya podido definir un ganador claro serán declaradas nulas y se procederá según lo descrito en el apartado 3.3.6.1., salvo que el órgano regulador competente declare un resultado oficial, en cuyo caso las apuestas serán válidas.  
Si el partido no se juega en la fecha reprogramada, el evento se considerará evento nulo, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.
  - Para los partidos de **Baloncesto Asiático**, se deberá completar el tiempo reglamentario (48 minutos en el caso de la Liga Filipina). Si no se disputan los 48 minutos, las modalidades en las que no se haya podido definir un ganador claro serán declaradas nulas y se procederá según lo descrito en el apartado 3.3.6.1., salvo que el órgano regulador competente declare un resultado oficial, en cuyo caso las apuestas serán válidas.  
Si el partido no se juega en la fecha reprogramada, el evento se considerará evento nulo, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

En ningún caso se tendrán en cuenta modificaciones posteriores al resultado oficial que declare el órgano regulador del evento.

- En relación a las modalidades de apuestas referentes a jugadores, se dan las siguientes circunstancias:
  - en las **competiciones americanas**, si el jugador seleccionado no empieza el partido en el quinteto inicial las apuestas serán consideradas nulas y se procederá según lo descrito en el apartado 3.3.6.1.
  - en el **resto de competiciones**, si el jugador seleccionado no juega en todo el partido las apuestas se consideren nulas (3.3.6.1.), pero si el jugador participa en algún momento en el partido las apuestas serán válidas

En relación a la inclusión o no de las posibles prórrogas en los partidos de baloncesto, no se presentan diferencias entre zonas o competiciones principales. Se incluirán por defecto siempre las prórrogas en todos los partidos que se disputen a no ser que se indique lo contrario.

Por tanto, todas las modalidades de apuestas incluyen prórroga a excepción de las de “Enfrentamientos”, “Segunda Mitad”, “Cuarto Cuarto” o en las que se indique explícitamente lo contrario.

La estructura organizativa de la mayoría de las competiciones de baloncesto consiste en una liga previa, que determina una clasificación ordenada de los equipos en base a los puntos obtenidos durante la misma. Posteriormente, de dicha lista se seleccionan dependiendo de la competición un número determinado de equipos para jugar un mini campeonato (playoffs) entre ellos. Después de dichos playoffs se determina la clasificación final de la competición. En particular, las competiciones americanas (NBA, NCAA) cuentan con una serie de divisiones (geográficas) en las que mediante una competición tipo liga se obtienen distintas listas de clasificación de equipos. Los mejores de dichas divisiones participan en los playoffs. Los playoffs se organizan en dos subcuadros (llamados conferencias (Este y Oeste en la NBA) que compiten en formato campeonato para definir los dos ganadores de cada conferencia. Los enfrentamientos de estos playoffs enfrentan a dos equipos un número determinado de veces (al mejor de 3, 5 o 7 partidos), lo que se conoce habitualmente por series. Gana (pasa a la siguiente ronda) el que más partidos gane de estas series. Estos dos equipos compiten entre sí finalmente para definir los 1/16 de final, 1/8 de final, 1/4 de final, semi finales, finales, y finalmente, el ganador final del Campeonato.

Muchas modalidades se pueden aplicar específicamente a una de las mitades o cuartos del partido, o a un equipo o jugador en concreto de los que juegan.

En estos casos la modalidad incluirá “Primera Mitad”, “Segunda Mitad”, “Primer Cuarto”, “Segundo Cuarto”,... para definir en qué mitad o cuarto se particulariza dicha modalidad. En las modalidades así particularizadas se considerará la mitad o el cuarto en consideración como si dicha mitad o cuarto fuera un mini-partido nuevo que empieza desde 0-0, independientemente del resultado acumulado del partido y obviamente no incluyen prórroga. Así, en la modalidad “Segunda Mitad Número Total de Puntos Más de 85.5”, si el partido acaba la primera parte 30 – 30 para el Real Madrid y en la segunda parte cada equipo marca 50 puntos, quedando el partido 80 – 80, como en la segunda mitad se anotan más de 85,5 puntos (se anotan 100 puntos), dicha apuesta sería ganadora.

Un ejemplo de modalidad particularizada para un equipo sería la modalidad “Real Madrid Número Total de Rebotes”, en la que el cliente debe pronosticar el número de rebotes que captura el Real Madrid en el partido.

### **3.1. Modalidades de apuestas de baloncesto relacionadas con el resultado del partido**

#### **3.1.1. Modalidad “Enfrentamientos” o “Enfrentamiento excluye prórroga”**

Se pronostica el resultado de un partido (gana el equipo local, los dos equipos empatan o gana el equipo visitante) al finalizar el tiempo reglamentario.

### **3.1.2. Modalidad “Enfrentamientos a la Mitad” o “Enfrentamiento a la Mitad excluye prórroga”**

Equivalente a la modalidad 3.1.1. pero particularizada a una de las mitades. Se pronostica el resultado de una mitad (gana el equipo local, los dos equipos empatan o gana el equipo visitante) al final de cada uno de éstas. La mitad a la que se refiere la apuesta vendrá determinado por un valor, que será “1” para la primera mitad del partido y “2” para la segunda. En el caso de que al término de la primera o segunda mitad el partido acabe en empate, las apuestas ganadoras serán las que contengan la selección “Empate”.

### **3.1.3. Modalidad “Enfrentamiento al Cuarto” o “Enfrentamiento al Cuarto excluye prórroga”**

Equivalente a la modalidad 3.1.1. pero particularizada a uno de los cuartos. Se pronostica el resultado de un cuarto (gana el equipo local, los dos equipos empatan o gana el equipo visitante) al final de cada uno de éstos. El cuarto al que se refiere la apuesta viene determinado por un valor a continuación de la modalidad, que será un “1” para el primer cuarto, un “2” para el segundo cuarto y así sucesivamente. En el caso de llegar al final de un cuarto con el resultado de empate, las apuestas ganadoras serán las que contengan la selección de “Empate”.

### **3.1.4. Modalidad “Línea de dinero” o “Enfrentamiento incluye prórroga”**

Se pronostica el resultado de un partido (gana el equipo local, gana el equipo visitante) al finalizar el tiempo reglamentario. Al incluirse la prórroga no se ofrece la opción de empate.

### **3.1.5. Modalidad “[Nº mitad seleccionada] Mitad Línea de dinero” o “Enfrentamiento a la Mitad incluye prórroga”**

Equivalente a la modalidad 3.1.4. pero particularizada a una de las mitades. La mitad a la que se refiere la apuesta vendrá determinado por un valor, que será “1ª Mitad” para la primera mitad del partido y “2ª Mitad” para la segunda. En el caso de que al término del segundo cuarto (primera mitad) el partido acabe en empate, las apuestas serán nula, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1, salvo que se ofreciese la opción “Empate”.

En el caso de llegar al final del cuarto cuarto (segunda mitad) con el resultado de empate, las apuestas se resolverán dependiendo de lo que ocurra en la prórroga.

### **3.1.6. Modalidad “[Nº cuarto seleccionado] Cuarto Línea de dinero” o “Enfrentamiento al Cuarto incluye prórroga”**

Se pronostica el resultado de un cuarto (gana el equipo local, gana el equipo visitante, hay empate) al final de uno de los cuartos del partido. El cuarto al que se refiere la apuesta viene determinado por un valor a continuación de la modalidad, que será un “1º Cuarto” para el primer cuarto, un “2º Cuarto” para el segundo cuarto y así sucesivamente. En el caso de que al término del primero, segundo o tercer cuarto el partido acabe en empate, las apuestas serán nula, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1, salvo que se ofreciese la opción “Empate”.

En el caso de llegar al final del cuarto cuarto (segunda mitad) con el resultado de empate, las apuestas se resolverán dependiendo de lo que ocurra en la prórroga.

### **3.1.7. Modalidad “Mitad del partido/Final del partido” o “Mitad del partido/ Final del partido excluye prórroga”**

Se pronostica el resultado de un partido (gana el equipo local, los dos equipos empatan o gana el equipo visitante) al llegar al descanso y al final, teniendo que acertar ambos para resultar una apuesta ganadora.

Así, en un partido en que la primera mitad termina con victoria local y en la segunda mitad el equipo visitante logra ganar, el único pronóstico ganador es victoria local y victoria visitante, y se expresa de la forma 1 - 2, siendo 1 el nombre del equipo local y 2 se refiere al equipo visitante.

### **3.1.8. Modalidad “Handicap” o “Spread de Puntos” o “Handicap incluye prórroga”**

Es una forma de apostar que se utiliza cuando existe mucha diferencia entre los participantes de un evento. Para moderar esta diferencia, se aplica un Hándicap o ventaja al equipo menos favorito en la forma de puntos (tantos), y una desventaja equivalente al equipo favorito. Esta ventaja deberá sumarse o restarse a los puntos reales que consiga el equipo seleccionado para determinar si la apuesta es ganadora o perdedora. Así, si en un partido Boston vs Lakers el cliente selecciona “Lakers - 5,5”, se pueden dar los siguientes resultados:

- Lakers gana de 6 o más puntos. La apuesta es ganadora
- Lakers gana de 5 o menos puntos. La apuesta es perdedora
- Boston gana. La apuesta es perdedora

En las competiciones americanas, esta modalidad se suele denominar “Spread de puntos” y la ventaja se puede expresar mediante un valor decimal (-3,5) o como un valor entero (+7). En el caso de que la apuesta quede en empate tras sumar/restar un Hándicap entero, la apuesta se considerará nula.

En el resto de competiciones esta modalidad se suele denominar “Handicap”, y cuando la ventaja se expresa mediante un valor entero, se ofrece un coeficiente adicional para empate. En el caso de que tras la suma/resta de la ventaja el resultado fuese de empate, la apuesta ganadora será aquella que contenga la selección de empate.

Si el valor estuviera compuesto por un valor entero y otro fraccionario, como por ejemplo 1,0/1,5, la mitad del importe apostado por el cliente se consideraría apostado al valor 1,0 y la otra mitad al valor 1,5

En el caso de que la ventaja se le aplique por error al equipo favorito, las apuestas se considerarán nulas.

### **3.1.9. Modalidad “Handicap Mitad” o “Handicap Mitad excluye prórroga”**

Equivalente a la modalidad 3.1.8. del presente anexo, pero particularizada para una mitad. La mitad a la que se refiere la apuesta viene determinado por un valor a continuación de la modalidad, que será un “1” para la Primera Mitad” y un “2” para la segunda Mitad.

### **3.1.10. Modalidad “Handicap Cuarto” o “ Handicap Cuarto excluye prórroga”**

Equivalente a la modalidad 3.1.8. del presente anexo, pero particularizada para un cuarto. El cuarto al que se refiere la apuesta viene determinado por un valor a continuación de la modalidad, que será un “1” para el primer cuarto, un “2” para el segundo cuarto y así sucesivamente.

### 3.1.11. Modalidad “Handicap Series” o “Handicap Series incluye prórroga”

Equivalente a la modalidad 3.1.8. del presente anexo, pero particularizada para una serie. Si se selecciona “Miami (+1,5)” y la serie concluye con victoria de los Bulls por 3 partidos a 2, aplicando el hándicap el ganador es Miami por 3,5 – 3, por lo que la selección sería ganadora.

### 3.1.12. Modalidad “Margen de victoria” o “Margen de victoria incluye prórroga”

Se pronostica el equipo que ganará el partido y con qué ventaja de puntos. Así, si el partido Boston Celtics contra Chicago Bulls acaba con victoria de Chicago Bulls con un marcador de 90-80, la selección ganadora para esta modalidad será “Chicago Bulls 10-12”.

### 3.1.13. Modalidad “Margen de victoria Más/Menos” o “Margen de victoria Más/Menos incluye prórroga”

Se pronostica el margen por el que se ganará el partido, indicando si dicho margen es superior o inferior a un valor determinado.

### 3.1.14. Modalidad “Teasers” o “Teasers incluye prórroga”

Es similar al mercado de Handicap (3.1.8), pero en este caso la ventaja (o desventaja que se aplica a un equipo) no tiene que ser equivalente a la desventaja (o ventaja) que se le da al otro equipo. Por ejemplo, en el partido Miami vs Dallas, la modalidad Teasers tendrá selecciones del tipo “Dallas (+11)” y “Miami (-2)”. En este ejemplo, dependiendo del resultado, podríamos tener las siguientes opciones:

RESULTADO REAL		SELECCIÓN - RESULTADO	RESULTADO CORREGIDO
Miami Heat	Dallas Mavericks		
112	100	Miami (-2) – Ganadora	110 - 100
112	100	Dallas (+11) – Perdedora	112 – 111
111	100	Miami (-2) - Ganadora	109 – 100
		Dallas (+11) – Nula	111 – 111
110	100	Miami (-2) – Ganadora	108 – 100
		<b>Dallas (+11) – Ganadora</b>	110 – 111
103	100	Miami (-2) – Ganadora	101 – 100
		Dallas (+11) – Ganadora	103 – 111
102	100	Miami (-2) – Nula	100 - 100
		Dallas (+11) – Ganadora	102 – 111
101	100	<b>Miami (-2) – Perdedora</b>	99 – 100
		Dallas (+11) – Ganadora	101 – 111

Esta Modalidad sólo se acepta si está incluida en alguna apuesta múltiple de al menos dos selecciones y máximo 8.

En caso de empate tras aplicar el Hándicap o ventaja las apuestas se considerarán nulas (ver cuadro).

### **3.2. Modalidades de apuestas de baloncesto relacionadas con los puntos o canastas del partido**

#### **3.2.1. Modalidad “Puntos Totales” o “Puntos totales incluye prórroga”**

Se pronostica si el número total de puntos que se marcarán en un partido será superior o inferior a un número previamente determinado (valor).

Si el valor es un número fraccionado, como por ejemplo 195.5, en el caso de que la suma de los puntos fuera 195, la apuesta del cliente sería ganadora si hubiera seleccionado Menos y perdedora si hubiera seleccionado Más.

#### **3.2.2. Modalidad “Puntos totales mitad” o “Puntos totales mitad excluye prórroga”**

Equivalente a la modalidad 3.2.1. del presente anexo, pero particularizada para una mitad. La mitad a la que se refiere la apuesta viene determinado por un valor a continuación de la modalidad, que será un “1” para la Primera Mitad” y un “2” para la Segunda Mitad que no incluye prórroga.

#### **3.2.3. Modalidad “Puntos totales cuarto” o “Puntos totales cuarto excluye prórroga”**

Equivalente a la modalidad 3.2.1. del presente anexo, pero particularizada para un cuarto. El cuarto al que se refiere la apuesta viene determinado por un valor a continuación de la modalidad, que será un “1” para el primer cuarto, un “2” para el segundo cuarto y así sucesivamente. El “4” cuarto no incluye prórroga.

#### **3.2.4. Modalidad “Puntos totales [Equipo seleccionado]” o “Puntos totales [Equipo seleccionado] incluye prórroga”**

Se pronostica si el número total de puntos que marcará el equipo seleccionado en un partido será superior o inferior a un número previamente determinado (valor). Es equivalente a la modalidad puntos totales con la salvedad de que sólo cuentan los puntos anotados por el equipo seleccionado. En ocasiones se puede seleccionar el equipo como local o visitante, quedando las modalidades definidas como “Número Total de Puntos Equipo local” o “Número Total d Puntos Equipo visitante”.

#### **3.2.5. Modalidad “Puntos totales [Jugador seleccionado]” o “Puntos totales [Jugador seleccionado] incluye prórroga”**

Se pronostica si el número total de puntos que marcará el jugador seleccionado en un partido será superior o inferior a un número previamente determinado (valor). Es equivalente a la modalidad puntos totales con la salvedad de que sólo cuentan los puntos anotados por el jugador seleccionado. Estas apuestas se resolverán incluyendo la prórroga cuando la haya.

### **3.2.6. Modalidad “Puntos totales Par/Impar”o “Puntos totales Par/Impar incluye prórroga”**

Se pronostica si el número total de puntos que se anotarán en un partido será un número Par o Impar.

### **3.2.7. Modalidad “Grand Salami”o“Grand Salami incluye prórroga”**

Se pronostica si el número total de puntos de todos los partidos programados en una determinada competición (NBA) para el día de la apuesta sumados entre sí son superiores (Más) o inferiores (Menos) a un determinado valor. Todos los partidos programados deben jugarse para que la apuesta se considere válida. En caso contrario las apuestas se considerarán nulas. Los puntos anotados en cualquier prórroga cuentan a efectos de cálculo.

### **3.2.8. Modalidad “Marcador correcto”o“Marcador correcto incluye prórroga”**

Se pronostica el marcador correcto al final del partido.

### **3.2.9. Modalidad “¿Cómo será el Primer punto?”**

Se pronostica cómo se anotará el primer punto del partido. Las opciones disponibles son “Canasta de 2 puntos en juego”, “Canasta de 3 puntos (triple) en juego”, “1 Punto (Tiro Libre)”.

### **3.2.10. Modalidad “¿Cómo será el Último punto?”**

Se pronostica cómo se anotará el último punto del partido. Las opciones disponibles son “Canasta de 2 puntos en juego”, “Canasta de 3 puntos (triple) en juego”, “1 Punto (Tiro Libre)”.

### **3.2.11. Modalidad “Cuarto con más puntos” o“Cuarto con más puntos excluye prórroga”**

Se pronostica el cuarto en el que se anotan más puntos.

### **3.2.12. Modalidad”Mitad con más tantos” o“Mitad con más tantos excluye prórroga”**

Se pronostica la mitad en la que se anotan más puntos.

### **3.2.13. Modalidad “Carrera a (*valor*) puntos”**

Se pronostica el equipo que anotará antes los siguientes 5, 10 o 20 puntos (dependiendo del valor que aparezca en el boleto). Es importante destacar que los únicos parámetros que se tomarán en cuenta a la hora de identificar las apuestas como ganadoras o perdedoras serán la hora de colocación de apuesta, la modalidad de la apuesta, el tipo de apuesta y el importe de la misma, comparando dichos pronósticos con el resultado real del acontecimiento.

### 3.2.14. Modalidad “Mayor ventaja en el partido” o “Mayor ventaja en el partido incluye prórroga”

Se pronostica si la diferencia mayor de puntos entre ambos equipos será superior o inferior a un determinado valor, que se suele expresar en la forma de un valor decimal. Ejemplo: “Más de 16,5”, “Menos de 10,5”...

## 3.3. Modalidades de apuestas de baloncesto relacionadas con los equipos - anotadores

### 3.3.1. Modalidad “Primer equipo en anotar”

Se pronostica el equipo que marque la primera canasta del partido.

### 3.3.2. Modalidad “Puntos totales del Equipo” o “Puntos totales del Equipo incluye prórroga”

Se pronostica el número total de puntos que marcará uno de los dos equipos durante el tiempo reglamentario. El equipo seleccionado se identificará en esta modalidad con un “1” para el equipo situado a la izquierda en el boleto en el nombre del evento y un “2” para el equipo situado a la derecha en el boleto en el nombre del evento.

### 3.3.3. Modalidad “Cara Cara”

Se pronostica si un determinado jugador obtendrá más puntos que otro jugador u otros jugadores. Los puntos se asignan a cada jugador en función de estadísticas que obtengan en sus respectivos partidos, como el número de puntos, asistencias, rebotes etc.. Sportium tendrá en cuenta únicamente las estadísticas publicadas por los organismos y federaciones que organicen los eventos, así como los organismos independientes que los publican/certifican.

Sólo se considerarán las estadísticas conseguidas durante el tiempo total del partido, incluyendo prórroga.

En los siguientes casos la selección pronosticada se considerará nula, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1:

- Uno de los dos jugadores no llega a formar parte del equipo o el total de minutos jugados sea inferior a 09:59.
- Uno de los dos eventos se aplaza más de 48 horas.
- El jugador no queda claramente identificado.
- Uno de los eventos no se disputa en su totalidad (evento incompleto).
- Hay un error en la definición de los participantes.

Si hay empate a puntos entre las selecciones, después de aplicar las reglas del desempate.

Puntos	Puntos anotados por el jugador.	1
Asistencias	Asistencias realizadas por el jugador	1
Rebotes	Rebotes cogidos por el jugador (ofensivos + defensivos)	1
Tapones realizados	Tapones realizados por el jugador	1
Balones Robados	Balones robados por el jugador	1
Faltas recibidas	Falta recibida por el jugador	1
Tiros libres convertidos	Tiro libre anotado por el jugador	1
Tiros de dos convertidos	Tiro de 2 anotado por el jugador	1
Tiros de tres convertidos	Tiro de 3 anotado por el jugador	1



Balones perdidos	Balón perdido por el jugador	-1
Tapones recibidos	Tapón recibido por el jugador	-1
Faltas realizadas	Falta realizada por el jugador. (incluye faltas técnicas)	-1
Tiros libres intentados	Tiros libres intentados por el jugador	-1
Tiros de dos intentados	Tiros de dos intentados por el jugador	-1
Tiros de tres intentados	Tiros de tres intentados por el jugador	-1

nuación, se definen los puntos otorgados a cada jugador en función de las estadísticas del partido,

#### Reglas de Desempate

En caso de empate en la puntuación obtenida en la valoración tras aplicar los cálculos anteriores, se tomarán en cuenta las siguientes consideraciones según el orden establecido para determinar el ganador de la modalidad:

1. Jugador que haya jugado menos minutos
2. Jugador con mejor % en tiros de 3 (tiros de tres convertidos / tiros de tres realizados)
3. Jugador con mejor % en tiros de 2 (tiros de dos convertidos / tiros de dos realizados)
4. Jugador que haya anotado más puntos
5. Jugador cuyo equipo haya ganado con mayor diferencia de puntos.

Si tomando en cuenta todos estos criterios no se puede determinar un ganador, las selecciones serán nulas.

#### Ejemplo

Evento: "Tyrese Rice vs Sergio Llull", de la jornada 5 de la Liga Endesa ACB. Tyrese Rice, jugando 15 minutos anota 10 puntos, de los cuales 4 son tiros de 2 y dos son tiros libres, de la única falta recibida. También da 3 asistencias, coge 6 rebotes (4 en defensa y dos en ataque), y comete 4 faltas personales. Falla 3 tiros de 2 y 1 triple, y consigue robar un balón. Con ello consigue los siguientes trece (13) puntos:

Puntos	1 x 10	10
Asistencias	1 x 3	3
Rebotes	1 x 6	6
Tapones realizados	1 x 0	0
Balones Robados	1 x 1	1
Faltas recibidas	1 x 1	1
Tiros libres convertidos	1 x 2	2
Tiros de dos convertidos	1 x 4	4
Tiros de tres convertidos	0 x 3	0
Balones perdidos	1 x 0	0
Tapones recibidos	1 x 0	0
Faltas realizadas	-1 x 4	-4
Tiros libres intentados (los 2 que anota en la única falta que recibe)	-1 x 2	-2
Tiros de dos intentados (los 4 que marca más los 3 que falla)	-1 x 7	-7
Tiros de tres intentados (el triple que falla)	-1 x 1	-1

Puntos	1 x 15	15
Asistencias	1 x 2	2
Rebotes	1 x 3	3
Tapones realizados	1 x 0	0
Balones Robados	1 x 0	0
Faltas recibidas	1 x 3	3
Tiros libres convertidos	1 x 4	4
Tiros de dos convertidos	1 x 4	4

Tiros de tres convertidos	1 x 3	1
Balones perdidos	1 x 0	0
Tapones recibidos	1 x 0	0
Faltas realizadas	-1 x 3	-3
Tiros libres intentados (4 que marca y 2 que falla)	-1 x 6	-6
Tiros de dos intentados (4 que marca y 4 que falla)	-1 x 8	-8
Tiros de tres intentados (1 que marca y 5 que falla)	-1 x 6	-6

Llull juega 25 minutos anotando 15 puntos, de los cuales 8 son por 4 tiros de 2, 3 son de un tiro de tres y 4 son tiros libres. Recibe 3 faltas personales, por lo que falla dos tiros libres. También da 2 asistencias, coge 3 rebotes y comete 3 faltas personales. Falla 4 tiros de 2 y 5 triples. Con ello consigue los siguientes nueve (9) puntos:

Como la valoración de Tyrese Rice (17) es superior que la de Sergio Llull (9), Tyrese Rice ganará el duelo cara a cara ya que habrá conseguido más puntos que su oponente.

### 3.4. Modalidades de apuestas de baloncesto relacionadas con otras estadísticas

Para resolver estas apuestas se utilizarán las estadísticas que ofrezcan el órgano regulador competente, o los organismos oficiales independientes que las publiquen ([www.nba.com](http://www.nba.com), [www.fiba.com](http://www.fiba.com), etc.). Estas modalidades suelen estar particularizadas para un determinado jugador o equipo.

#### 3.4.1. Modalidad “Asistencias” o “Asistencias incluye prórroga”

Se pronostica si el número total de asistencias será superior (Más) o inferior (Menos) a un determinado valor.

#### 3.4.2. Modalidad “Rebotes” o “Rebotes incluye prórroga”

Se pronostica si el número total de rebotes será superior (Más) o inferior (Menos) a un determinado valor.

#### 3.4.3. Modalidad “Tapones” o “Tapones incluye prórroga”

Se pronostica si el número total de tapones será superior (Más) o inferior (Menos) a un determinado valor.

#### 3.4.4. Modalidad “Robos” o “Robos incluye prórroga”

Se pronostica si el número total de robos de balón será superior (Más) o inferior (Menos) a un determinado valor.

#### 3.4.5. Modalidad “Tiros de 3 en %” o “Tiros de 3 en % incluye prórroga”

Se pronostica si el porcentaje de acierto en tiros de 3 será superior (Más) o inferior (Menos) a un determinado valor.

#### 3.4.6. Modalidad “Habrá prórroga”

Se pronostica si en un determinado partido habrá o no prórroga.

### **3.5. Modalidades de apuestas de baloncesto relacionadas con el resultado de un evento particular, campeonato, liga, división, y otros mercados generales**

#### **3.5.1. Modalidad “Apuestas por división”, “Entrara en playoffs”, “Ganador de la Conferencia”, “Ganador de la serie”, “Ganador del Campeonato”**

Se pronostica si el equipo seleccionado gana la división, se clasifica para los playoffs, gana la conferencia, gana la serie o gana el Campeonato (ver la introducción del punto “3. Baloncesto” del presente Anexo). El ranking que se pueda determinar al final de la temporada regular (sin playoffs) sólo se tendrá en cuenta para las apuestas por división, y no se tendrán en cuenta para las apuestas de “Ganador del Campeonato”, o “Ganador de la Conferencia”, que quedarán resultas a la finalización de los playoffs.

#### **3.5.2. Modalidad “Enfrentamientos de temporada”**

Se pronostica entre dos equipos determinados cuál obtendrá más puntos durante la temporada regular (sin playoffs).

En los enfrentamientos de equipos o jugadores del tipo “Más rebotes”, “Más asistencias”, “Más pases”, “Más puntos”, etc. se ofrecerán sin la posibilidad de empate. En caso de empate las apuestas se considerarán nulas. En el caso de enfrentamiento de jugadores, si el jugador seleccionado no comienza el partido, las apuestas se considerarán nulas.

#### **3.5.3. Modalidad “Nombra los Finalistas”**

Se pronostica qué dos equipos serán los que jueguen la final de los playoffs.

#### **3.5.4. Modalidad “Conferencia ganadora”**

Se pronostica qué conferencia (Conferencia este o Conferencia Oeste) resultará ganadora.

#### **3.5.5. Modalidad “NBA Final MVP?”**

Se pronostica el jugador que será elegido MVP en la final del campeonato de la NBA.

#### **3.5.6. Modalidad “Series Marcador correcto”**

Se pronostica el resultado final de una determinada serie. Es decir, si una serie al mejor de 7 partidos entre los Boston Celtics y los Denver Nuggets acaba ganando Boston al ganar todos los partidos, la apuesta ganadora contendría el pronóstico Boston 4-0.

#### **3.5.7. Modalidad “Series Número Total de partidos”**

Se pronostica el número total de partidos que se juegan para definir un ganador de serie. Es decir, si una serie al mejor de 7 partidos entre los Boston Celtics y los Denver Nuggets acaba ganando Boston al ganar todos los partidos, la apuesta ganadora contendría el pronóstico “Exactamente 4”.

#### **3.5.8. Modalidad “Series Número Total de partidos Más/Menos”**

Se pronostica si el número total de partidos que se juegan para definir un ganador de serie será superior o inferior a un valor determinado.

## 4. Baseball (Béisbol)

Existen dos competiciones principales a las que apostar en Sportium: Baseball americano (MLB), y baseball internacional, donde destaca la liga japonesa (Pesapallo). La diferencia principal entra ambas competiciones es la regla de los “lanzadores listados” o “Listed pitchers”. Es responsabilidad del cliente al realizar sus apuestas conocer cualquier posible cambio de lanzadores (pitchers).

Si un partido no se juega en la fecha programada, todas las apuestas se declararán nulas. Cuando se modifique la ubicación de un partido, las apuestas se mantendrán válidas siempre y cuando se siga designando al equipo local como equipo local. Si se invirtiera la designación (el equipo local pasase a ser el equipo visitante) las apuestas colocadas con la designación inicial se declararán nulas.

En las apuestas en vivo, no se aplica la regla de los “Lanzadores Listados” que se explica a continuación salvo que se especifique lo contrario. Así mismo, en las modalidades de apuestas en vivo se tendrán en cuenta todas las entradas adicionales que se disputen para desempatar.

En las apuestas relacionadas con la liga regular (“No de victorias en la liga regular”, ...), los equipos deberán disputar al menos 160 partidos para que el resultado sea válido.

En las apuestas de Baseball todas las apuestas incluyen cualquier entrada adicional que sea necesaria jugar para desempatar, salvo que se especifique claramente lo contrario (ver Regla de “Mercy Rule”. A continuación se detallan algunas normas a tener en cuenta:

### 1) Regla de “Lanzadores listados”

Los partidos de Baseball constan de 9 entradas (innings), en cada una de ellas los equipos se alternan para jugar en ataque (batear) o en defensa (lanzar).

Los lanzadores o pitchers son claves en el posible resultado de un partido, por lo que con antelación al inicio del partido se suelen establecer “listas” con el orden de los lanzadores. En el caso de que se identifique al lanzador, para que las apuestas sean válidas, estos lanzadores deben realizar el primer lanzamiento de su equipo. En caso contrario las apuestas son nulas y se aplica lo descrito en el apartado 3.3.6.1. Sin embargo, en las competiciones de baseball internacional no es necesario que el lanzador designado sea el primero en efectuar el primer lanzamiento para que las apuestas sean válidas.

### 2) Regla de “Mercy Rule”

En alguna competición internacional no americana, si el resultado permanece empatado después de las primeras 9 entradas, se podrán jugar hasta 3 entradas adicionales antes de declarar el partido empatado. En algunos partidos amateur o ligas menores se puede terminar un partido antes de tiempo si uno de los equipos va ganando de 10 o más carreras, lo que se suele conocer como Mercy Rule. Cuando se aplique esta norma todas las apuestas seguirán siendo válidas y se tomara como referencia el resultado en el momento en el que se declare la “Mercy Rule”.

### 3) Regla de las 4 entradas y media (innings)

Si un partido es “declarado concluido” o “called”, o suspendido, es decir, los árbitros declaran un resultado antes de que hayan finalizado todas las entradas, se deben haber completado al menos 5 entradas completas para que el resultado sea válido (y las apuestas se clasifiquen como ganadoras o perdedoras de acuerdo a dicho resultado), salvo que el equipo local fuera ganando después de 4 entradas y media, en cuyo caso se consideraría válido el resultado de ganador del equipo local sin necesidad de concluir las 5 entradas completas.

En las competiciones internacionales (no americanas) y en modalidades de apuestas relacionadas con el número total de carreras, no se aplicara esta regla sino la regla de las 8 entradas y media, salvo que se especifique lo contrario. Es decir, se deben jugar al menos 9 entradas completas, salvo que el equipo local vaya ganando después de 8 entradas y media.

En caso contrario (no se completan 5 entradas) las apuestas serán nulas.

Si el partido es “declarado concluido” o “called”, o suspendido, el ganador se determinará de acuerdo al resultado después de la última entrada completa, salvo que el equipo local hubiera empatado o se hubiera adelantado en la segunda parte de la última entrada, en cuyo caso el resultado considerado válido sería el que hubiera en el momento en el que el árbitro suspende el evento. Los partidos suspendidos no se reanudarán.

Si se han jugado 5 entradas completas el resultado en dicho momento será el que se tome como referencia para declarar ganadoras o perdedoras las apuestas, salvo que el equipo local fuera ganando después de 4 entradas y media.

#### 4) Regla de las 8 entradas y media (innings)

En las apuestas relacionadas con el número de carreras o apuestas tipo handicap, se deben completar al menos 9 entradas (o 8 entradas y media si el equipo local va ganando el partido) para que las apuestas sean válidas. En caso contrario las apuestas serán nulas, salvo que se especifique lo contrario en la modalidad.

#### 5) Regla del inning completo

En las apuestas relacionadas con una determinada entrada, esta se debe completar para que la apuesta sea válida. En caso contrario la apuesta se considerara nula.

#### 6) Regla de las modalidades de jugadores

En las apuestas relacionadas con un determinado jugador se aplicara la regla de las 8 entradas y media, salvo que se haya podido definir un resultado anteriormente. Los “lanzadores nombrados” o “lanzadores listados” deben realizar el primer lanzamiento del partido para que las apuestas sean válidas. Las entradas adicionales de desempate se tienen en cuenta para el cálculo de las apuestas salvo que se especifique lo contrario. Si un equipo juega contra otro diferente al registrado en el cupón de apuestas, todas las apuestas relativas a ese partido se declararán nulas. Igualmente, si en el cupón de apuestas se registra un jugador que no pertenece a los equipos que participan en el evento, o si se trata de una modalidad referida a un jugador o equipo determinado y éste no pertenece a los equipos que juegan el partido o no se puede identificar correctamente, las apuestas relativas a dicho jugador se declararán nulas.

## 4.1. Modalidades de apuestas de baseball

### 4.1.1. Modalidad “Enfrentamientos” o “Línea de dinero”

Ver 1.6.1. El término enfrentamiento es más común para otros deportes, y se refiere siempre al resultado final entre dos participantes (equipos, jugadores, etc). El término “Línea de Dinero” es el que se utiliza para competiciones americanas (MLB).

En ocasiones este mercado también está disponible para las distintas entradas del partido (“Línea de dinero – 1era entrada”, “Línea de dinero – 2º entrada”...). En estas ocasiones cada entrada se considera como un minipartido independiente que comenzase 0-0, y se ofrecen cuotas de empate.

También es común la modalidad “Apuestas Ganador a las Primeras 5 entradas”, en las que se pronostica qué equipo ganará después de que se completen 5 entradas.

#### **4.1.2. Modalidad “Apuestas de Handicap” o “Línea de carreras” o “Handicap alternativo”**

Es una forma de apostar que se utiliza cuando existe mucha diferencia entre los participantes de un evento. Para moderar esta diferencia, se aplica un Hándicap o ventaja al equipo menos favorito en la forma de puntos (tantos), y una desventaja equivalente al equipo favorito. Esta ventaja deberá sumarse o restarse a los puntos reales que consiga el equipo seleccionado para determinar si la apuesta es ganadora o perdedora. Así, si en un partido Chicago vs New York el cliente selecciona “Chicago -1,5”, se pueden dar los siguientes resultados:

- Chicago gana de 2 o más puntos. La apuesta es ganadora
- Chicago gana de 1 o menos puntos. La apuesta es perdedora
- New York gana. La apuesta es perdedora

En el caso de que la apuesta quede en empate tras sumar/restar un Handicap entero, la apuesta se considerará nula, salvo que se ofreciese una cuota específica para el empate.

Si el valor estuviera compuesto por un valor entero y otro fraccionario, como por ejemplo 1/1.5, la mitad del importe apostado por el cliente se consideraría apostado al valor 1.0 y la otra mitad al valor 1.5.

En el caso de que la ventaja se le aplique por error al equipo favorito, las apuestas se considerarán nulas. Ver 1.1.17.

#### **4.1.3. Modalidad “Carreras totales”**

Se pronostica si el número total de puntos que se marcarán en un partido será superior o inferior a un número previamente determinado (valor).

Si el valor es un número fraccionado, como por ejemplo 8.5, en el caso de que la suma de los puntos fuera 8, la apuesta del cliente sería ganadora si hubiera seleccionado Menos y perdedora si hubiera seleccionado Más.

Esta modalidad también está disponible para la primera o segunda mitad, e incluso para cada una de los distintas entradas del partido en juego (“Carreras totales 1era entrada”, “Carreras totales 2º entrada”, ...). Cada entrada se considerará que empieza con 0 puntos, independientemente del resultado real acumulado del partido.

También es común el mercado “Total carreras en las primeras 5 entradas”, en el que se pronostica si el número de carreras será superior o inferior a un determinado valor después de que se hayan completado las 5 primeras entradas.

Esta modalidad también está particularizada para uno de los dos equipos que estén jugando, como por ejemplo “Carreras Totales Equipo seleccionado”. En estos casos para determinar si una apuesta es ganadora o perdedora se deberán contabilizar únicamente las carreras anotadas por el equipo seleccionado. En el caso de que el nombre del equipo seleccionado no coincida con ninguno de los que participan en el partido, o no sea identificable, las apuestas se considerarán nulas.

#### **4.1.4. Modalidad “Mas de / Menos de 1,5 carreras 1ª entrada”**

Se pronostica si el número total de puntos que se marcarán en la primera entrada será superior o inferior a 1,5. Este mercado también está disponible para el resto de entradas.

#### **4.1.5. Modalidad “Equipo en marcar 1º en el partido”, “Último equipo en marcar”**

Se pronostica el equipo que anotara la primera carrera y el equipo que anotara la última carrera respectivamente.

#### **4.1.6. Modalidad “Entrada con mayor puntuación”**

Se pronostica en que entrada (Inning) se anotarán más tantos.

#### **4.1.7. Modalidad “Carreras totales – pares o impares”**

Se pronostica si el número total de carreras anotadas por los dos equipos en un partido será par o impar. En el caso de que no se marque ningún tanto el resultado ganador sería “Par”.

#### **4.1.8. Modalidad “Número total de Home Runs” o “Número total de carreras completas”**

Se entiende por “Home Run” o carrera completa cuando el bateador batea la pelota fuera de los límites definidos donde la defensa no la puede recuperar, teniendo así la garantía de que podrá pasar por todas las bases y anotar una carrera. Si hubiera bases ocupadas que por esta situación pudieran anotar también sus carreras, estas no se contabilizarán a efectos de cálculo de número total de home runs. Es decir, si un bateador golpea un Home run teniendo todas las bases ocupadas, subirán al marcador de su equipo 4 carreras, pero sólo se contabilizará 1 Home Run. Esta modalidad pronostica cuantos Home Runs habrá en un partido.

#### **4.1.9. Modalidad “Cómo se realizará la primera anotación”**

Se pronostica cómo se anotará el primer tanto del partido. Hay varias opciones, dependiendo si se anota con un home run o carrera directa sin ningún jugador en las bases, con 1 jugador en las bases, con dos jugadores en las bases, con todas las bases ocupadas (Gran Slam) o sin home run.

#### **4.1.10. Modalidad “Resultado del primer lanzamiento”**

Se pronostica qué ocurrirá tras el primer lanzamiento del partido. Las opciones disponibles son “Bola” (el lanzamiento no entra dentro del área de bateo) o “Strike” (el bateador no acierta a golpear un lanzamiento dentro del área de bateo). En el caso de que el lanzamiento no sea “bola” ni “strike” (foul, donde el bateador golpea la bola pero no la envía dentro de los límites del campo, o un golpe normal, incluso Home Run) la selección ganadora será “Strike”. En el caso de que la bola lanzada golpee en el cuerpo del bateador la selección ganadora será “bola”.

#### **4.1.11. Modalidad “Grand Salami ”**

Se pronostica si el número total de carreras de todos los partidos programados para el día de la apuesta sumados entre sí son superiores (Más) o inferiores (Menos) a un determinado valor. Todos los partidos programados deben jugarse al menos hasta la entrada 8 y media para que las apuestas sean válidas. No aplica la regla de “Lanzadores listados”.

## 5. Tenis

Un partido de tenis se da por comenzado con el primer saque del partido.

En los partidos de tenis no se aplica lo descrito en los apartados 3.3.6.3. y 3.3.6.4. en lo referente a partidos aplazados y suspendidos. Por las características especiales de los torneos de tenis, es muy frecuente que los partidos de tenis se interrumpan frecuentemente por lluvia y falta de visibilidad, pudiendo necesitar varios días para terminarlo. Por este motivo, si un partido se aplaza, las apuestas seguirán siendo válidas siempre y cuando el evento se termine en las siguientes 168 horas (una semana) desde el inicio real del partido, independientemente del número de interrupciones que se produzcan. Igualmente, en los torneos de tenis, el órgano regulador del mismo programa para cada jornada un orden de juego y una asignación de pistas, por lo que salvo los primeros partidos de la jornada, el inicio de los partidos depende del tiempo de duración del partido anterior, por lo que en el recibo se indicará la fecha y hora del inicio del primer partido de la jornada, siendo el inicio real del mismo el primer saque del partido, como se indica en la primera frase de este apartado.

Tan pronto como un jugador comienza a jugar en un torneo, todas las apuestas se consideran válidas a efectos de cálculo de premios de apuestas de "ganador del torneo". Si el jugador se retira entonces por cualquier motivo, las apuestas sobre dicho jugador serán calificadas de perdedoras.

En las apuestas de "Enfrentamiento", si un jugador se retira o es descalificado después de que el primer set se complete, se considerará ganador al jugador que pase a la siguiente ronda. Si el primer set no se ha completado, cualquier selección pronosticada en esta modalidad se considerará nula.

En el caso de un cambio de la superficie de juego, de la pista o de pista-cubierta a pista-abierta y viceversa, todas las apuestas siguen siendo válidas.

En el caso de apuestas de "Marcador correcto", deben concluirse el número total de sets requerido para ganar el partido, según las normas que establezca el órgano regulador competente. Si un jugador gana el partido antes de que concluya el número completo de sets, todas las apuestas de marcador correcto sobre ese partido serán anuladas.

Los partidos de tenis se dividen en un número determinado de sets (gana el que gane más sets de un número determinado), cada uno de dichos sets se divide en un número determinado de juegos. El jugador gana el set cuando gana 6 juegos con una diferencia de al menos dos juegos (6-3, 6-4, 6-1,...). En el caso de que dicha diferencia de dos no se produjese, el set se puede resolver mediante un juego especial llamado tie break. En los juegos normales, gana el jugador que sume un número determinado de puntos (15, 30, 40, juego) con una diferencia de dos puntos, mientras que la nomenclatura de los puntos en los juegos tipo tie break es 1,2,3,4, ..., ganado el jugador que llega a los 7 puntos con una diferencia de dos respecto a su contrincante. En los juegos normales hay 8 posibles resultados:

- 1) El que saca gana a cero (puntos del rival 0)
- 2) El que saca gana a 15 (puntos del rival 15)
- 3) El que saca gana a 30 (puntos del rival 30)
- 4) El que saca gana después de deuce (puntos del rival 40 o equivalente)
- 5) El que resta (o devuelve el saque) gana a cero
- 6) El que resta gana a 15
- 7) El que resta gana a 30
- 8) El que resta gana después de deuce

En las apuestas relacionadas con un juego o set en concreto et (por ejemplo, Ganador del Próximo Juego, Marcador Correcto Proximo Juego), se entenderá salvo que se indique lo contrario en el recibo de apuestas que se trata de juegos normales, no de tipo tie break. Para que las apuestas sean válidas el juego se debe concluir el mismo día que se comienza. Si el juego concluyese tras una interrupción el mismo día que se inició, las apuestas seguirán siendo válidas. Sin embargo, si se completa en un día distinto al que se inició, la apuesta se considerará nula y se aplicará lo descrito en el punto 3.3.6.1



Si la concesión de un punto por penalización por parte del árbitro concluye un juego, se considerará que éste está acabado y las apuestas serán válidas. Sin embargo, si el set se completa por la concesión del árbitro de uno o varios juegos, las apuestas a marcador correcto del set serán anuladas. Si un jugador se retira de un partido en el transcurso de un juego, pero éste no ha sido concluido, se considerará que está incompleto y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1. Las apuestas sobre un juego normal que posteriormente se convierte en un juego tipo tie break quedarán anuladas, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1. Por ejemplo, si el cliente en el partido Nadal-Federer apuesta a la selección “Nadal ganará a 15” en la modalidad “Marcador correcto próximo juego (13)” cuando el partido va 6-5 a juegos favor de Nadal y 30-30 a puntos en dicho juego (se está jugando el juego 12) y Federer acaba ganando dicho juego, empatando el partido 6-6 juegos, como el juego 13 es un juego tipo tie-break y el cliente no tiene opción de ganar su apuesta, la selección se considerará nula. En las apuestas relacionadas con sets, si un jugador se retira durante el transcurso del set al que se refiere la apuesta (antes de que el set se haya concluido), dicho set se considerará no acabado y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1. Muchas modalidades se pueden aplicar específicamente a un juego, set determinado, o a un equipo o jugador en concreto de los que juegan.

En el caso de que un jugador se retire después de haber iniciado el partido, se aplicará lo descrito en anteriormente. Para las modalidades en las que se pueda definir de manera clara e inequívoca el resultado de un pronóstico, dicho resultado se considerará válido, y las apuestas serán declaradas como ganadoras, perdedoras o nulas en base a dicho resultado. Para aquellos pronósticos que no se pueda definir un resultado claro e inequívoco, las selecciones se declararán nulas. Así por ejemplo, si en el partido Nadal vs Ferrer, con el resultado a favor de Nadal por 6-4 y 5-4, Nadal se tiene que retirar, se podrían dar los siguientes casos:

- a. Las apuestas a Ferrer ganador del mercado “Enfrentamiento” serían ganadoras (ya ha concluido el primer set)
- b. Las apuestas a “Nadal” como “ganador del Primer Set” serían ganadoras (resultado inequívoco, pues el set ya ha concluido)
- c. Las apuestas a “Marcador correcto segundo Set” serían todas nulas, independientemente de la selección (imposible saber cómo quedaría el segundo set)
- d. Las apuestas a “Número Total de Juegos” cuya selección sea del tipo “Menos de 18,5” serán declaradas perdedoras, puesto que en el momento de la suspensión ya se habían disputado 19 juegos.
- e. Las apuestas a “Número Total de Juegos cuya selección sea del tipo “Más de 19,5” serán declaradas ganadoras, puesto que, aunque en el momento de la suspensión sólo se habían disputado 19 juegos, para que el partido se pudiera dar por concluido de manera normal al menos se hubieran tenido que jugar 20 juegos (6-4 y 6-4)
- f. Las apuestas del tipo “Número Total de juegos” que sean del tipo “Más de 20.5”, serán declaradas como nulas, puesto que el partido podría acabar con 20 juegos (6-4 y 6-4) o con un número distinto (6-4 y 7-5, o 6-4 y 7-6, o 6-4, 4-6 y 4-6, etc)

## **5.1. Modalidades de apuestas de tenis generales**

### **5.1.1. Modalidad “Enfrentamientos”**

Esta apuesta consiste en elegir dos participantes y decidir cuál va a quedar mejor al final del evento, de acuerdo con las condiciones específicas anunciadas (ejemplo, Nadal va a ganar el partido a Federer). Esta modalidad también podría estar disponible para los distintos sets (“Ganador del segundo set”, “Ganador del próximo set”, ...)

### **5.1.2. Modalidad “Apuestas por set”**

Se pronostica quién será el ganador del partido y con que marcador en sets. Un ejemplo de una posible selección sería Nadal 3-1. Al poder ser considerada como una apuesta de marcador correcto, deben llevarse a término el número total de sets requerido para ganar el partido, según las normas que establezca el órgano

regulador competente. Si un jugador gana el partido antes de que concluya el número completo de sets, todas las apuestas de este tipo sobre dicho partido serán anuladas.

### **5.1.3. Modalidad “Apuestas de handicap”**

Es una forma de apostar que se utiliza cuando existe mucha diferencia entre los participantes de un evento. Para moderar esta diferencia, se aplica un Hándicap o ventaja al tenista/s menos favorito/s en la forma de juegos, y una desventaja equivalente al tenista/s favorito. Esta ventaja deberá sumarse o restarse a los juegos reales que consiga el tenista/s seleccionado para determinar si la apuesta es ganadora o perdedora. En este tipo de apuesta, el ganador no es el que más sets gane sino el que más juegos gane. Así por ejemplo, en el partido Nadal contra Verdasco, si el cliente selecciona

“Nadal (-6,5)”, las apuestas serían ganadoras sólo si Nadal gana con suficiente ventaja. Es decir, si Nadal gana 6-2, 6-2, Nadal sumaría 12 juegos. Que restados a los 6,5 del Handicap se quedarían en 5,5, que siguen siendo superiores a los 4 que suma Verdasco, por lo que la apuesta es ganadora. Sin embargo, si Nadal ganase 6-3, 6-3, Nadal tendría (tras restar el Handicap) 5,5 juegos, mientras que Verdasco habría ganado 6 juegos, por lo que la apuesta sería perdedora.

Esta modalidad también está disponible para los distintos sets “Apuestas de Handicap 1er set”. En cada set se considerará que empieza con 0 juegos, independientemente del resultado real acumulado del partido.

En el caso de que un jugador resulte ganador debido a que su rival se retira antes de que se hayan completado el número determinado de sets, todas las apuestas de Handicap de dicho partido serán declaradas nulas salvo que en el momento de la retirada ya se hubiera podido determinar un resultado para estas apuestas (Handicap para el primer ser).

### **5.1.4. Modalidad “Juegos totales”**

Se pronostica si el número total de juegos que se marcarán en un partido será superior o inferior a un número previamente determinado (valor).

Si el valor es un número fraccionado, como por ejemplo 46.5, en el caso de que la suma de los puntos fuera 46, la apuesta del cliente sería ganadora si hubiera seleccionado Menos y perdedora si hubiera seleccionado Más.

Esta modalidad también está disponible para los distintos sets “1er set Juegos Totales”, “2º set Juegos Totales”, ... En cada set se considerará que empieza con 0 juegos, independientemente del resultado real acumulado del partido.

En el caso de que un jugador resulte ganador debido a que su rival se retira antes de que se hayan completado el número determinado de sets, todas las apuestas de “Juegos totales” de dicho partido serán declaradas nulas salvo que en el momento de la retirada ya se hubiera podido determinar un resultado para estas apuestas (Juegos totales 1er ser).

Esta modalidad también está disponible particularizada para un jugador, de la forma “Jugador seleccionado Juegos totales”. Así, si el partido Nadal contra Verdasco acaba ganando Verdasco por 4-6, 4-6 y 0-6, la selección ganadora a la modalidad “Nadal puntos totales” con valor de (18,5) sería “Menos”. En el caso de que el nombre del jugador no sea identificable, o el jugador seleccionado no sea uno de los que juegan el partido, la apuesta se considerará nula.

En determinados partidos esta apuesta sólo estará disponible en apuestas de tipo múltiples.

### **5.1.5. Modalidad “Juegos totales Par/Impar”**

Se pronostica si el número total de juegos anotadas por los dos jugadores en un partido será par o impar. Esta modalidad también podría estar disponible para los distintos sets.

### **5.1.6. Modalidad “Sets totales”**

Se pronostica el número total exacto de sets anotadas por los dos jugadores en un partido. Así, un partido que gane Nadal 6-1, 6-2 y 6-1, la selección ganadora será “3 sets” o “Exactamente 3”.

### **5.1.7. Modalidad “Total de saques directos”, “Totales de doble falta”, “Número total de breaks en el servicio” ...**

Se pronostica si el número total de saques directos (aces) o de dobles faltas (double faults) será superior (Más) o inferior (Menos) a un número determinado (valor), en un determinado periodo de tiempo, que será el partido completo salvo que se especifique lo contrario.

Estas modalidades también están disponibles particularizada para un jugador, de la forma “Jugador seleccionado No. De aces” o “Jugador seleccionado Totales de doble falta”. En el caso de que el nombre del jugador no sea identificable, o el jugador seleccionado no sea uno de los que juegan el partido, la apuesta se considerará nula.

Un saque directo o ace se produce cuando el sacador gana el punto directamente con el saque, sin que el jugador que resta consiga ni siquiera tocar la pelota.

Una doble falta se produce cuando el jugador que saca pierde el punto al fallar dos saques consecutivos.

Se entiende por romper el servicio (o break) cuando un jugador gana el juego sin ser el que saca, esto es, siendo el jugador que resta, o devuelve la pelota después de que el rival la haya puesto en juego.

### **5.1.8. Modalidad “Ganará el primer set”**

Se pronostica qué jugador ganará el primer set. Si cualquiera de los dos jugadores se retirase antes de que hubiera concluido el primer set, las apuestas serán nulas.

### **5.1.9. Modalidad “Ganará el primer set y ganará el partido” o “Ganará el primer set y perderá el partido”**

Se pronostica si un determinado jugador ganará el primer set y luego terminará ganando el partido, o si ganará el primer set y luego perderá el partido. Si cualquiera de los dos jugadores se retirase antes de que hubiera concluido el primer set, las apuestas serán nulas. Si se termina el primer set, las apuestas se declararán como ganadoras o perdedoras dependiendo de a qué jugador se le adjudique la victoria, independientemente que se le conceda la victoria por retirada de su oponente.

### **5.1.10. Modalidad “1er set Marcador correcto”, “2º set Marcador Correcto”, “Marcador correcto cualquier set”,...**

Se pronostica el marcador correcto de un determinado set del partido. Así, la selección ganadora para la modalidad “1er set Marcador correcto” para un partido Nadal-Verdasco podría ser “Nadal 6-0”, o “Nadal 6-1”, ...

#### **5.1.11. Modalidades “¿Quién romperá primero el servicio?”, “¿Quién hará el primer ace?”, “¿Quién hará la primera doble falta?”, “¿Quién hará más aces?”, “¿Quién hará más dobles faltas?”, ...**

Se pronostica qué jugador realizará más o antes alguno de los acontecimientos especificados. Para que las apuestas sean válidas, se deben completar el número total de sets programados. En caso de empate, se aplican las reglas generales de empate.

#### **5.1.12. Modalidades “Tie-break en el partido”, “Tie-break en el primer set”, ...**

Se pronostica si durante el partido se producirá alguno de los acontecimientos especificados. En los casos especificados en este apartado se trataría de acertar si durante el partido o durante el primer set se jugará algún juego tipo tie-break.

#### **5.1.13. Modalidad “Primero en ganar 10 puntos”**

Se pronostica el jugador/equipo que anotará antes los siguientes 10 puntos.

### **5.2. Modalidades de apuestas de tenis en vivo**

Por las características de este deporte, son muy habituales las apuestas en vivo, por lo que se especifican aquí algunas características a tener en cuenta. La mayoría de las modalidades de apuestas especificadas en el punto 5.1. se pueden ofrecer igualmente en vivo. Es importante destacar que los únicos parámetros que se tomarán en cuenta a la hora de identificar las apuestas como ganadoras o perdedoras serán la hora de colocación de apuesta, la modalidad de la apuesta, el tipo de apuesta y el importe de la misma, comparando dichos pronósticos con el resultado real del acontecimiento. Cualquier información adicional con fines informativos no tendrá validez a la hora de considerar la apuesta como ganadora o perdedora. A continuación se detallan algunas modalidades específicas de las modalidades de apuestas en vivo.

#### **5.2.1. Modalidad “Ganador del próximo juego”, “Ganador del próximo set”**

Se pronostica cuál de los dos jugadores/equipos que se enfrentan será ganador del próximo juego o del próximo set en el momento de hacer la apuesta.

Para definir a qué juego se refiere la apuesta, hay que tener en cuenta que un juego se da por concluido en el momento en el que uno de los jugadores gana el último punto de dicho juego. En el mismo instante en el que termina dicho juego se entiende que el siguiente juego ya está en juego, a pesar de que el jugador al que le toque sacar todavía no lo haya hecho, e incluso si los jugadores están en el periodo de descanso entre un juego y el siguiente. Así, si por ejemplo en un partido Nadal contra Federer va 0-0 a sets y 1-1 a juegos en el primer set, y 40-15 en este tercer juego a favor de Nadal, y un cliente apostase a “Ganador del próximo Juego”, estaría apostando al ganador del cuarto juego. Si Nadal gana el último punto y se anota el juego adelantándose en el marcador por 2 juegos a 1 (concluye el tercer juego y comienza el cuarto), y en el momento en el que está descansando en el cambio de pista un cliente apuesta a “Ganador del próximo juego”, estaría apostando al ganador del quinto juego, puesto que se considera que el cuarto juego ya está en juego. Para evitar posibles confusiones se marca en el recibo el número del juego al que se está apostando (Ejemplo: Número 3).

Para definir a qué set se refiere la apuesta, hay que tener en cuenta que un set se da por concluido en el momento en el que uno de los jugadores gana el último punto del juego que determina el ganador del set. En el mismo instante en el que termina dicho juego se entiende que el siguiente set ya está en juego, a pesar de que el jugador al que le toque sacar todavía no lo haya hecho, e incluso si los jugadores están en el periodo de descanso entre un juego y el siguiente. Por ejemplo, si un partido Nadal contra Federer va 0-0 a sets y 5-1 a juegos a favor de Nadal en el primer set, y 40-15 en este séptimo juego a favor de Nadal, y un cliente apostase a “Ganador del próximo Set”, estaría apostando al ganador del segundo set. Si Nadal gana el último punto y se anota el juego (y por tanto el set adelantándose en el marcador por 1 set a 0 (concluye el primer set y comienza el segundo), y en el momento en el que está descansando en el cambio de pista un cliente apuesta a “Ganador del próximo set”, estaría apostando al ganador del tercer set, puesto que se considera que el segundo set ya está en juego. Para evitar posibles confusiones se marca en el recibo el número del set al que se está apostando (Ejemplo: Número 3).

En el caso en el que no hubiera próximo set porque al ganar dicho set el partido concluya, las apuestas se considerarán nulas.

### **5.2.2. Modalidad “Ganador del juego actual”, “Ganador del set actual”**

Se pronostica cuál de los dos jugadores/equipos que se enfrentan será ganador del juego actual o del set actual en el momento en el que se haga la apuesta.

Para definir a qué juego se refiere la apuesta, hay que tener en cuenta que un juego se da por concluido en el momento en el que uno de los jugadores gana el último punto de dicho juego. En el mismo instante en el que termina dicho juego se entiende que el siguiente juego ya está en juego, a pesar de que el jugador al que le toque sacar todavía no lo haya hecho, e incluso si los jugadores están en el periodo de descanso entre un juego y el siguiente. Por ejemplo, si un partido Nadal contra Federer va 0-0 a sets y 1-1 a juegos en el primer set, y 40-15 en este tercer juego a favor de Nadal, y un cliente apostase a “Ganador del juego actual”, estaría apostando al ganador del tercer juego. Si Nadal gana el último punto y se anota el juego adelantándose en el marcador por 2 juegos a 1 (concluye el tercer juego y comienza el cuarto), y en el momento en el que está descansando en el cambio de pista un cliente apuesta a “Ganador del próximo juego”, estaría apostando al ganador del cuarto juego, puesto que se considera que el cuarto juego ya está en juego. Para evitar posibles confusiones se marca en el recibo el número del juego al que se está apostando (Ejemplo: Número 3).

Para definir a qué set se refiere la apuesta, hay que tener en cuenta que un set se da por concluido en el momento en el que uno de los jugadores gana el último punto del juego que determina el ganador del set. En el mismo instante en el que termina dicho juego (y set) se entiende que el siguiente set ya está en juego, a pesar de que el jugador al que le toque sacar todavía no lo haya hecho, e incluso si los jugadores están en el periodo de descanso entre un juego y el siguiente. Así, si por ejemplo un partido Nadal contra Federer va 0-0 a sets y 5-1 a juegos a favor de Nadal en el primer set, y 40-15 en este séptimo juego a favor de Nadal, y un cliente apostase a “Ganador del set actual”, estaría apostando al ganador del primer set. Si Nadal gana el último punto y se anota el juego (y por tanto el set adelantándose en el marcador por 1 set a 0 (concluye el primer set y comienza el segundo), y en el momento en el que está descansando en el cambio de pista un cliente apuesta a “Ganador del set actual”, estaría apostando al ganador del segundo set, puesto que se considera que el segundo set ya está en juego. Para evitar posibles confusiones se marca en el recibo el número del juego al que se está apostando (Ejemplo: Número 3).

### **5.2.3. Modalidad “Marcador correcto próximo set”, “Marcador correcto set actual”**

Se pronostica el resultado correcto de un set determinado. En el apartado 5.2.1. y 5.2.2. se especifica a que set se está apostando, dependiendo si se apuesta al set actual o al próximo set. Una selección posible sería “Nadal 6-1”. En el caso de apuestas al próximo set, en el caso de que no se celebre dicho set pues el partido se concluye en el set anterior, las apuestas serán nulas.

### **5.2.4. Modalidad “Marcador correcto próx. juego” y “Marcador correcto juego actual”**

Se pronostica el resultado correcto de un juego determinado. En el apartado 5.2.1. y 5.2.2. se especifica a que juego se está apostando, dependiendo si se apuesta al juego actual o al próximo juego. Las selecciones disponibles ganando Nadal serían del tipo: “Nadal ganará a 0”, “Nadal ganará a 15”, ... en las que el número de la selección determinan los puntos que debe tener el rival de Nadal en el momento que Nadal gana el juego.

### **5.2.5. Modalidad “Resultado (puntos) juego actual” y “Resultado (puntos) próximo juego”**

Se pronostica cuál de los dos jugadores/equipos ganará el próximo punto del juego actual o del próximo juego (ver 5.2.1. y 5.2.2. para entender a qué juego se está apostando). En estas apuestas se identifica el punto al que se apuesta. Así, si comienza un partido, en cuanto saque el jugador que inicie el partido se podrá apostar (siempre que esté disponible) al “Resultado (puntos) del juego actual”, y las selecciones disponibles serán “Punto 2 – Jugador 1” o “Punto 2 – Jugador 2”.

### **5.2.6. Modalidad “Ganador - Set [x] – Juego [y]”**

Se pronostica el ganador del juego [y] del set [x]. Así, si en partido entre Nadal vs Federer el cliente selecciona “Nadal” para el mercado “Ganador Set 2 Juego 1” y Nadal gana el primer juego del segundo set, la apuesta resultará ganadora.

### **5.2.7. Modalidad “Set [x] – Juego [y] – Punto [z]”**

Idem que anterior pero el cliente además deberá acertar el ganador de un punto en concreto del juego determinado. Así, si en partido entre Nadal vs Federer el cliente selecciona “Nadal” para el mercado “Ganador Set 2 Juego 1 Punto 2” y Nadal gana el segundo punto del primer juego del segundo set, la apuesta resultará ganadora.

### **5.2.8. Modalidad “Set [x] carrera a [y] juegos”**

Se pronostica que el jugador seleccionado será el primero en ganar [y] juegos en el set [x].

### **5.2.9. Modalidad “Set [x] marcador exacto tras [y] juegos”**

Se pronostica cual será el resultado exacto en el set [x] después de que se hayan disputado [y] juegos.

## 6. Balonmano

El resultado es el que defina el órgano regulador competente después de 60 minutos de juego (duración oficial de los partidos), salvo que se indique lo contrario. Este tiempo incluye el período de juego y el tiempo de descuento que el árbitro añada. No incluye la prórroga, o los penaltis, si fueran necesarios para desempatar, salvo que se indique lo contrario o en determinadas modalidades de apuestas (“Ganador del torneo”, “Pasará a la siguiente ronda”, ...). que para resolverse hay que esperar a los desempates que el órgano regulador competente aplique para determinar un único ganador.

En el caso de no jugarse esos 60 minutos, todas las apuestas quedarán anuladas, salvo aquellas en las que se haya podido determinar un resultado (Ej.: primer equipo en marcar).

En el caso de que un partido no se juegue en la fecha indicada todas las apuestas se considerarán nulas.

En las apuestas de enfrentamiento entre dos jugadores, se apuesta a que uno de ellos obtendrá una mejor puntuación que otro en un acontecimiento (Ej.: Garralda marcará más goles que Chepkin). Para la liquidación de estas apuestas se tienen en cuenta los 60 minutos de juego. Si ambos jugadores obtienen la misma puntuación este tipo de apuestas se considerará nula. Si alguno de los jugadores no participa (jugando) en el partido las apuestas se considerarán nulas.

### 6.1. Modalidades de apuestas de balonmano generales

#### 6.1.1. Modalidad “Enfrentamientos”

Ver 1.6.1. El término enfrentamiento se refiere siempre al resultado final entre dos participantes (equipos, jugadores, etc). Es decir, se selecciona el equipo que ganará el partido. Esta modalidad también está disponible para cada una de las distintas mitades (Apuestas a 1ª mitad”, “Apuestas a segunda mitad”.

#### 6.1.2. Modalidad “Carrera a 3 puntos”, “Carrera a 5 puntos”, Carrera a 10 puntos”, ...

Se pronostica el equipo que anotará antes los siguientes 3, 5 o 10 puntos (goles). Es importante destacar que los parámetros que se tomarán en cuenta a la hora de identificar las apuestas como ganadoras o perdedoras serán la hora de colocación de apuesta, la modalidad de la apuesta, el tipo de apuesta y el importe de la misma, comparando dichos pronósticos con el resultado real del acontecimiento. Cualquier información adicional en el boleto con fines informativos no tendrá validez a la hora de considerar la apuesta como ganadora o perdedora.

#### 6.1.3. Modalidad “Doble oportunidad”

Ver 1.1.4

#### 6.1.4. Modalidad “Márgenes de victoria”

Se pronostica el equipo que ganará el partido y por cuántos goles de diferencia. Así, si un partido entre el Barcelona y el Ciudad Real queda 24-21 a favor del Barcelona, el pronóstico ganador será “Barcelona por 3-4” Entre las opciones posibles también se ofrecerá empate. Esta modalidad también está disponible para la primer a o la segunda mitad.

#### **6.1.5. Modalidad “Número total de goles Par/Impar”**

Ver 1.2.7.

#### **6.1.5. Modalidad “Número total de goles – Más/Menos (valor)”**

Ver 1.2.8.

#### **6.1.6. Modalidad “Equipo seleccionado - Número total de goles – Más/Menos (valor)”**

Ver 1.2.9. En ocasiones en lugar de identificar el nombre del equipo se identificara mediante Equipo Local o Equipo Visitante.

#### **6.1.7. Modalidad “Apuestas de Handicap”**

Ver 3.1.8. Esta modalidad también está disponible para la primera o segunda mitad. Cada mitad se considerará que empieza con 0 puntos, independientemente del resultado real acumulado del partido.



## **7. Volleyball o Balón-volea**

Si se suspende un partido antes del tiempo reglamentario, todas las apuestas se considerarán nulas, excepto aquellas en las que se haya podido definir completamente un resultado (ejemplo: carrera a 10 puntos).

En el caso de que un partido no se juegue en la fecha indicada y se re programe para jugarse en las siguientes 48 horas, las apuestas se mantendrán como válidas salvo que el cliente solicite su anulación.

En el caso de que el partido no se dispute en el campo programado, las apuestas seguirán siendo válidas salvo que el nuevo campo sea el habitual del equipo rival o en el caso de partidos internacionales, cuando el nuevo campo siga estando en el mismo territorio nacional. En estos casos especiales las apuestas se declararán nulas.

### **7.1. Modalidades de apuestas de volleyball generales**

#### **7.1.1. Modalidad “Enfrentamientos”**

Ver 6.1.1.

#### **7.1.2. Modalidad “Puntos Totales”**

Ver 3.2.1. Esta modalidad también está disponible para los distintos sets (“Puntos totales Set 1”, ...). Esta modalidad también está disponible para los puntos totales de uno de los dos equipos (local o visitante). Si el nombre del equipo no queda claramente identificado las apuestas serán nulas.

#### **7.1.3. Modalidad “Handicap de sets”**

Se pronostica el equipo que ganará después de sumar (o restar) el Handicap (ventaja en forma de número) al equipo menos favorito (más favorito). Así, si el cliente selecciona “España -2”, España deberá ganar el partido 3-0 para que la apuesta fuera ganadora. Si el resultado es 3-1 a favor de España, la apuesta sería perdedora pues la selección ganadora sería “Empate”.

También existe la modalidad “Apuestas de Handicap – Set (número de set)”, que es similar a la anterior con la diferencia de que la ventaja es en la forma de puntos y se resuelven en el set indicado en el recibo. Es decir, si la apuesta es a la modalidad “Apuestas de Handicap – Set 2” y el cliente selecciona “España -1,5”, si España gana el segundo set por 2 o más puntos la apuesta es ganadora, en caso contrario la apuesta sería perdedora, independientemente de lo que pase en el resto de sets y en el partido.

En el caso de que la ventaja se le aplique por error al equipo favorito, las apuestas se considerarán nulas. Ver 1.1.21.

#### **7.1.4. Modalidad “Apuestas al set actual” y “Ganador próximo set”**

Se pronostica el equipo que ganará el set actual o el próximo set. A efectos de aclarar los términos “actual” y “próximo”, ver 5.2.1. y 5.2.2.

### **7.1.5. Modalidad “Apuestas por set”**

Se pronostica el equipo ganador y con qué resultado. Es decir, las selecciones son del tipo “España 3-0”. En el caso de que no se lleven a cabo el número completo de sets las apuestas serán nulas.

### **7.1.6. Modalidad “Marcador correcto del set”**

Se pronostica el marcador correcto de un set determinado. Es decir, las selecciones son del tipo “España 25-1”, “España 25-2”, ... Si el set no se completa sino que finaliza por decisión arbitral las apuestas son nulas.

### **7.1.7. Modalidad “Márgenes de victoria”**

Ver 3.1.12. También disponible para set.

### **7.1.7. Modalidad “Carrera a 5 puntos”, “Carrera a 10 puntos”, “Carrera a 15 puntos”, “Carrera a 20 puntos”**

Ver 3.2.12. También disponible para set.

## 8. Hockey sobre Hielo

Existen dos competiciones principales a las que apostar en Sportium: Hockey sobre hielo americano (NHL), y el resto de competiciones. Cada una de ellas tiene pequeñas particularidades que afectan a las reglas de las apuestas relacionadas con dichas ligas.

La NHL, como la mayor parte de ligas profesionales americanas (NBA, NFL, etc), constan de un periodo de temporada regular en la que los equipos (clasificados por divisiones) juegan entre sí, y dependiendo de las victorias que obtengan se ordenan según una clasificación en las distintas divisiones. Los mejores equipos de las distintas divisiones entran entonces en lo denominado Playoffs, donde los equipos se clasifican en dos conferencias (este y oeste) y se van enfrentando entre sí un número determinado de veces (series) en formato campeonato. El ganador de cada conferencia juega la Stanley Cup, y el ganador de dicho trofeo es el campeón de liga (y no el que hubiera obtenido más puntos a lo largo de la temporada regular).

Si un equipo juega contra otro diferente al registrado en el cupón de apuestas, todas las apuestas relativas a ese partido se declararán nulas. Igualmente, si en el cupón de apuestas se registra un jugador que no pertenece a los equipos que participan en el evento, o si se trata de una modalidad referida a un jugador o equipo determinado y éste no pertenece a los equipos que juegan el partido o no se puede identificar correctamente, las apuestas relativas a dicho jugador se declararán nulas.

En cuanto a la inclusión o no de la prórroga a la hora de definir las apuestas como ganadoras o perdedoras, tenemos:

- Para los partidos de la NHL se incluye la prórroga y los penalties (si los hubiera) salvo que se especifique lo contrario (Ver Línea de dinero). En el caso de que haya que llegar a los penalties para desempatar, al equipo que gane la tanda de penalties se le añadirá un gol y de esta forma se calcularán las apuestas como ganadoras y perdedoras para todas las modalidades. Es decir, si el partido acaba 5-5 tras la prórroga, y la tanda de penalties la gana el Equipo 1, el resultado que se utilizará para saldar las apuestas es 6-5 a favor del equipo 1, independientemente del número de goles que se marquen en la tanda de penalties.
- En el resto de competiciones, las apuestas no incluirán la prórroga (sólo los 60 minutos reglamentarios y el tiempo de descuento que el árbitro quiera prolongar) salvo que se indique lo contrario

En cuanto a los resultados válidos para saldar las apuestas serán:

- Para los partidos de la NHL los que defina el órgano competente y se publiquen en [www.nhl.com](http://www.nhl.com).
- Para el resto de competiciones, si un partido se suspende todas las apuestas serán nulas, salvo que se halla podido determinar un resultado válido (Ej: primer equipo en marcar). Igualmente, si un partido no se juega en la fecha programada todas las apuestas serán nulas. Una vez determinado un resultado oficial todas las apuestas serán válidas, y descalificaciones posteriores no se tendrán en cuenta a efectos de cálculo.

En cuanto a los resultados válidos para saldar las apuestas serán:

- Para los partidos de la NHL se deben haber jugado al menos 15 minutos reglamentarios del tercer periodo para que las apuestas sean válidas, salvo que se indique lo contrario
- Para el resto de competiciones se deben jugar los 60 minutos reglamentarios para que las apuestas sean válidas, salvo que se indique lo contrario

En aquellas modalidades donde se refleje específicamente “60 min. Reglamentarios” sólo se tendrán en cuenta a efectos de cálculo los 60 minutos de tiempo reglamentario, sin contar con la prórroga y los penalties. En aquellas modalidades donde se especifique “65 minutos” se incluirá a efectos de cálculo de apuestas cualquier prórroga o penalties que se necesitaran para desempatar, y se aplica la regla del gol en el caso de los penalties.

El resto de diferencias se especificarán en las modalidades específicas de apuestas a continuación.

## **8.1. Modalidades de apuestas de hockey sobre hielo**

### **8.1.1. Modalidad “Enfrentamientos” o “Línea de dinero”**

Ver 1.6.1. El término enfrentamiento es más común para otros deportes, y se refiere siempre al resultado final entre dos participantes (equipos, jugadores, etc). El término “Línea de Dinero” es el que se utiliza para competiciones americanas (NHL). En esta modalidad se pronostica cuál de los dos equipos resultara vencedor del partido.

En las modalidades tipo Enfrentamiento entre jugadores, los dos jugadores deben participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

En ocasiones este mercado también está disponible para los distintos periodos del partido (“Línea de dinero – 1er periodo”, “Línea de dinero – 2º periodo”...). En estas ocasiones cada entrada se considera como un minipartido independiente que comenzase 0-0.

### **8.1.2. Modalidad “Número total de goles – Más/Menos (valor)”**

Ver 1.2.8. Incluye prórroga en NHL. En el caso de que el valor ofrecido coincida con el número de goles, y no se hubiera ofrecido una cuota específica, las apuestas serán nulas.

### **8.1.3. Modalidad “Equipo seleccionado - Número total de goles”**

Se pronostica el número total de goles que marcara un equipo determinado. Las opciones ofrecidas son del tipo “2 o menos goles”, “3 o 4 goles”, “5 o más”. En ocasiones en lugar de identificar el nombre del equipo se identificara mediante Equipo Local o Equipo Visitante.

### **8.1.4. Modalidad “Goles en el primer periodo”, “Goles en el segundo periodo”, “Goles en el tercer periodo”**

Se pronostica el número total de goles que marcarán entre los dos equipos en un periodo determinado. Los periodos se deben completar para que las apuestas sean validas. En el caso de apuestas altercar periodo no se incluirá la prórroga. Cada periodo se considera un minipartido que comenzase 0-0, independientemente del resultado acumulado del partido. Si en el periodo seleccionado el resultado es de 0-0, la apuesta ganadora contendría la selección “Sin goles”

### **8.1.5. Modalidad “Número total de goles Par/Impar”**

Se pronostica si el número total de goles que se marcarán en un partido será un número Par o Impar. Los goles en propia meta cuentan a efectos de cálculo.

Si el número total de goles es cero (el partido termina 0-0) la opción ganadora será Par.

Esta modalidad también está disponible para los distintos periodos. Cada periodo se considerará que empieza con 0 goles, independientemente del número de goles que se hayan marcado anteriormente.

#### **8.1.6. Modalidad “Apuestas de Handicap”**

Ver 3.1.8. Para la NHL se incluye la prórroga.

#### **8.1.7. Modalidad “Línea en los 60 minutos reglamentarios”**

Ver 3.1.8. Apuesta tipo Handicap en la que no se incluye la prórroga.

#### **8.1.8. Modalidad “Marcador correcto”**

Se pronostica el marcador correcto al final del partido.

Esta modalidad también está disponible para los distintos periodos. Cada periodo se considerará que empieza con 0 goles, independientemente del número de goles que se hayan marcado anteriormente.

#### **8.1.8. Modalidad “Márgenes de victoria”**

Ver 6.1.4.

#### **8.1.9. Modalidad “Jugador seleccionado – Goles Totales”, “Jugador seleccionado – Asistencias totales”, “Jugador seleccionado – tiros totales”, “Jugador seleccionado – Total penalty minutes”**

Se pronostica el número total de goles, asistencias, tiros y minutos de sanción que obtendrá un determinado jugador.

#### **8.1.10. Modalidad “Grand Salami ”**

Se pronostica si el número total de goles de todos los partidos programados para el día de la apuesta sumados entre sí son superiores (Más) o inferiores (Menos) a un determinado valor. Todos los partidos programados deben acabarse para que las apuestas sean válidas. Los goles marcados en la prórroga se incluyen.

#### **8.1.11. Modalidad “Primer equipo en anotar”**

Ver 1.4.1.

#### **8.1.12. Modalidad “Último equipo en anotar”**

Ver 1.4.2.

#### **8.1.13. Modalidad “Doble oportunidad”**

Ver 1.1.4.

#### **8.1.14. Modalidad “Primer goleador”**

Ver 1.3.1.

## 9. Fútbol americano

La competición más importante es la Nacional Football League (NFL). El encargado de definir el resultado es el órgano regulador, y por lo general incluye la prórroga (si la hubiere).

Si el partido se suspende antes de su finalización (incluso si se suspende durante la prórroga), todas las apuestas se considerarán nulas salvo que el órgano regulador especifique un resultado o que se hayan jugado al menos 55 minutos, o que se haya podido establecer un resultado a la modalidad apostada (“Primer Touchdown”).

El tiempo extra cuenta, excepto en las apuestas de modalidad “Resultado al descanso y al final”.

En el caso en que un partido no se juegue en la fecha programada, y se re programe para jugar durante las siguientes 12 horas a la hora inicial programada, las apuestas serán válidas salvo que se solicite la anulación por parte del cliente antes de la nueva fecha programada. Si el partido no comienza tras esas 12 horas, todas las apuestas serán nulas.

En el caso de que cambie el campo programado para el partido, las apuestas se anularán independientemente de la regla de las 12 horas anteriormente explicada.

Se aceptan apuestas a primer touchdown (ensayo) “valen todos compitan o no”. Es decir, si la selección escogida no participa se considerará perdedora.

Si no se lleva a término la temporada regular, todas las apuestas de la Superbowl y los Ganadores de Conferencia serán declaradas nulas (devolución de la cantidad total apostada). Sin embargo, las apuestas por el ganador de la división se mantendrán válidas, siempre y cuando se hayan finalizado los partidos de dichas divisiones, de lo contrario también serán declaradas nulas.

En las apuestas específicas para un determinado cuarto o mitad, se debe completar dicho cuarto o mitad para que las apuestas sean válidas. Las apuestas relacionadas con la segunda mitad/parte incluyen la prórroga, mientras que las relacionadas con el 4º cuarto no la incluyen.

Las apuestas relacionadas con un determinado jugador, si el partido se suspende las apuestas se considerarán nulas salvo que se haya podido definir un resultado (primer touchdown). En las apuestas relacionadas con un jugador que sea el Quarterback, éste debe iniciar el partido (ser titular) para que las apuestas sean válidas. Para el resto de jugadores (no Quarterback), para que las apuestas sean válidas los jugadores tendrán que estar listados en la página [www.nfl.com](http://www.nfl.com).

### 9.1. Modalidades de apuestas de fútbol americano

#### 9.1.1. Modalidad “Enfrentamientos” o “Línea de dinero”

Ver 3.1.1.

#### 9.1.2. Modalidad “Apuestas de Handicap” o “Spread de Puntos”

Ver 3.1.8.

#### 9.1.3. Modalidad “Puntos Totales”

Ver 3.2.1.

#### 9.1.4. Modalidad “Puntos Totales - Equipo/jugador seleccionado”

Ver 3.2.4.

### **9.1.5. Modalidad “Puntos totales Par/Impar”**

Ver 3.2.5.

### **9.1.6. Modalidad “Puntos Totales - Equipo seleccionado Par/Impar”**

Ver 3.2.4. y 3.2.5.

### **9.1.7. Modalidad “Apuestas por división”, “Entrara en playoffs”, “Ganador de la Conferencia”, “Ganador del Campeonato”**

Ver 3.5.1. El fútbol americano funciona como la mayoría de las competiciones americanas (ver punto 3), con divisiones, conferencias, playoffs y final del campeonato.

### **9.1.8. Modalidad “Enfrentamientos de temporada”**

Ver 3.5.2.

### **9.1.9. Modalidad “Nombra los Finalistas”**

Ver 3.5.3.

### **9.1.10. Modalidad “Apuestas de series”**

Ver 3.5.1.

### **9.1.11. Modalidad “Apuestas con Handicap a las series”**

Ver 3.1.11.

### **9.1.12. Modalidad “Mitad del partido/Final del partido”**

Ver 3.1.17. No se incluye la prórroga.

### **9.1.13. Modalidad “Marcador correcto”**

Ver 3.2.7.

### **9.1.14. Modalidad “Series Marcador correcto”**

Ver 3.5.6.

### **9.1.15. Modalidad “Cuarto con más puntos”, “Mitad con más tantos”**

Ver 3.2.10 y 3.2.11

### **9.1.16. Modalidad “Primero en marcar un Touchdown”**

Se pronostica el equipo/jugador que anotará el primer Touchdown del partido. En el caso que se seleccione un jugador que finalmente no participe en el partido las apuestas se considerarán perdedoras.

### **9.1.17. Modalidad “Márgenes para ganar”**

Ver 3.1.12.

### **9.1.18. Modalidad “Handicap alternativo”**

Ver 3.1.14.

En caso de empate las apuestas se considerarán nulas.

### **9.1.19. Modalidad “Grand Salami ”**

Ver 3.2.6.

### **9.1.20. Modalidad “Ganara las dos partes” o “Ganará todos los cuartos”**

Se pronostica si un determinado equipo ganará las dos mitades o todos los cuartos respectivamente. En el caso de que se produzca un empate en cualquiera de los cuartos (cada cuarto y mitad se considerara un minipartido que empieza 0-0 independientemente del resultado acumulado) las apuestas serán perdedoras. No se incluye la prórroga.

### **9.1.21. Modalidad “Primera jugada de anotación”**

Se pronostica el equipo y la forma en la que se anotará el primer tanto del partido.



## **10. Deportes de Motor (coches y motos)**

El comienzo de cualquier carrera de coches es la señal de inicio de la vuelta de calentamiento. Si un piloto no está situado en la parrilla de salida para la vuelta de calentamiento, o no está preparado para arrancar desde el pit lane, las apuestas relacionadas con dicho corredor se declararán nulas.

Si se suspende una carrera y no se declara ningún resultado oficial, las apuestas relacionadas con dicha carrera serán declaradas nulas.

En las apuestas de enfrentamientos entre corredores (pilotos), si uno de ellos no acaba la carrera, el otro será considerado el ganador. Si ninguno de los pilotos finaliza la carrera, entonces el ganador será aquél que haya realizado más vueltas. Si ambos llevan a cabo el mismo número de vueltas pero no concluyen la carrera, todas las apuestas se declararán nulas.

En las apuestas relacionadas con grupos de pilotos, si uno o más más conductores no finalizan la carrera, el ganador será aquél que haya realizado más vueltas o acabado el primero del grupo.

Las apuestas relacionadas con el ganador de un determinado Grand Prix o Gran Premio (carrera, ejemplo: Gran Premio de Jérez) se resolverán de acuerdo con la ceremonia del podio, sin tomar en consideración ninguna descalificación posterior. Si la ceremonia del podio no tiene lugar, todas las apuestas se resolverán conforme al resultado declarado al final de la carrera por el órgano competente.

Las apuestas realizadas sobre un conductor que no comienza en la primera etapa de un rally serán anuladas. Las apuestas se rigen por el criterio “compitan todos o no”, de modo que si un corredor se retira antes del comienzo del encuentro, las apuestas por el mismo serán calificadas de perdedoras.

Las apuestas relacionadas con la clasificación en la parrilla serán resueltas de conformidad con las posiciones y los tiempos establecidos durante la sesión final de clasificación. Cualquier ajuste posterior de las posiciones en la parrilla de salida no será considerado.

Para las apuestas relacionadas con el Ganador del Torneo (mundial de pilotos y de constructores) se tendrán en cuenta los puntos de cada participante inmediatamente después de la ceremonia final de podium del campeonato. No se tendrán en cuenta descalificaciones posteriores.

### **10.1. Modalidades de apuestas de deportes de motor**

#### **10.1.1. Modalidad “Ganador de la carrera”**

Se apuesta por el participante que va a ganar la carrera o el evento (Ej: Gran Premio de Turquía, ...).

#### **10.1.2. Modalidad “Hará podio”, “Acabará entre los 6 primeros puestos”**

Se pronostica si un determinado corredor entrará en el podio (3 primeros clasificados) al finalizar un determinado evento, o quedara entre los 6 primeros puestos respectivamente.

### **10.1.3. Modalidad “Gemela reversible”**

Ver 2.2.4.

### **10.1.4. Modalidad “Vuelta más rápida en la carrera”**

Se pronostica el corredor que realizará la vuelta oficial de carrera más rápida. En caso de empate se aplican las reglas generales de empate.

### **10.1.5. Modalidad “Tiempo oficial de clasificación más rápido”**

Se pronostica el corredor que obtendrá el mejor tiempo de clasificación oficial, teniendo en cuenta que sólo serán válidos los tiempos en la sesión final de clasificación. Según las normas actuales de Fórmula 1, dicha sesión se llama Q3, por lo que el nombre de este mercado podría ser también “Tiempo más rápido de clasificación en Q3”

### **10.1.6. Modalidad “Enfrentamientos”**

Ver 1.6.1. El término enfrentamiento se refiere siempre al resultado final entre dos participantes (equipos, jugadores, etc). En este caso, se trata de escoger entre dos corredores quién quedará en mejor clasificación en una determinada carrera o evento.

### **10.1.7. Modalidad “Obtendrán Puntos ”**

En los grandes premios se otorgan un número determinado de puntos a los que se clasifican en las primeras posiciones (dependiendo del campeonato los puntos por posición y las posiciones que obtienen puntos pueden variar). En esta modalidad se pronostica si el corredor seleccionado entrara en esas posiciones con puntos.

### **10.1.8. Modalidad “Apuestas por Grupos”**

Se apuesta de entre un grupo determinado de corredores, quién obtendrá mejor resultado en un determinado acontecimiento.

### **10.1.9. Modalidad “Ganador del Torneo”, “Ganador de constructores”**

Se pronostica que piloto o equipo ganarán el torneo (mundial) respectivamente. Para el mundial de constructores se sumarán los puntos de los miembros del equipo, y las apuestas se saldarán en base al resultado oficial que determine el órgano regulador competente.

### **10.1.10. Modalidad “Piloto seleccionado - Puntos Totales”**

Se pronostica si el número de puntos que obtendrá un piloto en un determinado evento (generalmente el campeonato) será superior o inferior a un determinado número (valor). Los puntos se otorgan dependiendo de las posiciones que obtenga en los distintos grandes premios. Si el piloto no se puede identificar clara y completamente, las apuestas serán nulas.

## 11. Golf

La estructura habitual de los torneos de golf es que se jueguen 4 días (rondas o vueltas) consecutivos (generalmente de jueves a domingo). Los dos primeros días por lo general se juegan en el formato de 3 bolas, y se clasifican a los participantes en un listado dependiendo del número de golpes que hayan realizado (los mejores son los que menos golpes realicen). Tras estos dos primeros días, se eliminan (no pasan el corte) aproximadamente la mitad de los jugadores, y los que quedan juegan otros dos rondas (días) en el formato de dos bolas. Los que menos golpes realicen serán los últimos en salir en cada ronda.

Si se suspende o abandona un torneo, las apuestas se resolverán de acuerdo al resultado oficial validado, independientemente del número de rondas que se hubieran completado. Sin embargo, las apuestas realizadas después de la última ronda completa serán anuladas si el torneo se suspende. Cualquier corrección o rectificación posterior del resultado oficial no será tomada en consideración a efectos de liquidación de las apuestas.

Se considera el Inicio Oficial de un jugador el momento en el que realiza el primer golpe del primer hoyo (tee off). Si el jugador se retira antes de este momento las apuestas sobre él serán declaradas nulas. Si se retira después de ese instante, las apuestas sobre él se considerarán perdedoras.

En las apuestas de enfrentamiento, de ganador del torneo o de ganador del grupo se tendrán en cuenta los hoyos de desempate (si los hubiera), incluso si los dos jugadores (o todos) “no pasan el corte”.

Las apuestas relacionadas con una determinada ronda/s se resolverán teniendo en cuenta el número de golpes apuntados en la tarjeta del jugador al completarse la ronda.

En apuestas de enfrentamiento, si un jugador es descalificado o se retira del torneo con anterioridad a la finalización de dos rondas, su contrincante será considerado el ganador, incluso si no lograra pasar el corte. Si ambos jugadores pasan el corte y uno de ellos es descalificado o se retira durante la tercera o cuarta vuelta, el otro jugador será considerado el ganador a efectos de cálculo de apuestas. Si el otro jugador de la apuesta de enfrentamiento no ha pasado el corte, el jugador que haya quedado descalificado o se haya retirado, pero haya pasado el corte, será el ganador. Si ambos jugadores son descalificados, entonces se anula la apuesta de enfrentamiento, sin importar cuándo tuvo lugar la descalificación. Siempre se ofrecerán cuotas de empate en las apuestas de enfrentamiento. En caso de empate sólo la selección “empate” será la ganadora.

En las apuestas al ganador del grupo, si uno de los jugadores de un grupo no efectúa el primer golpe en el torneo, entonces cualquier apuesta realizada sobre dicho jugador quedará anulada. Las apuestas realizadas sobre otros jugadores de ese grupo pueden estar sujetas a deducciones, en base a las cuotas del jugador retirado (ver 3.3.6.10. de las Normas de Organización).

En las apuestas de Handicap, si el jugador seleccionado no pasa el corte, es descalificado, o se retira durante el torneo, entonces las apuestas sobre dicho jugador se darán como perdedoras. En estas apuestas sólo se tendrán en cuenta los 72 hoyos programados. Los hoyos de la fase de desempate (playoffs) no cuentan. Si el torneo se reduce a menos de 72 hoyos, entonces todas las apuestas de Hándicap quedan anuladas. Únicamente los jugadores registrados en la lista de Hándicap se tienen en cuenta para propósitos de apuestas. Se aplican las reglas generales del empate.

En las apuestas a 2 bolas, se ofrecerán cuotas de empate. En las apuestas a 3 y 4 bolas, si los jugadores han obtenido un resultado idéntico en la vuelta/ronda, el resultado será un empate y se aplicarán las reglas de empate correspondientes. Las apuestas cobran validez una vez que los jugadores han dado el primer golpe en su primer hoyo. Si un jugador no efectúa el primer golpe, entonces las apuestas a 2, 3 y 4 bolas de las que supuestamente formaban parte se anulan. Si se abandona una vuelta, se invalidan las apuestas sobre la misma.

## 11.1. Modalidades de apuestas de golf

### 11.1.1. Modalidad “Ganador del Torneo”

Ver reglas de Golf (punto 11)

### 11.1.2. Modalidad “Ganador del Torneo (1/4,1,2,3,4)”, “Ganador del Torneo (1/5 1,2,3,4,5)”

Ver reglas de Golf (punto 12). Esta apuesta es del tipo Ganador o colocado, ver 2.1.2. El término 1/4 o 1/5 en la modalidad de apuesta sirve para identificar la fórmula con la que se calculará la cuota de colocado (Cc). Así:

- 1/4 :  $Cc = (Cg + 3)/4$
- 1/5 :  $Cc = (Cg + 4)/5$

Donde Cg equivale a la cuota que se ofrezca para ganador.

La parte de la modalidad correspondiente a los números (1,2,3,4 , ...) identifica las posiciones que serán consideradas válidas para la parte de colocado.

En el caso de que se realice una apuesta de 6 € a Nick Faldo, con cuota de ganador ( $Cg=6.00$ ) a ganador o colocado (3 € a ganador y 3 € a colocado) y las condiciones para colocado sean 1/5, 1,2,3,4,5, y haya 3 jugadores empatados en la cuarta posición (entre ellos Nick Faldo), como en el siguiente ejemplo:

- 1) Tiger Woods (10 bajo par)
- 2) Ernie Ells (9 bajo par)
- 3) Severiano Ballesteros (8 bajo par)
- 4) Nick Faldo, Sergio García, Miguel Ángel Jiménez (todos con 7 bajo par)
- 7) Arnold Palmer (6 bajo par)

Y a continuación el resto de participantes.

La apuesta se resolvería de la siguiente manera. De los 6 €, la mitad de la apuesta va a ganador. Como Nick Faldo no ha ganado esos 3 € se pierden.

De los 3 € que quedan, se considera que Nick Faldo (al igual que los otros dos jugadores empatados) han quedado 1/3 como cuartos, 1/3 como quintos, y 1/3 como sextos. Como las apuestas son válidas hasta la quinta posición, se considera que el 1/3 de Nick Faldo que ha quedado en sexta posición es perdedora pero los otros 2/3 son ganadores de la parte a colocado. Así, de los 3 € restantes 2/3 tendrán ganancias a la cuota de colocado. La cuota de colocado calcula usando la fórmula anterior y queda:

$$Cc = (6 + 4) / 5 = 2$$

Por lo que las ganancias serían:

$$(3 € \times 2/3) \times 2.00 = 4 €$$

### 11.1.3. Modalidad “Enfrentamientos”, “Apuesta por grupos”, “Apuestas a 2 bolas”, “Apuestas a 3 bolas”

Ver reglas de Golf (punto 11).

## 12. Rugby

Salvo que se especifique lo contrario, todas las apuestas se declararán ganadoras o perdedoras en función de los 80 minutos reglamentarios (y el tiempo de descuento que el árbitro decida añadir, pero sin incluir la prórroga o los penalties).

Si el partido se suspende antes de que concluya el tiempo reglamentario (80 minutos más tiempo de descuento) todas las apuestas serán nulas salvo aquellas modalidades donde se haya podido determinar un resultado válido inequívoco (“Primer equipo en marcar un Ensayo”, si ya se ha marcado, un Ensayo, las apuestas serán válidas).

Si un partido se reprograma para jugarse en las 48 horas siguientes a la hora inicial programada, las apuestas serán válidas salvo que se solicite la anulación con anterioridad al inicio del partido reprogramado. En el caso de que el partido no se inicie después de esas 48 horas, las apuestas serán nulas.

Si se cambia el lugar de celebración del evento, las apuestas siguen siendo válidas, siempre y cuando el nuevo lugar de juego no sea el campo habitual del equipo visitante y en los partidos internacionales, mientras el campo de juego permanezca dentro de los límites nacionales del equipo local.

El término ensayo en ocasiones se conoce como try. El término “extra time”, “prórroga” u “OT” se refieren al tiempo adicional que se juegue para desempatar, después de los 80 minutos reglamentarios, y no incluye los penalties. Las modalidades referidas a la prórroga se entenderán como si fueran apuestas a un nuevo minipartido que comienza 0-0, independientemente del resultado acumulado.

### 12.1. Modalidades de apuestas de rugby

#### 12.1.1. Modalidad “Primera jugada de anotación”

Se pronostica el equipo y la forma en la que se anotará el primer tanto del partido.

#### 12.1.2. Modalidad “Primer equipo en marcar”

Se pronostica el equipo que anotará el primer tanto del partido.

#### 12.1.3. Modalidad “Primer equipo en marcar un Ensayo”, “Primer jugador en marcar un ensayo”

Se pronostica el equipo/jugador que anotará el primer ensayo del partido. En el caso de que no se marque ningún ensayo la apuesta ganadora será “Sin Ensayo”. Los ensayos de penalidad no se tienen en cuenta a la hora de cálculo de estas apuestas. En “rugby league”, las apuestas se aceptan con la regla “todos compitan o no”. Así pues, si el jugador no participa, las apuestas son perdedoras. En “rugby union”, esta regla no aplica y si el jugador no participa, o si lo hace después de que se haya marcado el primer ensayo, las apuestas serán nulas.

#### 12.1.4. Modalidad “Marcará ensayo en cualquier momento”

Se pronostica si el jugador seleccionado anotará un ensayo en cualquier momento del partido. Las apuestas serán válidas en cuanto el jugador participe en el partido, independientemente del tiempo que lo haga. Sólo se considerará nula si el jugador no participa en ningún momento en el partido.

### **12.1.5. Modalidad “Minuto del primer ensayo”**

Se pronostica en que periodo de tiempo se anotara el primer ensayo del partido. Si las selecciones disponibles fueran “19 minutos o menos” y “20 minutos o más” y no se marca ningún ensayo en los 80 minutos de tiempo reglamentario, la selección “20 minutos o más” será la considerada ganadora.

### **12.1.6. Modalidad “Último jugador en realizar un ensayo”**

Se pronostica el jugador que anotará el último ensayo del partido. Los ensayos de penalidad (o castigo) no se tienen en cuenta a la hora de cálculo de estas apuestas. Las apuestas serán válidas en cuanto el jugador participe en el partido, independientemente del tiempo que lo haga. Sólo se considerará nula si el jugador no participa en ningún momento en el partido.

### **12.1.7. Modalidad “¿Cómo sera la primera anotación”**

Se pronostica la forma en la que se anotarán los primeros puntos. Las opciones disponibles son del tipo “Argentina Penalty”, “Argentina Ensayo”, “Argentina Drop”,

### **12.1.8. Modalidad “Número Total de Ensayos”**

Se pronostica si el número total de ensayos que se marcarán será superior (Más) o inferior (Menos) a un valor determinado. Los ensayos de castigo sí se tendrán en cuenta a efectos de cálculo. Si esta modalidad se particulariza para un determinado equipo, los ensayos de castigo que se le piten a un equipo se contabilizarán al equipo que sume los puntos que dicho ensayo concede.

## **13. Cricket**

El resultado oficial será el que declare el órgano regulador competente. Si oficialmente se declara “sin resultado”, las apuestas se declararán nulas.

En las apuestas de enfrentamiento, si en un partido del “County Championship” acaba sin un ganador determinado (draw), las apuestas se considerarán nulas. En los partidos “Test” o internacionales, si el partido acaba en empate (mismos puntos ambos equipos), se aplicarán las reglas generales de empate. En estos casos, las apuestas a draw serán consideradas perdedoras.

En los partidos de un solo día (ingleses e internacionales) si no se ofreciera una cuota para el empate y no se declarase un ganador determinado, se aplicarían las reglas generales de empate.

### ***Método Duckworth Lewis/Sistema Jayadevan***

Son sistemas usados para ajustar los marcadores en los casos de retraso por lluvia en los partidos de 1 día. Así, las apuestas relacionadas con una entrada determinada o Ining serán nulas si se completan menos de 20 overs (1 over es equivalente a 6 bolas), o 10 overs en el caso de partidos 20/20 por motivos externos (como mal tiempo). Esto aplica siempre que uno de los equipos no esté totalmente eliminado (out), o si el equipo gana en menos de la mitad de los overs planificados.

Las apuestas se mantendrán en el caso de que la duración natural del Yining sea inferior a 20 overs (10 overs en los partidos 20/20). Esto aplica también si las reglas de la competición restringen el número total de overs a 20 o menos (10 en el caso de partidos 20/20).

En partidos de tipo campeonato de eliminación, el equipo que pase a la siguiente ronda será declarado ganador a efectos de cálculo de apuestas.

Si cambia el campo de juego, las apuestas son válidas salvo que el nuevo campo sea el habitual del rival o en partidos internacionales, cuando el nuevo campo no esté dentro de las fronteras nacionales del equipo local..

Para las apuestas en vivo, siempre que algún factor externo impida la continuación del partido (se termina el mismo), las apuestas se considerarán nulas.

En las apuestas de enfrentamientos o relacionadas con jugadores, estos deben iniciar el partido para que sean válidas.

### **13.1. Modalidades de apuestas de cricket**

#### **13.1.1. Modalidad “Enfrentamientos”**

Ver 4.1.1. y reglas de cricket.

#### **13.1.2. Modalidad “Carreras en el próximo Over”**

Se pronostica si el número total de carreras en el próximo over será superior o inferior a un número determinado. A efectos de entender el significado de próximo over ver 5.2.1. y 5.2.2.

### **13.1.3. Modalidad “Equipo seleccionado carreras de la (número de entrada) entrada” y “Jugador seleccionado carreras de la (número de entrada) entrada”**

En esta modalidad, si para la modalidad “Inglaterra carreras de la 1ª entrada” el cliente selecciona “Más de 4,5”, la apuesta sería ganadora si el número de carreras que anotase Inglaterra en la 1ª entrada fuera 5 o superior, y sería perdedora en el resto de situaciones. En el caso de que el equipo o jugador seleccionado no estuviera claramente identificado o el jugador no perteneciese a los equipos que compiten en el evento, las apuestas se considerarán nulas.

En las apuestas a número de carreras en una determinada entrada, si la entrada dura menos de 60 overs debido a factores externos, la apuesta será nula. Extras (wides, no-balls, etc) sí cuentan para las apuestas de carreras en entradas/innings.

En el caso de carreras de un bateador, sólo contarán las carreras anotadas por dicho bateador en dicha entrada. Extras (wides, no-balls, etc) que ocurran mientras el bateador está bateando no se contabilizarán como carreras atribuibles a dicho bateador. Si el bateador se retira lesionado pero vuelve en esa misma entrada, el número total de carreras incluirá las carreras antes y después de su retirada en esa entrada. Si el bateador se retira y no puede volver a batear en esa entrada, el número de carreras será el que tuviera antes de retirarse en esa entrada.

### **13.1.4. Modalidad “Day (número del día) Session (número de sesión) Runs”**

Se pronostica el número de carreras (más o menos) que se realizarán en una determinada sesión de un determinado día (de partido). Se deben realizar al menos 20 overs para que las apuestas sean válidas.



## **14. Boxeo y otros deportes de combate**

Se considera el Inicio Oficial del acontecimiento el momento en el que suena la campana para el primer asalto. El resultado válido será el declarado por el órgano regulador competente al término del combate. No se tendrán en cuenta modificaciones posteriores.

Si un combate es aplazado y se reprograma dentro de las 48 horas siguientes al horario programado, las apuestas se mantendrán salvo que se solicite la anulación antes del inicio del combate reprogramado. Si el combate no se produce dentro de dichas 48 horas, las apuestas serán nulas.

Si uno de los boxeadores se retira y es reemplazado por un sustituto, las apuestas en el boxeador retirado se considerarán nulas.

Si un boxeador no es capaz de saltar al ring para el próximo asalto (Ej.: después del 2º asalto, mientras descansa en su rincón se desvanece y no puede salir), se considerará a efectos de cálculo de ganancias que el otro boxeador ganó la pelea en el asalto anterior (en el 2º asalto).

Si hay un cambio en el número de asaltos programados, todas las apuestas al ganador del combate se mantendrán, mientras que las apuestas “por asalto” serán declaradas nulas.

A efectos de apuestas “por asalto” (apuesta en vivo), si se para el combate antes de que se hayan completado todos los asaltos, o si uno de los boxeadores es descalificado y se toma una decisión por puntos, las apuestas se calcularán sobre la base del resultado del asalto en el que se paró el combate.

Para el cálculo de apuestas de “ganador a los puntos”, sólo se determinará un ganador en el caso de que se hayan completado todos los asaltos.

### **14.1. Modalidades de apuestas de boxeo**

#### **14.1.1. Modalidad “Ganador del combate”**

Apuesta tipo enfrentamiento. Ver punto 13 de normas de boxeo.

#### **14.1.2. Modalidad “Jugador seleccionado – Ganador del asalto(número de asalto)”**

Se pronostica que un determinado púgil va a resultar ganador de un determinado round. Si el nombre del participante no queda claramente identificado la apuesta será nula.

## **15. Ciclismo**

Las apuestas a ciclista ganador, tanto de etapa como de evento completo, serán consideradas nulas si el corredor no logra participar en la etapa o el acontecimiento. Sin embargo, las apuestas serán válidas (y perdedoras) en el caso de que el ciclista comience la etapa (o el evento) y posteriormente se retire. El resultado válido será el que salga de la ceremonia oficial de podio. Si no se produjera tal ceremonia, el resultado válido será el que declare el órgano organizador competente y los cambios por descalificaciones posteriores no se tendrán en cuenta.

Las apuestas de “Rey de la Montaña”, “Maillot verde”, “Ciclista revelación” y otras categorías similares se calcularán una vez haya concluido el último día de competición. El resultado no sufrirá modificaciones a efectos de cálculo de apuestas, incluso si hubiera cambios posteriores.

En las apuestas de Enfrentamientos, ya sean para etapas o para competiciones completas, es necesario que al menos uno de los corredores o uno de los equipos complete la etapa o la competición para que las apuestas sean válidas. Así mismo, es necesario que los dos corredores o los dos equipos empiecen la carrera o la etapa para que las apuestas sean válidas. En caso contrario las apuestas serán perdedoras.

### **15.1. Modalidades de apuestas de ciclismo**

#### **15.1.1. Modalidad “Ganador Etapa” y “Equipo ganador de la etapa”**

Ver reglas de ciclismo (punto 15)

#### **15.1.2. Modalidad “Enfrentamientos”**

Ver reglas de ciclismo (punto 15)

#### **15.1.3. Modalidad “Victorias de etapa – Jugador seleccionado” y “Victorias de etapa – Equipo seleccionado”**

Se pronostica el número de etapas que un jugador o equipo ganarán a lo largo de una determinada competición. En el caso de que el nombre del equipo o del corredor no sea claramente identificable la apuesta será nula.

## **16. Otros deportes**

### **16.1. Floorball**

Se establece como Inicio Oficial del acontecimiento el primer lanzamiento del primer juego del primer Set.

Si un participante no logra empezar un partido o torneo, todas las apuestas sobre el participante serán declaradas nulas y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

En las apuestas tipo enfrentamiento, si el participante se retira o es descalificado después del Inicio Oficial del Acontecimiento, pero antes de la conclusión del mismo, el jugador que pase a la siguiente ronda será considerado el ganador.

Todas las apuestas se calculan con base al resultado después de los 60 minutos de juego, salvo que en el boleto a continuación de la modalidad se incluya el término "incluye prórroga" o "incluye penalties". En el caso de no completarse los 60 minutos de juego todas las apuestas se considerarán nulas y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

### **16.2. Snooker (billar inglés)**

Un partido de snooker se da por comenzado con la tacada de la primera partida, denominada frame. Si un jugador no logra comenzar un torneo o partido, entonces todas las apuestas sobre ese jugador o partido individual quedarán anuladas.

En las apuestas a marcador correcto, se deben llevar a término el número total de partidas (frames). Si por cualquier motivo esto no ocurre, las apuestas a marcador correcto serán declaradas nulas.

En las apuestas de enfrentamiento, si un jugador se retira o es descalificado y el partido ya ha comenzado, se considerará ganador al jugador que pase a la siguiente ronda. Si el partido aún no ha comenzado, todas las apuestas quedarán anuladas.

### **16.3. Bolos**

Todas las apuestas de tipo enfrentamiento siguen la regla "compitan todos o no". Es decir, si el jugador seleccionado en la apuesta no participa, la apuesta es perdedora. En el caso de que un partido (o juego) no se complete, el jugador que pase a la siguiente ronda será considerado ganador. En el caso de que un jugador se retire, las apuestas serán nulas.

En las apuestas a sets, se deben completar todos los sets para que las apuestas sean válidas. En caso contrario las apuestas son perdedoras.

En caso de que un partido se re programe dentro de las siguientes 48 horas al inicio oficial programado, las apuestas seguirán siendo válidas. En el caso que no se juegue dentro de esas 48 horas las apuestas serán nulas.

### **16.4. Waterpolo**

En las apuestas de enfrentamiento, sólo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario (sin prórrogas y/o penalties), salvo que se especifique lo contrario.

En el caso de que el partido se suspenda, todas las apuestas salvo aquellas modalidades en las que se halla podido determinar un resultado oficial válido (primer equipo en marcar, ...) serán declaradas nulas y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1., salvo si el partido se reprograma para jugarse dentro de las siguientes 48 horas al inicio oficial programado, en cuyo caso las apuestas seguirán siendo válidas. En el caso que no se juegue dentro de esas 48 horas las apuestas serán nulas.

En el caso de que se modifique el campo donde se programó inicialmente el partido, las apuestas seguirán siendo válidas, siempre y cuando no se juegue en la cancha habitual del equipo rival y en el caso de partidos internacionales, siempre y cuando la cancha siga estando dentro del país.

## **16.5. Speedway**

Las apuestas sobre las pruebas del Grand Prix serán resueltas conforme a las normas de competición oficiales. Se considerará como resultado aquél que se establezca en la ceremonia del podio, con independencia de cualquier descalificación posterior. Las apuestas se rigen por el criterio “compitan todos o no”, de modo que si un corredor se retira antes del comienzo del encuentro, las apuestas por el mismo serán calificadas de perdedoras.

Las apuestas al ganador del campeonato, se saldarán en base al número de puntos inmediatamente después de la prueba final de la competición. Esto no se verá afectado por ningún cambio posterior.

Cuando las apuestas sean para ganar con un determinado margen, o de marcador correcto, se deberán concluir las 15 eliminatorias para que las apuestas no se declaren nulas.

En el caso de que alguno de los 4 corredores programados no llegase a la cinta de llegada, las apuestas quedarían anuladas en las apuestas sobre eliminatorias individuales.

Si un acontecimiento es suspendido antes de su finalización, todas las apuestas sobre el partido perderán su validez. Los abandonos (ride-offs) no cuentan.

## **16.6 Badminton**

El partido se considera iniciado con el primer saque del partido. Si el número establecido de juegos no se completase, las apuestas a marcador correcto serán nulas.

En el caso de que en un partido se le de por ganado a un jugador sin que se hubieran completado todos los juegos, las apuestas de enfrentamiento se saldarán como ganadoras para el jugador declarado ganador.

## **16.7 Hockey**

El resultado es el que defina el órgano regulador competente después de 70 minutos, salvo que se indique lo contrario. Las prórrogas no se tienen en cuenta a efectos de cálculo de apuestas.

Si se suspende un partido, todas las apuestas se consideran nulas, salvo aquellas en las que se haya podido determinar un resultado.

En el caso de que un partido no se juegue en la fecha indicada todas las apuestas se considerarán nulas.

Las principales modalidades de apuestas son equivalentes a las de Hockey sobre hielo.

## **16.8 Padel, Squash y Tenis de mesa**

Las reglas son equivalentes a las de tenis, salvo que si un evento resulta suspendido o incompleto, las selecciones se declararán nulas salvo aquellas apuestas que pudieran ser clara e inequívocamente definidas como ganadoras o perdedoras en el momento de la suspensión, que seguirán siendo válidas.

## **16.9 Atletismo, Natación, Olimpiadas y Deportes de invierno**

El resultado válido será el declarado por la I.A.A.F. (atletismo) o el órgano regulador competente de la competición. Descalificaciones posteriores no se tendrán en cuenta a efectos de cálculo de apuestas.

Si se cancela un evento por cualquier motivo, todas las apuestas se considerarán nulas y se aplicara lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

Se aplica la regla "valen todos compitan o no", por la cual si un participante se retira antes del comienzo del acontecimiento, las apuestas sobre él se considerarán perdedoras, salvo en las apuestas de enfrentamiento o enfrentamiento con handicap entre participantes, en las que si uno de los competidores del enfrentamiento no participa, la selección es nula. Si un competidor involucrado en una apuesta de este tipo inicia una competición, pero es obligado a retirarse después de haber comenzado la misma, entonces se considerará que el otro competidor ha ganado la prueba. En este caso, todas las apuestas por el competidor que se ha retirado son apuestas perdedoras y todas las apuestas por el competidor que permanece en la competición son apuestas ganadoras. Si ninguno de los competidores finaliza la prueba, entonces las apuestas de enfrentamiento se declaran nulas y se procede a la devolución de todas las cantidades apostadas. En el caso de apuestas de enfrentamientos para deportes de invierno, ambos jugadores deben comenzar las dos secciones de la prueba (salto con esquí y esquí de fondo) o las apuestas quedarán anuladas. En el caso de apuestas de enfrentamientos para salto de esquí, un salto válido es suficiente para que un competidor logre un resultado para la prueba, calificación incluida.

Las apuestas sobre el número total de medallas recibidas (tanto por participante como por país) se calcularán sobre la base de los resultados anunciados (validados) por la IAAF. No se tendrán en cuenta cambios posteriores.

## **16.10 Dardos**

Una partida de dardos se da por iniciada una vez efectuado el primer lanzamiento del primer dardo. En las apuestas relacionadas con el marcador correcto del partido, se deberán finalizar el número total de sets establecidos al inicio de la partida para que las apuestas sean válidas. En caso contrario las apuestas serán nulas y se aplicara lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

## **16.11 Pelota Vasca**

En las apuestas de "Enfrentamiento", si un jugador se retira antes de que el partido haya comenzado, todas las apuestas quedarán anuladas en dicho evento. Si un jugador se retira o es descalificado una vez que el partido ya ha comenzado, las apuestas cuyo pronóstico fuera a favor de dicho jugador se considerarán perdedoras.

Si el lugar de celebración de un evento de pelota vasca es modificado por la organización que lo gestiona, a efectos de las apuestas los resultados del mismo seguirán siendo válidos.

## **16.12 Fútbol Sala y Fútbol Playa**

Las normas y modalidades de apuestas son equivalentes a las de Fútbol (ver 1. Fútbol), con la salvedad de que salvo que se indique lo contrario las apuestas se resolverán en base al tiempo reglamentario, que es de 40 minutos en Fútbol Sala y de 36 minutos para Fútbol Playa

## **17. Otros eventos no deportivos**

### **17.1. Sorteos y Loterías**

El resultado oficial será el que declare el órgano regulador competente. Si oficialmente se declara “sin resultado”, las apuestas se declararán nulas, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

#### **17.1.1. Modalidades de apuestas sobre sorteos y loterías**

##### **17.1.1.1. Modalidad “Nº de Terminación”**

Se pronostica en que cifra acabará el número premiado con el premio del evento.

##### **17.1.1.2. Modalidad “Terminación Par/Impar”**

Se pronostica si la cifra con la que acabará el número premiado en el evento será par o impar.

##### **17.1.1.3. Modalidad “Dos últimas cifras”**

Se pronostica en que dos cifras acabará el número premiado en el evento. Las dos cifras deben ser iguales y estar igualmente dispuestas a las dos últimas cifras del número premiado en el evento.

##### **17.1.1.4. Modalidad “Nº Penúltimo”**

Se pronostica que cifra será la penúltima del número premiado en el evento.

##### **17.1.1.5. Modalidad “Nº Antepenúltimo”**

Se pronostica que cifra será la antepenúltima del número premiado del evento.

##### **17.1.1.6. Modalidad “Nº del Reintegro”**

Se pronostica qué cifra será el número reintegro en el evento.

##### **17.1.1.7. Modalidad “Nº del Complementario”**

Se pronostica qué cifra será el número complementario en el evento.

##### **17.1.1.8. Modalidad “Terminación del Nº del Complementario”**

Se pronostica en qué cifra acabará el número complementario.

##### **17.1.1.9. Modalidad “Nº Complementario Par/Impar”**

Se pronostica si el número complementario en el evento será par o impar.

#### **17.1.1.10. Modalidad “Nº [x]”**

Se pronostica qué cifra será la [x] del número premiado del evento. Así, la modalidad “Nº 2” para el evento del Gordo de Navidad, si el número premiado es el 53.456, la selección ganadora será “3”

#### **17.1.1.11. Modalidad “Nºs [a]-[b]-[c]-...-[z]”**

Se pronostica qué cifras serán las [a], [b], [c],..., [z] del número premiado del evento. Así, la modalidad “Nºs 1-3-5” para el evento del Gordo de Navidad, si el número premiado es el 53.456, la selección ganadora será “546”

### **17.2. Encierros**

Las siguientes modalidades están disponibles para este tipo de eventos:

- Tiempo de la carrera: se pronostica si el tiempo de finalización del evento será superior o inferior a un límite determinado, o si estará en un tramo determinado de tiempo (ejemplo: “Entre 1 y 2 minutos”, “Entre 2 y 3 minutos”, etc.
- Encierro más rápido: se pronostica cuál de los encierros terminará en menos tiempo

Estas apuestas se resuelven en base a las webs oficiales. En particular, para el encierro de San Fermín, según la web [www.sanfermin.com](http://www.sanfermin.com). En el caso de que no corran al menos 6 toros las apuestas serán nulas.

Si se cancela un evento por cualquier motivo, todas las apuestas se considerarán nulas y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

### **17.3. E-Sports**

El resultado oficial que se tomará como válido será el que declare el órgano regulador competente, el que se de en el tiempo reglamentario o en la finalización programada, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio. Si oficialmente se declara “sin resultado”, las apuestas se declararán nulas, y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

Si no se termina una partida, porque un jugador/equipo se retira o es descalificado, este será declarado perdedor y se le dará como no premiado. El jugador/equipo que resulta ganador por la descalificación se le dará como premiado. En estos casos los pronósticos a Hándicap y Nº Totales serán considerados nulos.

Las apuestas Hándicap y Nº Totales de los Eventos variarán dependiendo de la variante de la competición que se trate, pudiendo ser cualquier unidad medible necesaria para vencer. Por ejemplo en el juego Counter Strike se trata de Rondas y en Starcraft 2 se tratará de mapas.

Si se cancela un evento por cualquier motivo, todas las apuestas se considerarán nulas y se aplicará lo descrito en el apartado 3.3.6.1.

### **17.4. Otras apuestas (Concursos, Bolsa y otros)**

Se establece un coeficiente para las apuestas a “Ganador” en eventos no deportivos que poseen interés popular y en el que un ente o una organización declara a un claro ganador. Por ejemplo, apuestas al ganador del Óscar, Gran Hermano, Eurovisión, Sorteos de la Lotería de Navidad, Sorteo de la Primitiva, etc.

De la misma manera, se podrán realizar apuestas a otras modalidades como “Nominados”, “Expulsados”, “Finalistas”, siempre y cuando el ente organizador del evento contemple estas categorías y declare un resultado para las mismas.

En todos los eventos no deportivos que no se disputen, se aplacen, se adelanten, se suspendan o no se completen en su totalidad, todos los pronósticos se declararán nulos y se aplicarán lo establecido en el apartado 3.3.6.1. de estas Reglas, a menos que el evento se dispute o se reanude durante la misma semana natural de su fecha de celebración inicial, incluyendo hasta el siguiente lunes (de lunes a lunes), en cuyo caso, los pronósticos continúan siendo válidos.

La información los resultados correspondientes a los eventos sobre los que versen las apuestas, estarán a disposición de los clientes en los medios de comunicación especializados en la materia, así como en las webs organizadoras de los eventos.

Principales modalidades aplicables:

- Ganador: se pronostica el ganador de un evento especial.
- Finalista: se pronostica los finalistas de un evento especial.
- Nominado: se pronostica los nominados en un evento especial.
- Eliminado o Expulsado: se pronostica los participantes eliminados o expulsados en un evento especial.
- Sede: se pronostica qué sede será seleccionada para celebrar un evento deportivo, cultural, etc.
- Premios: se pronostica qué artista, deportista, científico, etc., obtendrá un determinado premio otorgado por una entidad u organización.
- Sube/Baja: se pronostica si un determinado ratio (por ejemplo, el IBEX 35) sube o baja en una determinada sesión



# **ANEXO II**

**GLOSARIO DE TÉRMINOS DE SPORTIUM**

### **Acontecimiento**

Hecho o suceso que se produce dentro de un evento. En ocasiones el acontecimiento puede ser el evento en sí. En otras, un evento puede contener varios acontecimientos (por ejemplo, el acontecimiento de que Raúl marque el primer gol, o de que se produzcan 3 corners en la primera parte del evento Real Madrid contra Sevilla).

### **Agente**

Personal de los locales de apuestas responsable de informar sobre las apuestas, formalizar y validar apuestas, realizar pagos de ganancias y controlar que la actividad se desarrolla conforme a la legislación vigente. También definido como Operador.

### **Apostante**

Persona que realiza apuestas en los locales de apuestas, sin que en ningún caso se trate de menores de edad ni de personas sujetas a interdicción para el juego. También Cliente y Usuario.

### **Apuesta**

Actividad de juego donde se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la misma.

### **Apuesta acertada**

Aquella en la que el pronóstico realizado coincide con el resultado considerado válido de acuerdo a las normas de organización y funcionamiento de Sportium. También, Apuesta ganadora.

### **Apuesta acumulador**

Apuesta múltiple en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos no relacionados entre sí. En este tipo de apuestas es necesario acertar todos los pronósticos para obtener una ganancia.

### **Apuesta combinada (Combi)**

Apuesta múltiple en la se apuesta simultáneamente por tres o más resultados de tres o más acontecimientos no relacionados entre sí. Esta apuesta se compone de todos los acumuladores que se puedan formar con las selecciones, por lo que basta con acertar dos pronósticos para obtener algún tipo de ganancia.

### **Apuesta combinada (Combi Plus)**

Apuesta múltiple en la se apuesta simultáneamente por tres o más resultados de tres o más acontecimientos no relacionados entre sí. Esta apuesta se compone de todos los acumuladores y simples que se puedan formar con las selecciones, por lo que basta con acertar un pronóstico para obtener algún tipo de ganancia.

### **Apuesta de contrapartida**

Aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada (Sportium), siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa haya validado previamente para los mismos.

### **Apuesta ganadora**

Ver Apuesta acertada.

### **Apuesta Hatrick**

Modalidad de apuesta en la que se apuesta a que el jugador seleccionado anote tres tantos durante el tiempo reglamentario del evento.

### **Apuesta múltiple**

Aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos. Las apuestas múltiples se pueden subdividir a su vez en apuestas acumuladores y apuestas combinadas.

### **Apuesta nula**

Aquella que, aún habiendo sido validada, se considera no válida y se procede a la devolución del importe de la misma al cliente. En las reglas se especifican los motivos por los que una apuesta puede considerarse nula. Por ejemplo, si el evento sobre el que el apostante realizó la apuesta no se lleva a cabo (se anula).

### **Apuesta perdedora**

Aquella en la que el pronóstico realizado no coincide con el resultado considerado válido de acuerdo a las normas de organización y funcionamiento de Sportium.

### **Apuesta simple**

Aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento

### **Apuesta unitaria**

Aquella en la que el importe coincide con la unidad mínima de apuesta.

### **Boleto de Apuesta**

Comprobante acreditativo entregado al apostante que recoge los datos de la apuesta, registro y aceptación de la empresa autorizada y debe ser entregado para el cobro de las ganancias en caso de resultar una apuesta ganadora o querer realizarse una reclamación.

### **Cantidad apostada**

Ver Importe de apuesta.

### **Carrera**

Evento consistente en recorrer una determinada distancia en el menor tiempo posible.

### **Cliente**

Ver Apostante.

### **Cobro de apuesta**

Acción por la que un apostante entrega un boleto de apuesta reconocido como apuesta ganadora y el operador procede a entregarle la ganancia correspondiente.

### **Coefficiente de apuesta**

Cifra que indica cuánto corresponde pagar a una Apuesta ganadora al ser multiplicada por la cantidad apostada.

### **Cuota de apuesta**

Cifra que se obtiene de sumar uno al coeficiente. Es decir, si el coeficiente para un pronóstico es 3.00, la cuota será igual a 4.00.

### **Empate**

Situación en la que no existe posibilidad de declarar un único ganador de un acontecimiento y debe declararse, al menos, dos selecciones ganadoras en el Evento.

### **Evento**

Es una competición deportiva cuyo inicio y final están claramente determinados. Dicha competición definirá una clasificación y/o un ganador determinado.

Así pues, un evento puede reducirse a un partido, carrera, o competición individual o puede ser un conjunto de partidos, carreras o competiciones individuales que determinen el resultado de un campeonato, torneo o trofeo (liga española, campeonato del mundo de automovilismo, mundiales de atletismo, ...)

### **Evento aplazado**

Aquél cuyo inicio programado se modifica y se reprograma en una fecha posterior.

### **Evento anulado**

Aquél que se cancela antes o durante la duración del mismo.

### **Evento reubicado**

Aquél que cambia de ubicación física, no desarrollándose en el lugar establecido inicialmente.

### **Evento Suspendido**

Difiere de un Evento Aplazado/Reubicado en que no se conoce la nueva fecha/ubicación del Evento y puede derivar en Evento Cancelado.

### **Favorito**

Aquella selección o selecciones con mayor probabilidad de resultar ganador/es en un evento. Podrá identificarse porque presenta la cuota final más baja de todas las selecciones de esa modalidad de apuesta para ese acontecimiento.

### **Favorito anónimo**

Método por el cual el apostante realiza su selección basándose en el participante cuya cuota final sea menor, independientemente del nombre o número de dicho participante.

### **Ganancias de una apuesta**

Se define ganancia de una apuesta como la cantidad en euros que recibe el usuario tras la presentación de un boleto validado por Sportium cuyos pronósticos coincidan con el resultado considerado válido, según las normas de organización y funcionamiento de las apuestas establecidas por Sportium.

Para calcular la ganancia de una apuesta, basta con añadir al premio el reintegro de la cantidad total apostada.

### **Ganancia potencial**

Es la ganancia máxima que un cliente puede obtener en un boleto de apuesta. Esta ganancia potencial no será necesariamente la cantidad que reciba el cliente, puesto que su apuesta puede ser perdedora o contener selecciones afectadas por alguna incidencia especial, así como estar compuesta de varias líneas siendo sólo algunas de estas ganadoras, contener selecciones nulas, tratarse de acumuladores combinados, etc

### **Hándicap**

Ventaja que se le ofrece a uno o varios participantes para que el resultado sea más ajustado.

### **Importe de apuesta**

Cantidad en euros que se arriesga en una apuesta. Este importe siempre ha de ser un múltiplo de la unidad mínima de apuesta. En apuestas combinadas, el importe total será la suma de los importes de cada apuesta que componen la apuesta combinada.

### **Inicio del evento**

Instante en el que da comienzo el evento.

### **Línea**

Término utilizado cuando una modalidad o subtipo de apuesta está compuesta de más de una única apuesta. Así por ejemplo, la modalidad "Ganador o colocado" está compuesta de dos apuestas, o lo que es lo mismo, tiene dos líneas (una a ganador y otra a colocado). Igualmente, el subtipo múltiple Combi 3 Plus se compone de 4 múltiples acumulador y 3 simples, o lo que es lo mismo, contiene 7 líneas (apuestas) distintas.

### **Local de apuestas**

Se entiende por local de apuestas aquél dedicado a la formalización de apuestas autorizado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Los salones de juego, establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar y casinos tendrán la consideración de locales de apuestas cuando se dediquen a la formalización de apuestas y hayan sido debidamente autorizados.

### **Operador**

Ver Agente.

### **Órgano regulador competente**

Organización que gestiona el acontecimiento y dictamina su desenlace.

### **Participante**

Cada uno de los equipos o individuos que forman parte de un acontecimiento, susceptibles de ser seleccionados por el apostante.

### **Participante de Reserva**

Son aquellos equipos o individuos que sustituyen a otros participantes que por cualquier motivo han de retirarse de un evento antes de su inicio.

### **Premio**

Es el resultado de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por la cuota que la empresa autorizada (Sportium) haya validado previamente para los mismos.

### **Premio por apuesta unitaria**

Es el resultado de multiplicar la cuota validada previamente por la empresa autorizada (Sportium) por cada unidad de apuesta acertada.

### **Pronóstico**

Vaticinio del apostante sobre el resultado que obtendrá su selección.

### **Prórroga**

Tiempo extra perteneciente a un evento. Dicho tiempo extra viene fijado por la organización del evento.

### **Resultado**

Desenlace de un acontecimiento dictaminado por la Organización del mismo al final del tiempo reglamentario, sin tener en cuenta modificaciones posteriores por descalificaciones, motivos de fraude o similares. Sportium se basará en este resultado para determinar qué apuestas son ganadoras y cuáles no.

Dicho resultado vendrá expresado en la forma en la que se plantee el pronóstico del mismo. Así, el resultado del acontecimiento ganador de la liga española 2007 puede tener como resultados cualquiera de los nombres de los equipos que participan en dicha competición. El resultado será aquél que finalmente obtenga más puntos en dicha competición (ejemplo, At. Bilbao). En cambio, el resultado del pronóstico número total de goles en el Sevilla – Cádiz, vendrá determinado por el número de goles que se anoten en el tiempo reglamentario de dicho partido (0, 1, 2, 3, 4, ...).

### **Resultado Final**

Desenlace definitivo de un acontecimiento dictaminado por la Organización del mismo, después de todas las prórrogas, tandas de penalties y demás métodos de desempate reglamentados por dicha Organización y tras posibles modificaciones del resultado inicialmente dictaminado por descalificaciones posteriores. El Resultado Final coincidirá con el Resultado al terminar el tiempo reglamentario (sin contar ninguno de los métodos de desempate), siempre y cuando no se produzcan modificaciones posteriores por motivos de fraude o similares (dopping,... ). Sportium NO tendrá en cuenta este Resultado Final para determinar qué apuestas son ganadoras y cuáles no.

### **Selección**

Una selección es el participante (equipo o jugador) que el apostante elige como parte de su pronóstico en un acontecimiento.

### **Sistema técnico**

Conjunto de elementos y/o instrumentos técnicos utilizados para la organización y comercialización de las apuestas.

### **Sistema informático**

Parte del sistema técnico compuesto de programas informáticos (software).

### **Sub-evento**

Cada uno de los eventos que componen un evento compuesto, se conoce como sub-evento. Así, en el evento compuesto Roland Garros 2012, cada partido individual es un sub-evento del mismo. Igualmente, los cuartos de final, semifinales y finales pueden ser sub-eventos del evento compuesto principal. Igualmente, la Liga BBVA (evento compuesto principal) está compuesta de todos y cada uno de los partidos (sub-eventos) que se juegan en las distintas jornadas del año.

### **Unidad de apuesta acertada**

Apuesta acertada cuyo importe coincide con la unidad mínima de apuesta.

### **Usuario**

Ver Apostante y Cliente.

### **Validación de Apuesta**

Acción de registrar y aceptar una Apuesta por parte de la empresa autorizada, con la consiguiente entrega al usuario de un boleto de apuesta con los datos de la misma.

### **Vencedor**

Participante que obtiene el mejor resultado en un acontecimiento.



**DECRETO 2/2011,  
DE 11 DE ENERO,  
POR EL QUE SE APRUEBA  
EL REGLAMENTO DE APUESTAS  
DE LA COMUNIDAD DE ARAGON**