



LIVESPORT

VIVE TU APUESTA

NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LAS APUESTAS

La realización de apuestas con **LIVESPORT**, 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.

LIVESPORT

VIVE TU APUESTA

LIVESPORT

VIVE TU APUESTA

NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LAS APUESTAS

La realización de apuestas con **LIVESPORT**,
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.

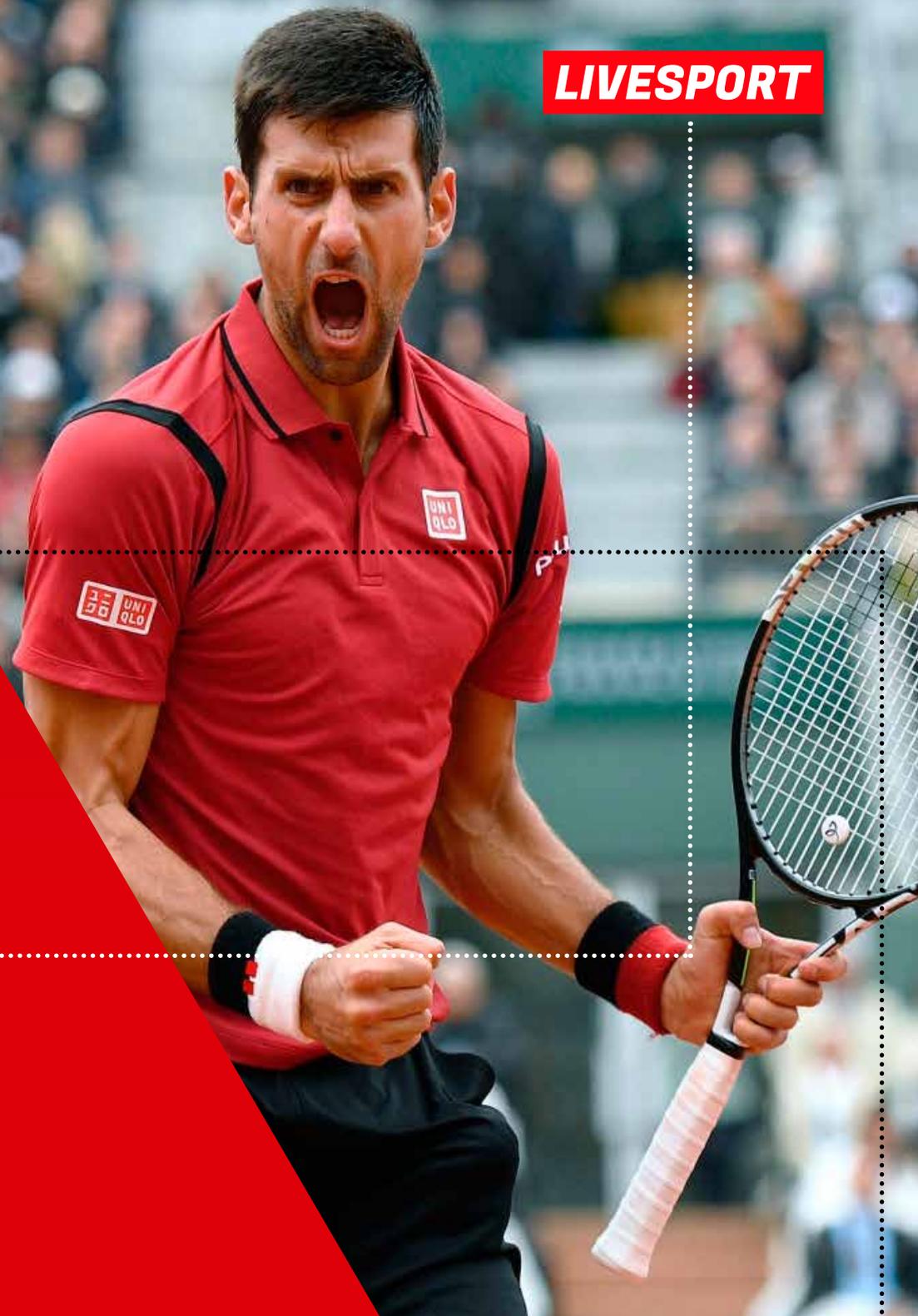
INTRO DUCCIÓN

A lo largo del presente documento, "**Normas de organización y funcionamiento de las apuestas de LIVESPORT**", se definen los conceptos y se explican las reglas básicas que se aplicarán en los locales de apuestas deportivas de **LIVESPORT**.

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 **LIVESPORT** y su producto: las apuestas de contrapartida. En los establecimientos **LIVESPORT** se expone una copia de estas reglas a los usuarios.

CAPÍTULO 1

**CONDICIONES
GENERALES
DE LIVESPORT**



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

1.1 DERECHO DE ADMISIÓN

LIVESPORT 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.

1.2 LIMITACIONES A LA PARTICIPACIÓN EN LAS APUESTAS

No podrán realizar apuestas en los locales de apuestas deportivas de **LIVESPORT**:

- Los menores de edad y los incapacitados legalmente.
- Las personas que tengan prohibido el acceso al juego y apuestas por resolución judicial firme o que voluntariamente hubieren solicitado que les sea prohibido dicho acceso.
- El personal, los directivos o empleados involucrados en el desarrollo de las apuestas, así como los cónyuges o personas con las que convivan, ascendientes y descendientes dentro del primer grado de consanguinidad o afinidad.
- Las personas que participen directamente en el acontecimiento, evento o competición objeto de apuestas o con la toma de decisiones o realización de actuaciones que puedan incidir en el resultado, incluidos los entrenadores y directivos de las entidades deportivas participantes u organizadoras.
- Los jueces o árbitros de actividades deportivas, de competición o de otra naturaleza que ejerzan sus funciones en el acontecimiento objeto de las apuestas, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquéllos.

- Los funcionarios públicos que tengan atribuidas funciones de inspección y control en materia de juego y apuestas, en ejercicio de sus funciones.
- Las personas que hayan sido sancionadas por infracción a la normativa en materia de juegos y apuestas con la prohibición de acceso a locales de juego.
- Cualesquiera otras personas cuando la prohibición o limitación venga prevista en una norma o derive de su aplicación.

Para evitar la participación de estas personas, aquellas personas que deseen realizar apuestas en cualquiera de los locales de apuestas deportivas de **LIVESPORT** deberán acreditar su identidad mediante DNI, pasaporte o NIE ante los operadores de dichos locales.

1.3 POLÍTICA DE SEGURIDAD Y PRIVACIDAD

LIVESPORT 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 **LIVESPORT** datos correctos. Antes de retirarse del lugar de atención, es responsabilidad del cliente verificar su apuesta y su dinero, al salir, no hay lugar a reclamos.

LIVESPORT 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.

CAPÍTULO 2

**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, 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 **LIVESPORT** ofrece.

2.1 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 (impresión ilegible o incompleta, fractura del boleto, etc.).

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 efectivo, tarjeta de débito, o crédito por parte del usuario o mediante el cobro de premios de apuestas. Dicho saldo se puede acumular en las Tarjetas clientes.

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 éste lo haya aceptado, y haya realizado el pago correspondiente.

Por motivos de seguridad y equidad ante los clientes, **LIVESPORT** no acepta apuestas una vez que el evento objeto de apuesta haya comenzado. La única excepción a esta regla son las “Apuestas en vivo - Live”, en las que 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.

LIVESPORT establece en cada instante los “eventos”, “modalidades de apuesta”, “selecciones” y “coeficientes” que ofrece a sus clientes, y son los clientes los que deciden el importe que apuestan dentro de unos límites mínimos y máximos prefijados por **LIVESPORT**. Por este motivo, el hecho de haber realizado previamente apuestas para un determinado evento no implica de ningún modo que el cliente posteriormente podrá seguir apostando al mismo evento, ni que pueda solicitar la anulación de apuestas ya validadas por este motivo.

2.2 UNIDAD MÍNIMA DE APUESTA

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

El monto exacto de la apuesta mínima puede variar y es definido por el sistema de apuestas, ya sea el terminal de expedición o máquinas auxiliares de apuestas.

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 S/. 10, se entiende como 10 apuestas unitarias de un sol. Y si el cliente quiere poner una apuesta múltiple de S/. 2, se entiende que son 10 apuestas unitarias de S/. 0,20 céntimos cada una ($10 \times 0,2 = S/. 2$).

2.3 ABONO DE GANANCIAS. UNIDAD MÁXIMA DE APUESTA

En este apartado se definen las condiciones generales para el abono de las 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.

2.3.1. CÁLCULO DE GANANCIAS

Se define “coeficiente de apuesta” como la cifra que determina la cuantía que corresponde pagar en concepto de premio 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 sencilla de S/. 10 (10 apuestas unitarias de S/. 1), la ganancia se calcularía de la siguiente manera:

$3,00 \times S/. 1$ (apuesta unitaria) = S/. 3 = premio por unidad de apuesta acertada
 $S/. 3 \times 10$ (apuestas unitarias acertadas) = S/. 30
 $S/. 30 + S/. 10$ (reintegro de la cantidad apostada) = S/. 40 = Ganancia

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:

Coficiente = 3,00
Cuota = $3,00 + 1 = 4,00$
 $4,00 \times S/. 1$ (apuesta unitaria) = S/. 4 = ganancia por unidad de apuesta acertada
 $S/. 4 \times 10$ (apuestas unitarias acertadas) = S/. 40 = Ganancia

o directamente,

$4,00$ (cuota) $\times 10$ S/. (cantidad total apostada) = S/. 40 = Ganancia

2.3.2. APUESTA MÁXIMA. CONCEPTO Y LÍMITES DE APUESTA MÁXIMA Y PREMIO MÁXIMO

Por motivos operacionales y de negocio, **LIVESPORT** 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 de Livesport. **LIVESPORT** podrá limitar el importe de las apuestas a realizar a un determinado mercado, respetando el límite máximo establecido por la normativa vigente, con la finalidad de controlar y gestionar el riesgo. Igualmente, **LIVESPORT** podrá no admitir nuevas apuestas a un determinado mercado, con la misma finalidad de controlar el riesgo.

Se entiende por apuesta máxima, la cantidad máxima que puede formalizarse por cada tipo de apuesta. **LIVESPORT** no aceptará apuestas que superen la cantidad máxima de apuesta.

El monto exacto de la ganancia máxima puede variar y es definido por el sistema de apuestas, ya sea el terminal de expedición o máquinas auxiliares de apuestas. Una apuesta se acepta bajo el supuesto de que se trata de la inversión de un único cliente. La ganancia máxima se refiere a al monto máximo que un cliente puede ganar en un día, independientemente de la cantidad apostada. Se entiende que el día concluye el mismo día natural en el que el cliente presenta el primer boleto de apuestas ganador y lo hace efectivo.

Si en una apuesta múltiple (o combinada) se combinan eventos con diferentes límites, se aplicará el límite más bajo.

2.3.3. 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 **LIVESPORT**, en el que los pronósticos contenidos en el mismo coincidan con el resultado considerado válido.

Para definir el resultado considerado válido, **LIVESPORT** 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 el caso de que se produjese una modificación posterior al resultado anunciado, **LIVESPORT** 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 teniendo en cuenta modificaciones posteriores.

No se abonará ganancia alguna si el boleto de apuesta se extravía o se deteriora de forma que no resulte legible para los sistemas de verificación y control de **LIVESPORT**. Así mismo, como cada apuesta es única y tiene un único boleto que posibilita su cobro en caso de ser ganadora, 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.

2.3.4. 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 de 90 días calendarios desde la fecha en que **LIVESPORT** 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.

2.3.5. MÉTODOS DE PAGO DE GANANCIAS

LIVESPORT se compromete al reparto de ganancias en un tiempo que no exceda 10 días hábiles tras la presentación de un boleto de apuesta validado y entregado por **LIVESPORT** con derecho a premio, siempre que en dicho momento se hayan podido determinar la validez de los resultados oficiales de los acontecimientos objeto de apuesta.

Por razones de seguridad, en los locales no se guardan grandes cantidades de dinero en efectivo. En el caso de que en un momento determinado no hubiese suficiente dinero en metálico en el local de apuestas para hacer frente al pago total o parcial de las ganancias, **LIVESPORT** ofrece al cliente las siguientes opciones:

- Posponer el pago en efectivo hasta un máximo de 10 días hábil
- Abono en Tarjeta Cliente o sesión de usuario
- Transferencia bancaria
- 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 ganancias

2.3.6. 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 **LIVESPORT**, y que ante esta posibilidad se realicen acciones fraudulentas, **LIVESPORT** establece las siguientes reglas:

2.3.6.1. 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 ejem-

plo, 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.

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 la cuota para dichas selecciones 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.

2.3.6.2. Apuestas anulables por contener pronósticos seguros

Por lo general es el propio organismo competente de regular el evento en cuestión el encargado de definir la hora que marca el inicio del mismo (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).

Como se especifica en el apartado 2.1., **LIVESPORT** no acepta apuestas después del inicio del evento, salvo en el caso de las apuestas en vivo. Así, en las apuestas que no son

en vivo, la fecha de inicio que se indica en el recibo indica la hora límite de aceptación de apuestas.

Si un cliente hubiera validado una apuesta que contenga pronósticos, tanto a eventos deportivos como no deportivos (no en vivo), después de dicho límite de aceptación de apuestas, o hubiera validado una apuesta que contenga pronósticos en vivo cuyo resultado real ya se haya producido (pronóstico seguro), en el caso de las apuestas simples (ver 2.3.6.1.) 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, se declarará la selección nula, manteniéndose las demás selecciones (ver 2.3.6.1.)

Igualmente, si una apuesta simple de caballos o galgos hubiera sido aceptada después de la finalización del evento, dicha apuesta será declarada nula, teniendo el cliente derecho a la devolución de la suma apostada (ver 2.3.6.1.). 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 2.3.6.1.

Una vez que **LIVESPORT** 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 2.3.6.2. de las Normas de Organización y Funcionamiento de **LIVESPORT** dichas selecciones serán declaradas nulas, advirtiéndoles 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.

tadas, 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.

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 2.3.6.1.

2.3.6.4. Eventos aplazados y adelantados

Cuando se aplaza o adelanta un evento antes de haberse iniciado y se reprograma para llevarse a cabo dentro de las 48 horas posteriores o anteriores 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 2.3.6.1.

2.3.6.5. 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 2.3.6.1.

2.3.6.6. Eventos incompletos

Cuando por cualquier motivo (salvo el descrito en el aparta-

do 2.3.6.9) 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 2.3.6.1.
- 2) Posponer el partido y que se reanude manteniendo el último resultado:** en estos casos, se aplicará la regla especificada en el apartado 2.3.6.4. 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 partido 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 2.3.6.3. 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 2.3.6.3.

2.3.6.7. Eventos compuestos

Hay determinados eventos que se componen de varios sub-eventos. A estos eventos Livesport 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 la 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 sera 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.

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, se indicará la fecha del evento en el nombre del evento (por ejemplo, Roland Garros 2012).

2.3.6.8. 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.

Si se declara un empate entre dos participantes en un acontecimiento, y no se ofrece la selección de “Empate” con un coeficiente determinado, 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 S/. 10 a que el caballo número 5 ganará la carrera, y la cuota ofrecida para que ese caballo gane la carrera es de 8,00, y se produce un empate, se considera que S/. 5 (la mitad de la apuesta) se han perdido (ha ganado el otro caballo), y los otros S/. 5 se han ganado. Las ganancias totales serían pues $S/. 5 \times 8,00 = 40 S/.$

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 “empatadas” como contenga el boleto, y la cantidad restante se mantendrá para el resto de pronósticos. Así, si un cliente hace una apuesta múltiple de S/. 10 al ganador de 3 carreras (cuotas 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 $S/. 5 \times 2,00 \times 3,00 \times 4,00 = S/. 120.$ Si acierta la primera y las dos últimas selecciones empatadas sus respectivas carreras en la primera posición, el cliente ganará $S/. 2,5 \times 2,00 \times 3,00 \times 4,00 = S/. 60.$

2.3.6.9. 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 (va a convertir el primer gol) 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 serán 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)

2.3.6.10. 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 cuotas anticipadas (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 las cuotas 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 premio de la apuesta, o lo que es lo mismo, al coeficiente por la cantidad total apostada. Cuanto menor sea la cuota del caballo o galgo retirado, mayor será la deducción.

Cuota del no participante (Q)	Deducción del premio
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

Así por ejemplo, si un cliente apuesta 10 S/.10 a un caballo con una cuota de 6,00, y justo antes de la carrera se retira otro caballo con una cuota de 3,50 y finalmente gana el pronóstico del cliente, la ganancia que el cliente recibiría se calcula del siguiente modo:

Ganancia normal = cuota x cantidad total apostada
(ver 3.3.1.)

Ganancia normal = 6,00 x 10 S/. 10 = 60 S/. 60

Premio = 60 S/. 60 (ganancias normales) - 10 S/. 10
(cantidad apostada) = 50 S/. 50

Premio = 5,00 (coeficiente) x 10 S/. 10
(cantidad total apostada) = 50 S/. 50

Cuota del no participante = 3,50.

% deducción = 25 %

Deducción aplicada al premio = 50 S/. 50 (premio) x 0,25
= S/.12,5 S/.

Nuevo premio = 50 S/. 50 (premio) - 12,5 S/. 12,5
(deducción) = 37,5 S/. 37,5

Total = 37,5 S/. 37,5 (nuevo premio) + 10 S/. 10
(cantidad apostada) = 47,5 S/. 47,5 = Ganancia

2.3.6.11. 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 al empleado su disconformidad, para que éste pueda cancelar esa apuesta y validar la solicitada por el cliente.

LIVESPORT 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). Igualmente, Livesport 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.

2.3.6.12. Información adicional 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 2.3.6.1.

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 **LIVESPORT**, pues dependen de las instalaciones técnicas de las empresas que cuentan con los derechos de imagen de dichos acontecimientos. Por este motivo, **LIVESPORT** 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.

Igualmente, en ocasiones se puede incluir algún tipo de información adicional en los boletos, programas, folletos, cupones, pantallas informativas del local de apuestas o cualquier otro soporte informativo. Esta información 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.

2.3.6.13. Apuestas relacionadas

Existen dos tipos de apuestas relacionadas.

A) Misma selección en más de un evento

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

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

LIVESPORT no acepta esta apuesta, y el cliente debería hacer dos apuestas sencillas de cada uno de los pronósticos anteriores.

En ocasiones especiales Livesport ofrecerá una única cuota para que una selección gane más de un evento. Las ganancias se calcularán con esta cuota, y serán distintos de los que se obtendrían calculando la ganancia como si se tratara de un acumulador.

Así, si el cliente quiere apostar 4 S/. 4 a que:

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

LIVESPORT no acepta una apuesta acumulador de 4 con estos pronósticos, cuya ganancia (en caso de acertar todos los pronósticos) sería de 11.340 S/. (4 S/. 4 x 15,00 x 3,00 x 9,00 x 7,00). El cliente debería hacer 4 apuestas sencillas de 1 S/. 1 cada una. Si el cliente acertase todos los pronósticos, la ganancia que Livesport abonaría sería 34 S/. 34 (1 S/. 1 x 15,00 + 1 S/. 1 x 3,00 + 1 S/. 1 x 9,00 + 1 S/. 1 x 7,00).

Sin embargo, en ocasiones especiales **LIVESPORT** ofrece una cuota 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 S/. 5 (con esa cuota), la ganancia del cliente se calcularía como el de una apuesta simple (apartado 3.3.1.), esto es S/. 352,50 S/. (5 S/. 5 x 70,50).

Si se ofrecen cuotas 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 cuotas 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 S/. 6 el día del primer torneo y Nadal no participa, la apuesta se convierte en 3 sencillas de 2 S/. 2 (importe total de 6 S/. 6 dividido entre los 3 eventos restantes). En estos casos, las apuestas se calcularán en base a las cuotas disponibles en el momento en que se realizó la apuesta (se aplicarán las reglas para apuestas normales anticipadas).

B) Dos o más pronósticos en el mismo evento

Al igual que en el apartado anterior, **LIVESPORT** NO acepta apuestas múltiples relacionadas. Es decir, el cliente no puede realizar apuestas múltiples con dos o más pronósticos en el mismo evento (por ejemplo, la apuesta cuyas selecciones sean “Real Madrid” para “ganador Liga Española 2014”, “Sevilla” como ganador “1-x-2” del partido “Sevilla vs Valladolid” de la Liga Española 2014, no se podría hacer como doble, pues el evento “Liga Española” está influenciado por los partidos que lo componen).

Así, si el cliente desea realizar una apuesta doble de 2 S/. 2 a que:

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

LIVESPORT no acepta una apuesta doble con estos pronósticos, cuya ganancia (en caso de acertar todos

los pronósticos) sería de S/. 144 S/. (2 S/. 2 x 12,00 x 6,00). El cliente debería hacer 2 apuestas sencillas de 1 S/. 1 cada una. Si el cliente acertase los dos pronósticos, la ganancia que Livesport abonaría sería 18 S/. 18 (1 S/. 1 x 12,00 + 1 S/. 1 x 6,00).

Sin embargo, en ocasiones especiales Livesport ofrece una cuota 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 – cuota 61,50

En este caso, si el cliente quiere realizar esta apuesta por 5 S/. 5 (con esa cuota), la ganancia del cliente se calcularía como el de una apuesta simple (apartado 3.3.1.), esto es S/. 307,50 S/. (5 S/. 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.).

2.3.6.14. 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 las ganancias 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 premio. 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 premio. Dependiendo de dicha fracción, la fórmula para calcular la cuota de la parte de colocado (Cc) a partir de la cuota de ganador (Cg) tendrá la siguiente expresión:

Factor corrector del premio	Fórmula para la cuota de colocado
1/2	$C_c = \frac{C_g + 1}{3}$
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 = Cuota ganador, y se realiza una apuesta de S/. 20 a ganador y colocado (S/. 10 a ganador y S/. 10 a colocado), seleccionando un caballo cuya cuota como ganador es de 5,00 (coeficiente = 4,00), 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 (S/. 10 x 5,00 = S/. 50) como la parte a colocado.

Las ganancias que obtendría como colocado se calcularían del siguiente modo:

Ganancia normal = cuota colocado x cantidad total apostada

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

Cuota ganador = C_g = 5,00

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

Ganancia normal de la parte de colocado = cuota colocado x cantidad total apostada = 2,00 x S/. 10 = S/. 20

Las ganancias que se obtendrían en caso de que la selección resultase ganadora serían:

S/. 70 = S/. 50 (ganador) + S/. 20 (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 cuotas iniciales, de carrera o finales, en cuyo caso los términos de colocados que se utilizarán serán las condiciones finales de colocado.

2.4 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, Livesport 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 **LIVESPORT** ofrece con sus particularidades.

2.4.1. 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 mismo. 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 los cuales las apuestas se considerarán nulas (devolución de la cantidad apostada).

Las excepciones antes mencionadas son:

- Se suspende o se declara nulo el evento, en cuyo caso se aplicará lo especificado en el apartado 3.3.6.1.
- 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.

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, o a que España gane el Mundial de 2014 antes de que siquiera se haya clasificado) siempre y cuando hubiera sido posible inscribirla posteriormente.

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.

3.4.2. CUOTAS GENERALES

Este tipo de cuotas son las que **LIVESPORT** ofrece habitualmente para todos los deportes a excepción de caballos y galgos, en las que, a parte de las cuotas anticipadas, se ofrecen las cuotas iniciales (3.4.3), las cuotas de carrera (2.4.4.) y las cuotas finales (2.4.5.).

Por lo general estas cuotas se conocen sencillamente como cuotas.

2.4.3. CUOTAS INICIALES

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

2.4.4. 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.

2.4.5. 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 validan usando 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 **LIVESPORT** ofrecer apuestas gemelas y tríos, al igual que permiten al cliente elegir su selección en función de la cuota final (ver favorito anónimo, apartado 2.4.6.).

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, www.sportinglife.com, www.thedogs.co.uk, www.sittingbourne-greghounds.co.uk, www.bbc.co.uk/sport, www.irishracing.com, www.equibase.com, etc.

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).

Analicemos un ejemplo en el que 1 minuto antes del inicio de una carrera de galgos, las cuotas de carrera más bajas son 3,50 para el galgo 5 y 4,00 para el galgo 1. Posteriormente, antes de que empiece la carrera, las cuotas de carrera cambian, por ejemplo, a 3,25 para el galgo 1 y 4,00 para el galgo 5. Si finalmente estas nuevas cuotas son las cuotas finales (no hay más variaciones), y son las cuotas más bajas de los 6 galgos participantes, se define el favorito anónimo como aquél cuya cuota es la más baja. En el ejemplo anterior, el favorito anónimo sería el galgo 1 (cuota final 3,25) y el segundo favorito anónimo sería el galgo 5 (cuota final 4,00). 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 1er favorito como si era 2º favorito. (Ej: apuesta de S/. 10 a que el 2º 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 (S/. $5 * 1,50 = S/. 7,5$)). En este caso el participante con la siguiente cuota más baja pasaría a ser el 3er 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, y se aplicará lo descrito en el apartado 2.3.6.1.

2.5 TIPOS DE APUESTAS

LIVESPORT 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 (O SENCILLA)

Se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento. La unidad mínima de apuesta es definida por el sistema de apuestas **LIVESPORT**. Para el cálculo de ganancias, basta multiplicar la cuota por la cantidad total apostada (ver apartado 2.3.1.)

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 definida por el sistema de apuestas **LIVESPORT**. 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:

Nº de selecciones	Denominación
2	Acumulador 2
3	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.

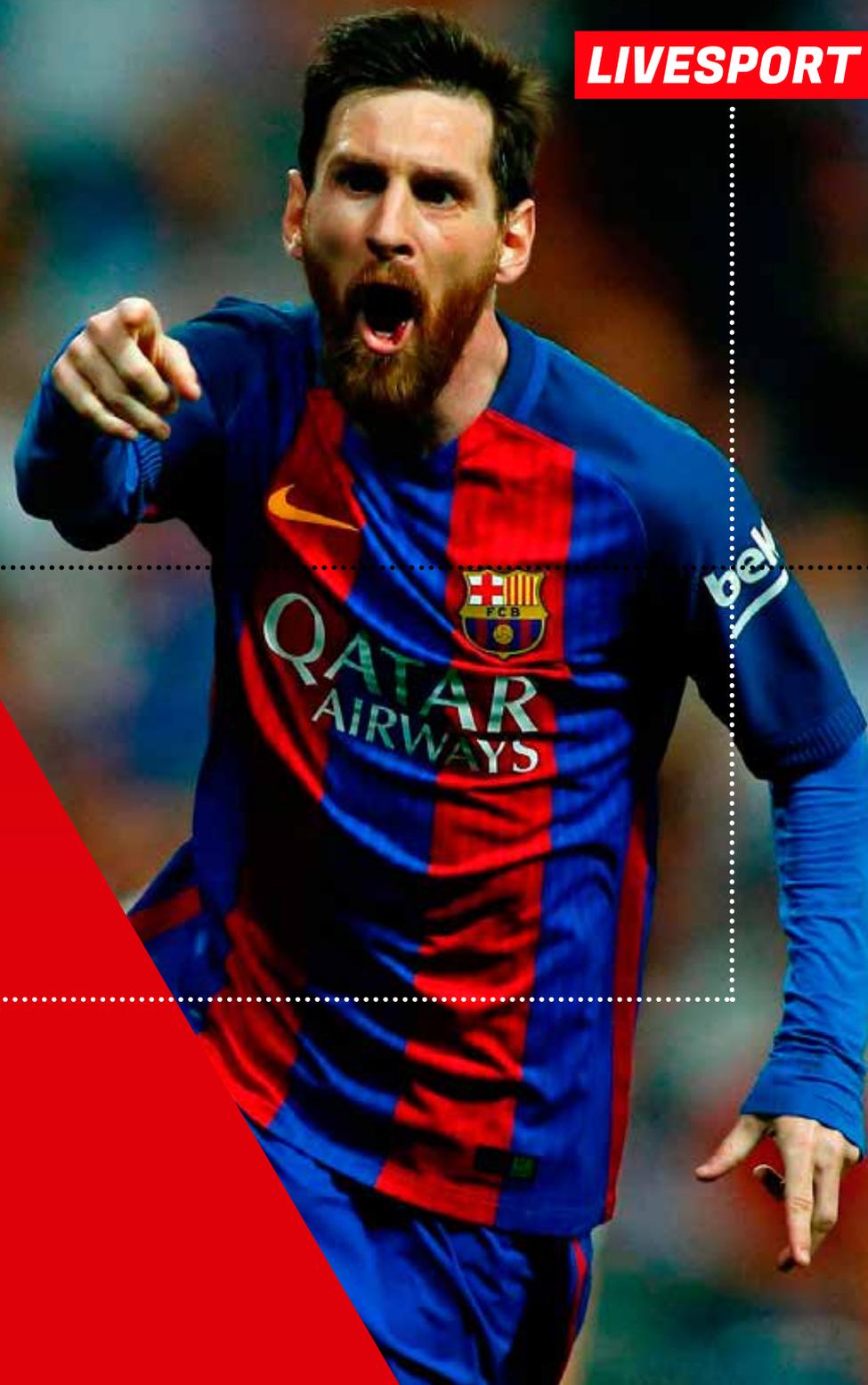
Es decir, si el cliente realiza una apuesta de S/. 10 acumulador con tres pronósticos cuyas cuotas son 5,00 (cuota1), 7,00 (cuota2) y 9,00 (cuota3) respectivamente, y todos los pronósticos coinciden con los resultados válidos, la ganancia que obtendría el cliente se calcula como:

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

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

CAPÍTULO 3

**EVENTO Y
MERCADOS
GENÉRICOS**



Los presentes mercados son comunes para todos los deportes, carreras de caballos o galgos y para los eventos no deportivos sobre los cuales se puedan realizar apuestas.

1. GANADOR

Apuesta que pronostica quien (equipo o participante) será el ganador de una competición, liga o copa determinada.

2. RESULTADO FINAL

Apuesta que pronostica la victoria del equipo o participante A, el empate (en los eventos en los que pueda darse) o la victoria del equipo o participante B (para partidos de fútbol se tendrá en cuenta únicamente el tiempo reglamentario SIN incluir prórrogas o penaltis, ver Mercados específicos por deporte Fútbol).

3. MARCADOR EXACTO

Apuesta que pronostica el resultado exacto, bien a la finalización del partido durante el tiempo reglamentario SIN incluir prórrogas o penaltis, o bien a la finalización de alguno de los períodos en los que éste se divida.

4. APUESTA AL GANADOR DE UN GRUPO.

Apuesta que pronostica el ganador de un grupo de equipos o participantes. El grupo lo puede definir tanto el órgano regulador correspondiente como la empresa autorizada de apuestas.

5. PRIMER PARTICIPANTE EN ANOTAR.

Apuesta que pronostica qué participante o equipo será el primero en anotar. (No incluye la opción “ninguno”)

6. PRÓXIMO PARTICIPANTE EN ANOTAR.

Apuesta en vivo que pronostica qué participante o equipo será el próximo en anotar, incluyendo, si procede la opción “ninguno” (pronóstico X en el boleto). En función del deporte podrá denominarse “Próximo gol” o “Quién marcará el siguiente gol”.

7. ÚLTIMO PARTICIPANTE EN ANOTAR.

Apuesta que pronostica qué participante o equipo será el último en anotar, incluyendo en donde proceda, la opción “ninguno” (pronóstico X en el boleto).

8. DOBLE OPORTUNIDAD.

Apuesta que permite realizar un doble pronóstico 1X2 en una sola apuesta durante el tiempo reglamentario SIN incluir prórrogas o penaltis. Las tres opciones de apuesta son: 1X, 12, X2 o “no pierde” o “no empata” tal como aparece en el boleto.

9. HANDICAP.

Apuesta que pronostica qué equipo o participante ganará el partido o meterá más tantos o goles una vez Livesport ha otorgado una ventaja inicial a uno de los dos participantes que disputan el partido. Así, para determinar el resultado final válido para la apuesta habrá que sumar al resultado oficial del partido la ventaja otorgada a uno de los participantes. En el caso de Handicap a goleador, mirar norma FU.2

Ejemplo. - Hay un partido de fútbol que enfrenta a la selección de España contra la de Irlanda del Norte, la apuesta es con un “Handicap 0:1”, es decir, a la finalización del evento, la selección de Irlanda del Norte sumará un gol más al resultado definitivo del partido durante el tiempo reglamentario. Desarrollando el ejemplo anterior y suponiendo un multiplicador de España HC-1,70, es decir, si España gana con diferencia de dos goles o más la apuesta será considerada ganadora y la apuesta se multiplicará por 1,7. Si apuesta S/. 10 percibirá S/. 17. Si España ganase por 2-0, el resultado final que habrá que aplicar considerando el handicap sería de 2-1 por lo que la apuesta resultaría ganadora. Empate HC-3,5, es decir, para que la apuesta resulte ganadora, partido debe finalizar con una victoria de España por un gol de diferencia (1-0, 2-1, 3-2 ...) y el cliente percibirá la cantidad apostada multiplicada por 3,5, es decir, si apuesta S/. 10 percibirá S/.35 Irlanda del Norte HC-3,6, es decir, si el resultado es que Irlanda del Norte gana o empata contra España, entonces la apuesta será considerada ganadora y el cliente percibirá la cantidad apostada multiplicada por 3,6.

10. NÚMERO TOTAL DE TANTOS/GOLES.

Apuesta que pronostica si el número total de tantos que se marcarán, entre los dos participantes, a lo largo de un evento o alguno de sus períodos será superior o inferior a una cantidad determinada.

Ejemplo. - En el partido de fútbol que enfrenta al Sevilla CF contra el Valencia CF, un cliente apuesta S/. 20 a que se marcan durante el evento más de 2,5 goles, es decir, 3 o más goles entre ambos equipos a una cuota de 1,85. Si el número total de goles marcados durante el encuentro supera dicha cuantía, la apuesta será considerada como ganadora, en caso contrario, es decir, se marcan menos de 3 goles, para este ejemplo de +2,5 goles, durante el desarrollo del partido (0-0, 1-0, 1-1, 2-0, 0-1, 0-2), la apuesta será perdedora. En el caso de que resultase ganadora, el premio a pagar será de S/. 37 (1,85 X S/. 20).

11. PERÍODO CON MAYOR NÚMERO DE TANTOS/GOLES

Apuesta que pronostica si el número total de tantos que se anotarán en una parte del partido (mitad, cuarto, set, etc.) será superior, inferior o igual a otro de los períodos del mismo.

12. NÚMERO TOTAL DE TANTOS/GOLES PAR/IMPAR

Apuesta que pronostica si el número total de tantos o goles en un partido será par o impar. Cero tantos o goles se considera como par.

13. GANADOR PARCIAL

Apuesta que pronostica el resultado final de una de las partes del partido. Ganador al descanso en fútbol, ganador del primer cuarto en baloncesto, ganador del segundo set en tenis, por ejemplo. Tan solo se tendrá en cuenta el resultado de la parte sobre la que se apueste.

14. APUESTA AL PRIMER ANOTADOR

En deportes de equipos, apuesta que pronostica qué participante marcará el primer tanto del partido. Si el participante entra como suplente cuando aún no

se ha marcado el primer gol, las apuestas realizadas a esos jugadores serán válidas. Si el participante es sustituido o expulsado antes de que se marque el primer tanto, las apuestas a ese participante serán consideradas perdedoras. Si el primer gol es marcado en propia meta, todas las apuestas serán consideradas perdedoras.

15.- APUESTA AL ÚLTIMO ANOTADOR

En deportes de equipo, apuesta que pronostica qué equipo o participante marcará el último tanto del partido. Si el participante entra como suplente cuando aún no se ha marcado el último gol, las apuestas realizadas a esos participantes serán válidas. Si el participante es sustituido o expulsado antes de que se marque el último tanto, las apuestas a ese participante serán consideradas perdedoras. Si el último tanto marcado es en propia meta, todas las apuestas serán consideradas perdedoras.

16.- CARA A CARA

Apuesta que pronostica el resultado de un enfrentamiento entre dos equipos o participantes que juegan en eventos distintos determinados por Livesport. Los goles marcados en las tandas de penaltis no se tendrán en cuenta. Las apuestas se considerarán nulas si uno de los equipos o participantes no comienza el evento.

17.- MANO A MANO

Apuesta que pronostica que un determinado participante finalizará una competición o evento en mejor posición que otro participante de la misma competición o evento. Las apuestas se considerarán nulas si uno de los equipos o participantes no comienza el evento.

18.- TOP X

Apuesta que pronostica si un participante quedará (o no) entre los X primeros de un campeonato, una clasificación o carrera. El grupo lo puede definir tanto el órgano regulador correspondiente como la empresa autorizada de apuestas.

19. CARRERA A X PUNTOS, X TANTOS O X GOLES

Apuesta que pronostica qué equipo o participante será el primero que alcance o sobrepase una cantidad determinada de puntos, tantos o goles. El grupo lo puede definir tanto el órgano regulador correspondiente como la empresa autorizada de apuestas.

Se enfrenta el Unicaja y el Estudiantes y un cliente apuesta S/. 10 a que el Unicaja será el primer equipo en alcanzar o superar los 20 puntos en el transcurso del partido a una cuota de 4,20. En el momento que el Unicaja consiga 20 puntos en dicho partido, siempre y cuando no los haya alcanzado el Estudiantes con anterioridad, el cliente percibirá un premio de S/. 42 (S/. 10 apostados X 4,20 cuota de la apuesta realizada). En el caso de que Unicaja no alcance los 20 puntos en primer lugar, dicha apuesta será considerada como perdedora.

20. QUIÉN SE CLASIFICARÁ

Apuesta que pronostica qué participante se clasificará para la siguiente ronda o competición o no lo hará. El grupo lo puede definir tanto el órgano regulador correspondiente como la empresa autorizada de apuestas

21. DESARROLLO DEL PARTIDO

Apuesta que pronostica la variación o no del resultado del evento durante el desarrollo del mismo, los pronósticos de la misma serían: Se adelanta-gana el evento, Se adelanta-empata el evento, Se adelanta-pierde el evento. Esta apuesta se valorará en función del primer equipo que se adelante en el marcador combinado con el resultado final al término del tiempo reglamentario de juego, independientemente de la frecuencia con la que se dé la vuelta al marcador durante el desarrollo del mismo.

Ejemplo: Un cliente apuesta S/. 4 a que en el partido Olympiakos-Montpellier, el pronóstico ganador será que uno de los dos se adelantará en el marcador, independientemente del momento, y que terminará ganando el partido (adelanta-gana el evento), lo cual tiene una cuota de 3.60. El Olympiakos empieza

marcando el primer gol, pero posteriormente el contrario empata, y finalmente el Olympiakos vuelve a marcar de nuevo, finalizando el partido con un resultado final de 2-1, por lo que el cliente cobraría un premio de S/. 14.40 (4*3.60).

22. DESCENSO

Apuesta que pronostica si un equipo bajará o no de categoría o división al final de una temporada. Ver condiciones específicas a.ix.

23. APUESTA ESPECIAL 1 2.

Apuesta que pronostica la victoria de uno de los dos equipos al finalizar un evento. En el caso de empate se retornará el importe apostado.

24.- OBJETIVO

Apuesta que pronostica que un equipo o participante alcance un determinado objetivo o no lo alcance. El objetivo será definido por la empresa de apuestas.

CAPÍTULO 4

**MERCADOS
ESPECÍFICOS
POR DEPORTE**



FUTBOL

Para todas las apuestas referidas a este deporte solo se tendrá en cuenta el TIEMPO REGLAMENTARIO SIN incluir prórrogas ni penaltis. A excepción de lo marcado en las Condiciones específicas adicionales de contratación.

FU.1: Scorecast – Primer goleador más Marcador exacto

Apuesta que pronostica qué jugador marcará el primer gol y el marcador exacto a la finalización del partido. Se aplicarán las mismas reglas del punto. FU-3 para el primer goleador.

FU.2 : Goleador

Apuesta que pronostica si un jugador determinado va a marcar en cualquier momento del partido. En el supuesto que el jugador no comience el partido la apuesta será considerada NULA. En el caso de Handicap a goleador, que siempre será 0:1, la X en el boleto significará que el jugador en cuestión marcará un único gol, el 1 significará que marca 2 o más goles y el 2 que no marca ningún gol.

FU.3 : Primer goleador

Apuesta que pronostica qué jugador marcará el primer gol del partido. Si el jugador entra como suplente cuando aún no se ha marcado el primer gol, las apuestas realizadas a esos jugadores serán válidas. Si el jugador es sustituido o expulsado antes de que se marque el primer gol, las apuestas a ese jugador serán consideradas perdedoras. Si el primer gol es marcado en propia meta, todas las apuestas serán consideradas perdedoras.

FU.4 : Descanso y final 1X2

Apuesta que pronostica la victoria del equipo local, el empate o la victoria del equipo visitante al descanso Y al final del partido durante el tiempo reglamentario SIN incluir prórrogas o penaltis. De esta forma, solo se pueden elegir entre nueve opciones distintas: 11, 1X, 12, X1, XX, X2, 21, X2, 22.

FU.5 : Descanso o final 1X2

Apuesta que pronostica la victoria del equipo local, el empate o la victoria del equipo visitante al descanso O al final del partido durante el tiempo reglamentario SIN incluir prórrogas o penaltis. La apuesta resulta ganadora si el pronóstico seleccionado se produce bien en el descanso o bien al final del partido. De esta forma, hay tres opciones distintas para descanso o final: 1, X, 2.

FU.6 : Corners 1º parte

Apuesta que pronostica si el número total de córner que lanzarán los dos equipos en la primera parte será superior o inferior a una cantidad determinada.

FU.7 : Corners 2º parte

Apuesta que pronostica si el número total de córner que lanzarán los dos equipos en la segunda parte será superior o inferior a una cantidad determinada.

FU.8 : Total corners

Apuesta que pronostica si el número total de córners que lanzarán los dos equipos a lo largo del partido será superior o inferior a una cantidad determinada. Ver condiciones específicas de contratación, fútbol letras g y q.

FU.9 : Corners 1ª parte por equipo

Apuesta que pronostica que el equipo local lanza más, menos o el mismo número de córners que el equipo visitante durante la primera parte del partido. En el boleto aparecerá denominado como "Más corners 1T". Ver condiciones específicas Fútbol letras g y q.

FU.10 : Corners 2ª parte por equipo

Apuesta que pronostica que el equipo local lanza más, menos o el mismo número de córners que el equipo visitante durante la segunda parte del partido. En el boleto aparecerá denominado como "Más corners 2T". Ver condiciones específicas Fútbol letras g y q.

FU.11 : Equipo con mayor número de corners

Apuesta que pronostica que el equipo local lanza más, menos o el mismo número de córners que el equipo visitante a lo largo del partido. En el boleto aparecerá denominado como “Más corners”. Ver condiciones específicas Fútbol letras g y q.

FU.12 : Parte con mayor número de corners

Apuesta que pronostica qué parte del partido es aquella en la que se lanzarán un mayor número de córners, incluyendo la opción “mismo número de córner” (pronóstico X en el boleto). Ver condiciones específicas Fútbol letras g y q.

FU.13 : Parte más goles

Apuesta que pronostica qué parte del partido es aquella en la que se marcará un mayor número de goles, incluyendo la opción “mismo número de goles” (pronóstico X en el boleto).

FU.14 : Tiempo de finalización

Apuesta que pronostica el momento en el que finalizará el partido, es decir, tiempo reglamentario, prórroga o penaltis.

FU.15 : Minuto primer gol

Apuesta que pronostica en qué minuto, dentro de franjas establecidas por la empresa comercializadora de apuestas, se marca el primer gol. Ver condiciones específicas adicionales de contratación, sección fútbol letra h para conocer el rango de los intervalos.

Ejemplo. - Un cliente quiere apostar S/. 10 a que en el partido que enfrenta al Real Madrid contra el Manchester City se marca el primer gol del encuentro en los primeros 15 minutos del encuentro (0-15 en el boleto) con una cuota de 4,25. Si antes de cumplirse el minuto 15, es decir, hasta el 14:59, cualquiera de los dos equipos marcara un gol, la apuesta sería considerada ganadora y el cliente recibiría S/. 42,5 (10 S/. 10 X 4,25) como pago de su apuesta. Ver condiciones específicas Fútbol h.

FU.16 : Minuto último gol

Apuesta que pronostica en qué minuto, dentro de franjas establecidas por la empresa comercializadora de apuestas, se marca el último gol. Ver condiciones específicas adicionales de contratación, sección fútbol letra h para conocer el rango de los intervalos. Ver condiciones específicas Fútbol h.

Ejemplo. - Un cliente quiere apostar S/. 10 a que en el partido que enfrenta al Real Madrid contra el Manchester City se marca el último gol del encuentro en los últimos 15 minutos del encuentro (75-90 en el boleto) con una cuota de 2,35. Si se marcara el último gol del encuentro en dicho intervalo (comprendido desde el minuto 75:00 hasta el 89:59 sin incluir el tiempo de descuento) la apuesta sería considerada ganadora antes de cumplirse el minuto 15, es decir, hasta el 89:59, cualquiera de los dos equipos marcara un gol, la apuesta sería considerada ganadora y el cliente recibiría S/. 23,5 (S/. 10 X 2,35) como pago de su apuesta.

FU.17 : Minuto cualquier gol

Apuesta que pronostica en qué minuto, dentro de franjas establecidas por la empresa comercializadora de apuestas, se marcará un gol. Ver condiciones específicas adicionales de contratación, sección fútbol letra h para conocer el rango de los intervalos.

Ejemplo. - Un cliente quiere apostar S/. 10 a que en el partido que enfrenta al Real Madrid contra el Manchester City se marca un gol en el intervalo de tiempo que transcurre entre el minuto 60 y el 75 (60-75 en el boleto) con una cuota de 3,25. Suponiendo que el Real Madrid marca un gol en el minuto 63:30, la apuesta sería considerada ganadora puesto que el minuto se encuentra dentro del intervalo que va desde el minuto 60:00 hasta el 74:59, y el cliente recibiría S/. 32,5 (S/. 10 X 3,25) como pago de su apuesta.

FU.18 : Saques de puerta 1ª parte

Apuesta que pronostica si el número total de saques de puerta que lanzarán los dos equipos en la primera parte será superior o inferior a una cantidad determinada. Ver condiciones específicas Fútbol q.

FU.19 : Saques de puerta 2ª parte

Apuesta que pronostica si el número total de saques de puerta que lanzarán los dos equipos en la segunda parte será superior o inferior a una cantidad determinada. Ver condiciones específicas Fútbol q.

FU.20 : Total saques de puerta

Apuesta que pronostica si el número total de saques de puerta que se producirá entre los dos equipos, durante el transcurso del partido, será superior o inferior a una cantidad determinada. Ver condiciones específicas Fútbol q.

FU.21 : Saques de puerta 1ª parte por equipo

Apuesta que pronostica que el equipo local lanza más, menos o el mismo número de saques de puerta que el equipo visitante durante la primera parte del partido.

FU.22 : Saques de puerta 2ª parte por equipo

Apuesta que pronostica que el equipo local lanza más, menos o el mismo número de saques de puerta que el equipo visitante durante la segunda parte del partido.

FU.23 : Total saques de puerta por equipo

Apuesta que pronostica que el equipo local lanza más, menos o el mismo número de saques de puerta que el equipo visitante a lo largo del partido. Ver condiciones específicas Fútbol q.

FU.24 : Parte más saques de puerta

Apuesta que pronostica qué parte del partido es aquella en la que se lanzarán un mayor número de saques de puerta, incluyendo la opción "mismo número de saques de puerta" (pronóstico X en el boleto).

FU.25 : Total sustituciones

Apuesta que pronostica si el número total de sustituciones que se producirán entre los dos equipos durante el transcurso del partido será superior o inferior a una cantidad determinada.

FU.26 : Total penaltis

Apuesta que pronostica si el número total de penaltis que se producirán entre los dos equipos durante el transcurso del partido será superior o inferior a una cantidad determinada.

FU.27 : Número total de tarjetas amarillas / rojas

Apuesta que pronostica si el número total de tarjetas que se mostrarán entre los dos equipos durante el transcurso del partido será superior o inferior a una cantidad determinada. Si un jugador es expulsado por doble amarilla, esto se contabiliza como 2 tarjetas amarillas y 1 roja a efectos de apuestas. Para más detalles ver las condiciones específicas adicionales de contratación, sección Fútbol apartados l y m.

FU.28 : Total tiros a puerta

Apuesta que pronostica si el número total de tiros a puerta que se producirán entre los dos equipos durante el transcurso del partido será superior o inferior a una cantidad determinada.

FU.29 : Total fuera de juego

Apuesta que pronostica si el número total de fuera de juego que se producirán entre los dos equipos durante el transcurso del partido será superior o inferior a una cantidad determinada.

FU.30 : Cómo se marca el primer gol

Apuesta que pronostica la forma en la que será marcado el primer gol. Las diferentes opciones serán: disparo, cabeza, penalti, falta, propia meta y no gol. Ver condiciones específicas de contratación, fútbol letra i.

FU.31 : Primer córner

Apuesta que pronostica cuál será el equipo que sacará el primer córner del partido, incluyendo la opción “no córner” (pronóstico X en el boleto).

FU.32 : Primer penalti

Apuesta que pronostica cuál será el equipo que lanzará el primer penalti del partido, incluyendo la opción “no penaltis” (pronóstico X en el boleto).

FU.33 : Primer tiro a puerta

Apuesta que pronostica cuál será el primer equipo que lanzará el primer tiro a puerta.

FU.34 : Primer libre directo

Apuesta que pronostica cuál será el equipo que lanzará el primer libre directo.

FU.35 : Primer fuera de juego

Apuesta que pronostica cuál será el equipo al que le pitarán el primer fuera de juego, incluyendo la opción “no fuera de juego” (pronóstico X en el boleto).

FU.36 : Primer saque de puerta

Apuesta que pronostica cuál será el primer equipo que realizará el primer saque de puerta.

FU.37 : Último córner

Apuesta que pronostica cuál será el equipo que sacará el último córner, incluyendo la opción “no córner” (pronóstico X en el boleto).

FU.38 : Último tiro a puerta

Apuesta que pronostica cuál será el equipo que lanzará el último tiro a puerta.

FU.39 : Último libre directo

Apuesta que pronostica cuál será el equipo que lanzará el último libre directo.

FU.40 : Último fuera de juego

Apuesta que pronostica cuál será el equipo al que le pitarán el último fuera de juego, incluyendo la opción “no fuera de juego” (pronóstico X en el boleto).

FU.41 : Último saque de puerta

Apuesta que pronostica cuál será el equipo que realizará el último saque de puerta.

FU.42 : Saque inicial

Apuesta que pronostica cuál será el equipo que realizará el saque inicial del partido.

FU.43 : Saque inicial 2ª parte

Apuesta que pronostica cuál será el equipo que realizará el saque inicial de la segunda parte.

FU.44 : Dorsal primer gol

Apuesta que pronostica si el dorsal de la camiseta del jugador que marcará el primer gol del partido es un número par o impar. Si no se marcan goles durante el tiempo reglamentario, las apuestas serán consideradas perdedoras.

FU.45 : Máximo goleador

Apuesta que pronostica qué jugador será el que marque más goles a lo largo de una liga, copa o competición determinada y vendrá definido por el organismo organizador de la competición. Ver condiciones específicas de contratación, fútbol letra j.

FU.46 : Ver tarjeta

Apuesta que pronostica si un jugador verá una tarjeta o no durante el desarrollo de un evento determinado. Como tarjeta se contabiliza tanto la tarjeta amarilla como la roja directa. Si el jugador no comienza el partido la apuesta será considerada NULA.

FU.47 : Expulsión

Apuesta que pronostica si habrá un jugador de campo expulsado o no durante un evento concreto. Habrá que tener en cuenta lo marcado en las condiciones específicas adicionales de contratación, sección Fútbol apartado I.

FU.48 : Más tarjetas

Apuesta que pronostica qué equipo verá más tarjetas a lo largo de un partido (1X2).

FU.49 : Marcan ambos

Apuesta que pronostica si ambos equipos marcarán un gol durante el tiempo reglamentario. No se contabilizarán los goles marcados en la prórroga y/o la tanda de penaltis. ¿Cómo sería el pronóstico en el boleto? En el boleto aparecerá el pronóstico como 1 si marcan ambos, que no marcan ambos aparecerá como 2.

FU.50 : Penaltis si/no

Apuesta que pronostica si, durante el tiempo reglamentario, se señalará un penalti o no, con independencia de que se marque o no.

FU.51: Wincast – Primer goleador más Resultado final

Apuesta que pronostica que jugador marcará el primer gol del partido y cuál será el resultado final del mismo (1X2). Si el jugador entra como suplente cuando aún no se ha marcado el primer gol, las apuestas realizadas a esos jugadores serán válidas. Si el jugador es sustituido o expulsado antes de que se marque el primer gol, las apuestas a ese jugador serán consideradas perdedoras. Si el primer gol es marcado en propia meta, todas las apuestas serán consideradas perdedoras.

FU.52 : Resultado resto del partido / resto primera parte

Apuesta que pronostica al resto del resultado del partido (1X2) o de la primera parte sin tener en cuenta ninguno de los goles marcados hasta el momento de la realización de la apuesta, así que el resultado en el momento de la apuesta será equivalente siempre a 0-0.

 **BALONCESTO**

BA.1 : Ganador cuarto

Apuesta que pronostica el ganador del próximo cuarto durante un encuentro en directo.

BA.2 : Puntos equipo local

Apuesta que pronostica si el número total de puntos que anotará el equipo local a lo largo del partido, será superior o inferior de una cantidad determinada.

BA.3 : Puntos equipo visitante

Apuesta que pronostica si el número total de puntos que anotará el equipo visitante a lo largo del partido, será superior o inferior de una cantidad determinada.

BA.4 : Diferencia puntos

Apuesta que pronostica si la diferencia de puntos existente al final del partido entre ambos equipos será mayor o menor que una cantidad determinada.

BA.5 : Cuarto mayor puntuación

Apuesta que pronostica en cuál de los cuatro cuartos se anotarán, entre ambos equipos, un mayor número de puntos.

TENIS

TE.1 : Juegos disputados (Par/Impar)

Apuesta que pronostica si el número total de juegos disputados será par o impar.

TE.2 : Tie break

Apuesta que pronostica si durante el partido habrá algún tie break o no.

TE.3 : Número de sets 3

Apuesta que pronostica si en un partido al mejor de 3 sets se jugarán 2 ó 3 sets.

TE.4 : Número de sets 5

Apuesta que pronostica si en un partido al mejor de 5 sets se jugarán 3, 4 ó 5 sets.

TE.5 : Ganador próximos dos juegos

Apuesta que pronostica el ganador de los próximos dos juegos durante un partido en directo. En el boleto aparecerá Set (x) Juegos (a) y (b).

FORMULA 1

F1.1 : Coche de seguridad

Apuesta que pronostica cuántas veces aparecerá el coche de seguridad durante la carrera. Se puede elegir entre cuatro opciones: 0, 1, 2, +2. Ver condiciones específicas Fórmula 1 e.

BALONMANO

BM.1 : Mitad más goles

Apuesta que pronostica en qué mitad del partido se marcarán más goles.

RUGBY

RG.1 : Método primer punto

Apuesta que pronostica de qué modo será anotado el primer punto del partido.

RG.2 : Puntos equipo local

Apuesta que pronostica si el número total de puntos que anotará el equipo local a lo largo del partido será superior o inferior de una cantidad determinada.

RG.3 : Puntos equipo visitante

Apuesta que pronostica si el número total de puntos que anotará el equipo visitante a lo largo del partido será superior o inferior de una cantidad determinada.



GL.1.- 2 Bolas

En un recorrido de 18 hoyos disputados simultáneamente por dos jugadores emparejados por la organización del torneo, apuesta que pronostica qué jugador realizará menos golpes que el otro al completar todos los hoyos.

GL.2.- 3 Bolas

En un recorrido de 18 hoyos disputados simultáneamente por tres jugadores emparejados por la organización del torneo, apuesta que pronostica qué jugador realizará menos golpes que el otro al completar todos los hoyos.

GL.3.- Corte

Apuesta que pronostica si un determinado jugador pasará el corte.

GL.4.- Mejor europeo

Apuesta que pronostica qué jugador europeo quedará en mejor posición en un torneo o competición.

GL.5.- Hoyo en uno

Apuesta que pronostica si se embocará un hoyo en tan solo un golpe a lo largo de una jornada o ronda.



BX.1 : Asalto a asalto

Apuesta que pronostica quién será el boxeador que ganará el combate y en qué asalto.



DD.1 : 9 dardos

Apuesta que pronostica si en la partida habrá un final a 9 dardos.



SK.1 : Máximo break

Apuesta que pronostica el jugador que obtendrá el máximo break en un torneo determinado.

SK.2 : 147

Apuesta que pronostica si en el partido o torneo habrá un break 147.

FÚTBOL AMERICANO

FA.1 : Total puntos primera mitad

Apuesta que pronostica si el número total de puntos que se conseguirán, entre los dos equipos, a lo largo de la primera mitad será superior o inferior de una cantidad determinada.

FA.2 : Cuarto más puntos

Apuesta que pronostica en qué cuarto del partido se anotarán más puntos entre los dos equipos.

FA.3 : Mitad con más puntos

Apuesta que pronostica en qué mitad del partido se anotarán más puntos entre los dos equipos.

CARRERAS DE GALGOS Y CABALLOS

Las apuestas que hubieran sido aceptadas después del inicio del evento serán declaradas nulas, teniendo el jugador derecho a la devolución de la suma apostada. Este hecho será anunciado en cada uno de los locales, para ejercer el derecho a devolución, el jugador debe conservar el boleto en perfecto estado y presentarlo en caja. El período de exposición de dicho anuncio no será inferior a tres meses.

GC.1 : Ganador

Apuesta que pronostica a qué caballo o galgo le será atribuido el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de una carrera determinada. En el boleto aparece como pronóstico el número de carrera, el nombre y el cajón correspondiente al caballo o galgo, en caso de discrepancia con el nombre se tomará como pronóstico válido el del cajón que aparece en el boleto. La denominación que aparece en el boleto es "Ganador".

GC.2 : Colocado

Apuesta que pronostica qué caballo o galgo finalizará el evento en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio son establecidas para cada evento en función del número de participantes y del tipo de carrera (normal o nivelada). En el supuesto de que no exista el número suficiente de participantes para que se pueda incluir el pronóstico, las apuestas serán consideradas nulas. La denominación que aparece en el boleto es "Colocado".

GC.3 : Ganador y colocado

Dos apuestas a un mismo caballo o galgo, en la que la mitad del importe apostado pronostica que dicho caballo o galgo será el ganador de la carrera y la otra mitad, que dicho caballo o galgo va a finalizar el evento en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio en la apuesta a colocado se establecen en cada evento. La denominación que aparece en el boleto es "G+C". Ver condiciones específicas adicionales de contratación, Sección Caballos y Galgos apartado b.

GC.4 : Gemela

Apuesta que pronostica qué caballos o galgos serán el ganador y el segundo clasificado de una carrera en el orden correcto de finalización.

GC.5 : Gemela reversible o exacta

Apuesta que pronostica qué caballos o galgos ocuparán el primer y el segundo lugar en una carrera cualquiera que sea el orden de finalización entre ellos.

GC.6 : Trío

Apuesta que pronostica qué caballos o galgos serán el ganador, el segundo y tercer clasificado de una carrera en el orden correcto de finalización.

GC.7 : Trío reversible o trifecta

Apuesta que pronostica qué caballos o galgos ocuparán el primer, el segundo y el tercer lugar en una carrera cualquiera que sea el orden de finalización entre ellos.

GC.8 : Segundo o Ita

Apuesta que pronostica qué caballo o galgo va a ser el segundo clasificado en una carrera.

GC.9 : Tercero o Trita

Apuesta que pronostica qué caballo o galgo va a ser el tercer clasificado en una carrera.

GC.10 : Favorito

Apuesta que pronostica que el caballo o galgo ganador de la carrera va a ser el favorito. En el caso de que haya dos o más participantes con exactamente el mismo multiplicador, se dividirá la apuesta original y su importe en tantas como co-favoritos existan.

GC.11 : Segundo favorito

Apuesta que pronostica que el caballo o galgo ganador de la carrera va a ser el segundo favorito.

GC.12 : Cuarteto

Apuesta que pronostica qué caballos o galgos serán el ganador, el segundo, tercer y cuarto clasificado de una carrera en el orden correcto de finalización.

 **OTROS EVENTOS NO DEPORTIVOS**

OE.1 : Finalista

Apuesta que pronostica los finalistas de una competición, concurso o evento determinado.

OE.2 : Nominado

Apuesta que pronostica los nominados de una competición, concurso o evento determinado.

OE.3 : Eliminado

Apuesta que pronostica los eliminados o expulsados de una competición, concurso o evento determinado.

CAPÍTULO 5

**CONDICIONES
ESPECÍFICAS
ADICIONALES DE
CONTRATACIÓN**



FUTBOL

a) Reglas generales

- Con carácter general, se tendrá en cuenta únicamente el resultado que se produzca durante el tiempo reglamentario, es decir los 90 minutos de juego más el tiempo de descuento añadido. Así pues, no se tendrá en cuenta ni la prórroga, ni los lanzamientos de penaltis, salvo las siguientes apuestas: Ganador; Descenso; Clasificación.

b) Apuestas relacionadas con Goles

- Si el primer gol fuese en propia meta será considerado como primer gol y todas las apuestas a primer goleador serán perdedoras.

c) Apuestas primer goleador y último goleador

- Las apuestas a jugadores que sean sustituidos o expulsados antes de que se marque el primer gol se consideran perdedoras.
- Las apuestas a jugadores que no participen en el partido se consideran nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- Si el partido se interrumpe en un momento determinado y no ha habido ningún gol, las apuestas se considerarán nulas y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el factor multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- Las apuestas en las que el jugador entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol se considerarán nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el factor multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- En caso de disputa sobre la autoría del gol, la resolución de la apuesta se basa en la decisión del organismo del que oficialmente depende el partido, inmediatamente después de su finalización.
- No se contabilizan los goles marcados en la prórroga.
- En las apuestas a último gol, si el jugador pronosticado participa en el partido, aunque no lo haga en su totalidad, las apuestas son válidas.

d) Scorecast Primer goleador más Marcador exacto

- Si un jugador sale al campo después de que se haya marcado el primer gol o no participa en el partido, las apuestas relativas a este jugador se anulan y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.

e) Primer Goleador

- Las apuestas a jugadores que no participen en el partido se consideran nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- Todas las apuestas a jugadores que hayan comenzado el partido serán válidas.
- Si el jugador entra como suplente cuando aún no se ha marcado el primer gol, las apuestas realizadas a esos jugadores serán válidas.
- Si el primer gol es en propia meta, será considerado como primer gol y todas las apuestas a primer goleador serán consideradas perdedoras.
- Si el partido se interrumpe en un momento determinado y no ha habido ningún gol, las apuestas se considerarán nulas y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el factor multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple, siempre que no se reanude en las siguientes 24 horas.

f) Goles Par o Impar

- Si no hay goles se considera par, computarán la totalidad de los goles con independencia de que sean en propia meta o no.

g) Apuestas relacionadas con Corners

- Los corners señalados que no se lancen no se contabilizan a efectos de las apuestas.
- Los corners que deban repetirse sólo se contabilizan una vez.

h) Minuto Primer Gol y Último Gol

- Las apuestas se fijarán en el momento exacto en el que el gol es marcado, como mostrará el reloj de la cobertura televisiva. Ejemplo, si se marca como período del minuto 15 al 29, este período incluye del minuto 15 segundo 0 hasta el minuto 29 y 59 segundos. No se incluye el tiempo de descuento en los intervalos.

i) Cómo se marca primer gol y último gol

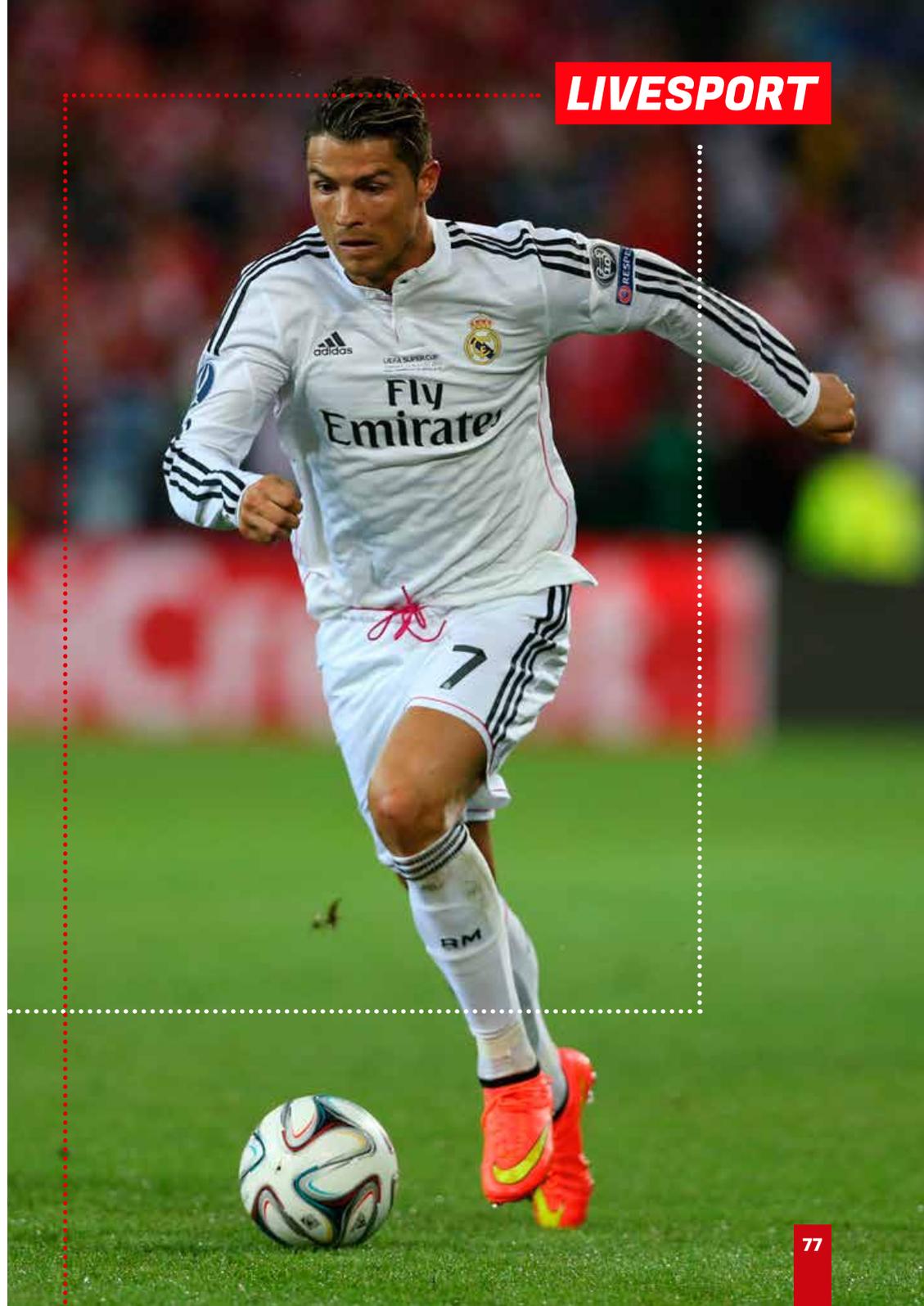
- “Disparo” es la opción ganadora si se produce un gol como consecuencia de que la pelota haya entrado en la portería expelida por cualquier parte del cuerpo que no sea la cabeza, en cuyo caso la opción ganadora sería “cabeza”, y cuando dicho gol no haya sido:
- En “propia meta”: Es la opción ganadora si la autoría del gol se le concede a un jugador del equipo contrario
- De “penalti”: Es la opción ganadora si el gol se marca de penalti.
- De “Falta”: Es la opción ganadora si el jugador que lanza un libre directo marca gol y se le reconoce la autoría del gol.
- En caso de que no se marque gol, la opción ganadora será “no gol”.

j) Máximo Goleador

- Para todas las apuestas referidas a goleadores en un torneo o competición, los goles marcados en el tiempo extra se tendrán en cuenta. Los penaltis convertidos en tanda de penaltis no contabilizarán.

k) Total Goles

- Número de goles que se marcarán durante el tiempo reglamentario de un partido. No se contabilizarán los goles marcados en la prórroga o en la tanda de penaltis.
- Se contabilizan los goles en propia puerta.



l) Tarjetas

- Las apuestas tienen en consideración el total de tarjetas mostradas a jugadores que intervienen en el partido. Todas las tarjetas mostradas a no participantes (cuerpo técnico, suplentes) o mostradas después del partido final no serán contabilizadas.
- Las tarjetas mostradas durante el descanso se contabilizarán para el resultado final del partido pero no para el resultado de la primera parte.
- Las tarjetas mostradas durante la prórroga o la tanda de penaltis no serán contabilizadas.

m) Total Tarjetas

- Si un jugador recibe una tarjeta amarilla y ve tarjeta roja como consecuencia de ser la segunda amarilla, se contabilizarán dos tarjetas amarillas y una tarjeta roja a efectos de apuestas.
- Si el evento es suspendido por cualquier motivo, todas las apuestas se considerarán nulas a menos que se haya alcanzado el número de tarjetas a las que se podía apostar. (Ej. El partido se suspende cuando se contabilizaban 5 tarjetas y el mercado ofrecido era de +/- 4,5 tarjetas.

n) Marcador exacto

- Si el evento termina con un marcador no ofertado, todas las apuestas se considerarán perdedoras. Existe la opción para el cliente de solicitar la posibilidad de apostar a resultados que no aparecen previamente en nuestro listado de apuestas.

o) Ver Tarjeta

- En caso de que dos jugadores vean tarjeta por el mismo incidente, el equipo del jugador al que se le muestra primero la tarjeta se le considera ganador.
- Si ninguno de los equipos ve tarjeta las apuestas se consideran perdedoras.

p) Jugador que ve Tarjeta

- El jugador debe iniciar el partido con su equipo, de lo contrario la apuesta se considerará nula o se ajustará el multiplicador a 1,00.

q) Total Corners / Saques de puerta

- Solo los corners y saques de banda lanzados serán contabilizados. Aquellos que sean señalados pero no lanzados no serán contabilizados. (Ej. El árbitro indica el final del partido antes de que se pueda lanzar el corner, saque de puerta o saque de banda).
- Si el evento se suspende por cualquier motivo, todas las apuestas se considerarán nulas a menos que se haya alcanzado el número máximo de corners o saques de puerta a los que se podía apostar. (Ej. Se han lanzado un total de 11 corners en el momento de la suspensión y el mercado ofrecido era +/- 10 corners).

r) Apuestas en directo, en vivo o "Live"

- Las apuestas en directo, tendrán en consideración únicamente el tiempo reglamentario, incluido el tiempo añadido (Pero no la prórroga) a menos que expresamente se indique lo contrario. (Ej. Partidos en los que se juega prórroga y esto se indica expresamente en la apuesta).
- En el caso de que se suspenda un partido por cualquier motivo y no se reanude en los términos estipulados en estas normas, es decir, en las próximas 24 horas desde la suspensión, el resultado en el momento de la interrupción será usado para evaluar las apuestas en directo. (Ej. El partido se suspende en el minuto 80 cuando el resultado es del 3-0. Tanto las apuestas a ganador de la primera parte como aquellas a +/- 2,5 goles, primer gol, segundo gol y tercer gol serán consideradas resueltas. Las apuestas a ganador del partido y otras similares no serán válidas puesto que aún no han sido resueltas).
- Las apuestas en directo a Prórroga serán consideradas como apuestas a un evento independiente de 30 minutos con dos períodos de 15 minutos. En el boleto aparecerá denominado como "Equipo casa/PROR – Equipo fuera/PROR".

BALONCESTO

Salvo que se especifique lo contrario, para todas las apuestas que están basadas en el resultado del evento, como 'Resultado Final' se tendrá en cuenta el resultado final del partido incluyendo prórrogas. Esta información estará a disposición del cliente en el momento de publicar los eventos ("40" o "con PROR.")

Si un partido se suspende una vez comenzado el juego, las apuestas con hándicap y las apuestas al total de puntos se declaran nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple, a menos que ya se haya establecido la resolución de dichas apuestas, en cuyo caso, mantienen su validez, siguiendo los criterios establecidos para las apuestas nulas punto v. Las apuestas a ganador final del partido continúan siendo válidas siempre que se declare un resultado oficial.

a) Primer Cuarto

- Para que las apuestas sobre 'Primer cuarto' sean válidas, el primer cuarto deberá haber finalizado.

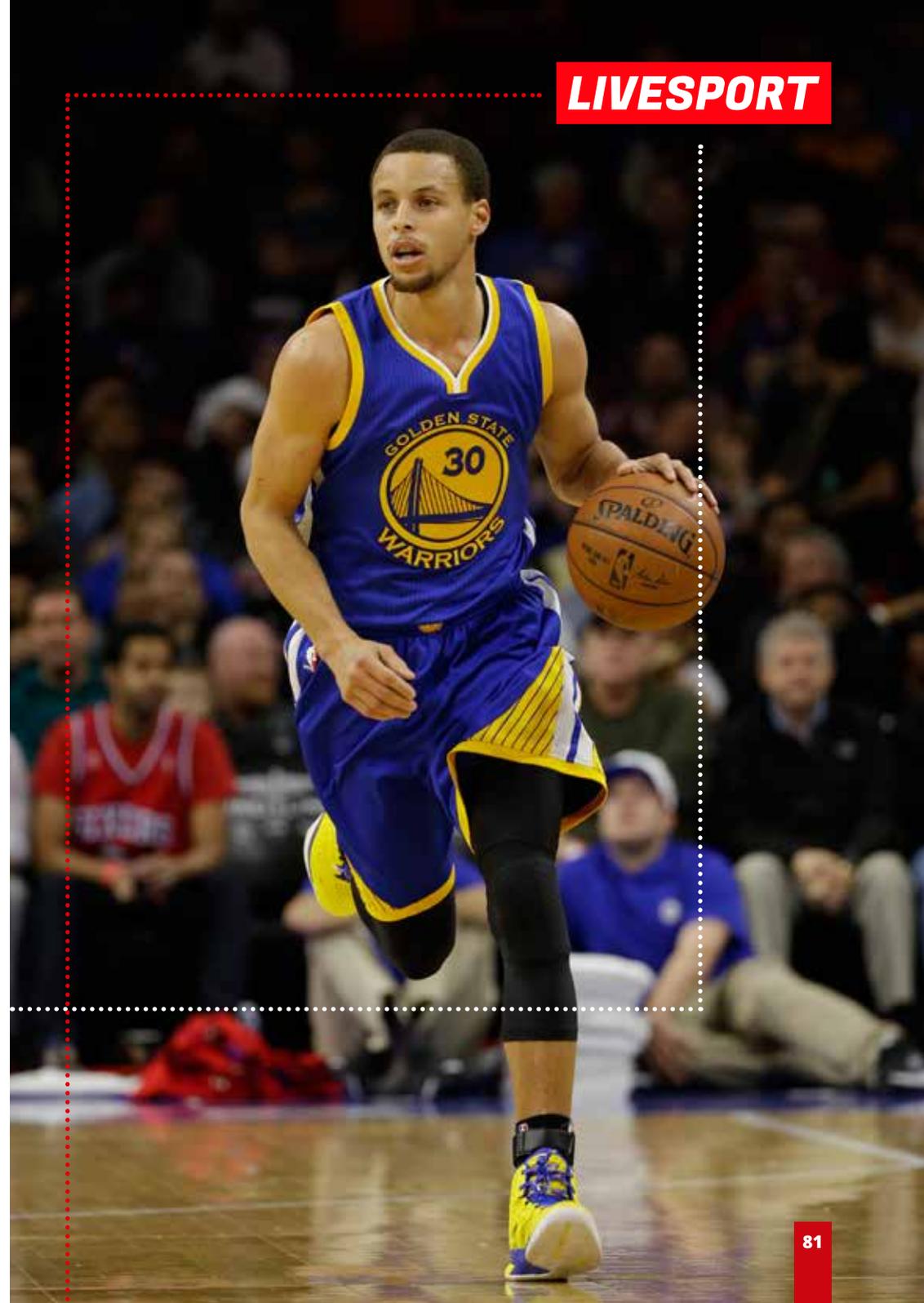
b) Primera Mitad

- Para que las apuestas sobre la 'Primera mitad' sean válidas, tienen que haberse completado los dos primeros cuartos del partido.

c) Cuarto Mayor Puntuación

- Los 4 cuartos del partido deben haberse completado. La prórroga no se tiene en cuenta. Si el partido se suspende las apuestas serán nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple, a no ser que se hayan marcado más puntos en el 4º cuarto que en cualquiera de los otros cuartos en el momento de suspensión.

LIVESPORT





a) Reglas Generales

- Para las apuestas colocadas con anterioridad al comienzo del evento y en caso de que un partido termine prematuramente debido a la retirada de uno de los jugadores, todas las apuestas, que no estén decididas en el momento de la retirada de uno de los jugadores, serán consideradas nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple (para apuestas 'En directo', 'En vivo' o 'Live' ver punto d) de estas mismas condiciones).
- Si un partido de tenis se aplaza o su fecha de celebración se modifica, las apuestas permanecerán válidas siempre y cuando se celebre en el plazo de 72 horas dentro del torneo al que pertenecen y su resultado oficial se considere válido.
- Las apuestas mantienen su validez en cualquiera de las siguientes circunstancias:
 - Cambio de lugar de celebración del partido.
 - Cambio de pista cerrada a pista abierta o viceversa.
 - Cambio de fecha u hora de celebración siempre y cuando siga formando parte del mismo torneo.
- Para las competiciones de equipo (Copa Davis, Copa Federación, Copa Hopman, Copa del Mundo por Equipos, etc.) las apuestas a Ganador son válidas desde que se juegue la primera bola del primer partido. En caso de retirada de uno de los equipos, el ganador será el equipo oficialmente declarado ganador por las autoridades competentes. En caso de que un equipo se retire antes de que la primera bola del primer partido se haya jugado, entonces todas las apuestas son nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- Se establece que un Tie Break ha tenido lugar si se ha jugado la primera bola del mismo.

- Para todas las apuestas referidas al número de juegos disputados, un Tie Break se cuenta como un juego.
- En caso de suspensiones, podrá ofrecerse la reanudación del partido incluyendo el resultado en el momento de la suspensión. A efectos de las apuestas, esta reanudación se considerará como un partido nuevo. Si un partido se suspende y no se reanuda, todas las apuestas basadas en la reanudación del partido (incluyendo el resultado en el momento de la suspensión) serán anuladas. Ejemplo: Se interrumpe por la lluvia un partido entre Rafael Nadal y Rogert, en ese momento el resultado es de 1 set a 0 a favor de Nadal. Se vuelve a poner en juego un día después y un cliente hace una apuesta en el momento de la reanudación. Finalmente, el partido vuelve a suspenderse, esta vez de manera definitiva, por lo que la apuesta que realizó este cliente será considerada nula.
- Aquellas apuestas a juegos que no se disputen serán consideradas nulas y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el factor multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- En los partidos de dobles, si uno de los miembros de una de las parejas es sustituido, las apuestas serán nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple, o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.

b) Handicap y Marcador Correcto a Sets.

- Todas las apuestas a Handicap y Marcador Correcto a Sets serán válidas desde el momento en el que se juegue el primer punto.

c) Apuestas a Ganador del Torneo

- En el momento en el que el jugador al que se ha apostado para Ganador del Torneo haya jugado su primera bola del Torneo, las apuestas a Ganador del Torneo para dicho jugador serán válidas.

d) Apuestas 'En directo', 'En vivo' o 'Live'

Todas las apuestas en directo en las que se haya establecido un resultado ganador con anterioridad a la suspensión del evento, siendo estas ganadoras o perdedoras, serán válidas.

Ej.: Nadal gana el Primer Set a Federer y en el segundo Set, cuando va 2 a 4 juegos, se retira. Las apuestas a Ganador de Primer Set serán evaluadas como Nadal gana el Primer Set. Las apuestas a ganador del partido serán consideradas nulas.

Todas las apuestas en directo que no estén decididas en el momento en el que un jugador se retira son nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.

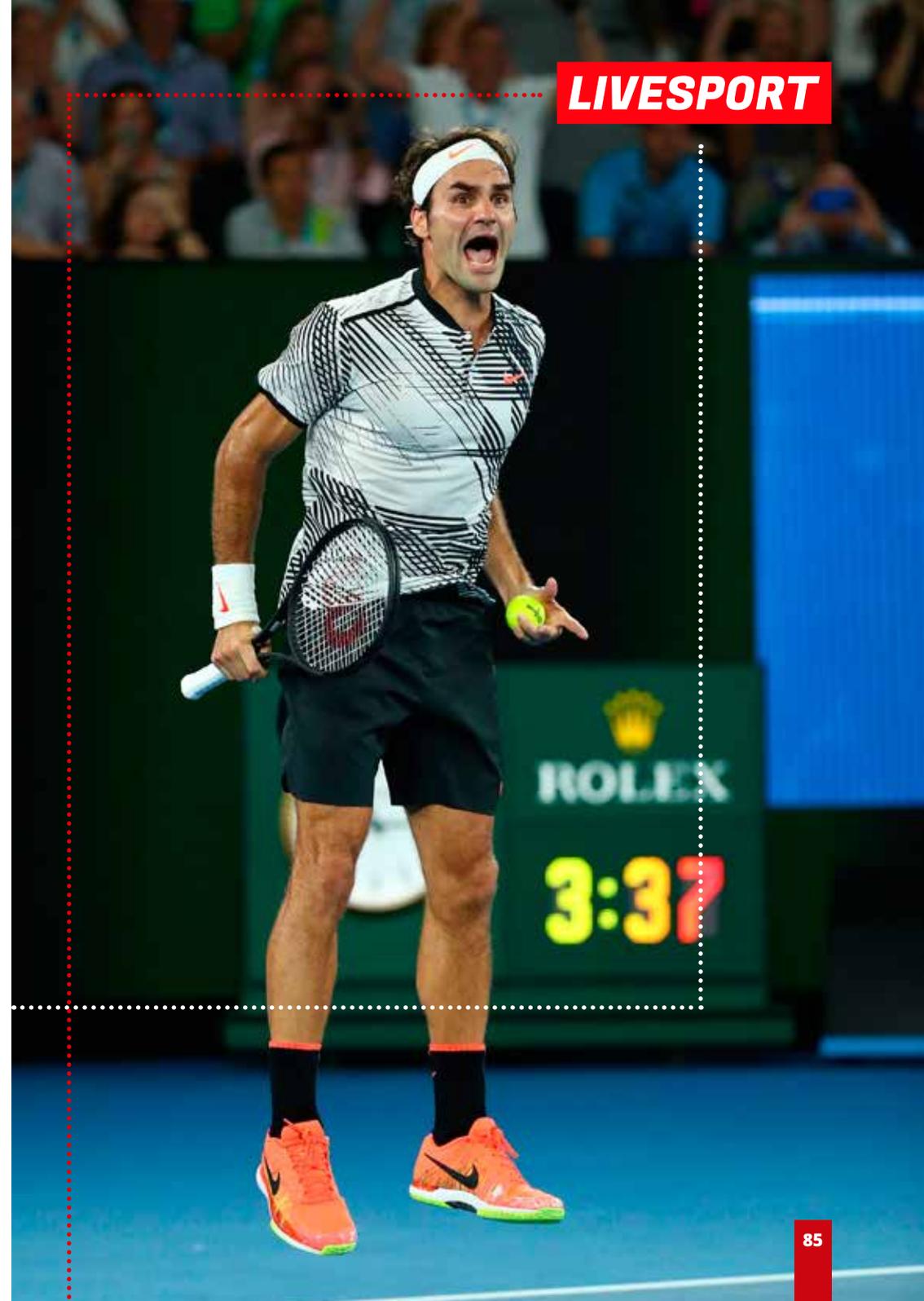
Con carácter general, se tendrá en cuenta únicamente el resultado que se produzca durante el tiempo reglamentario, es decir los 40 minutos de juego. Así pues, no se tendrá en cuenta ni la prórroga, ni los lanzamientos de penaltis, salvo las siguientes apuestas: Ganador, Descenso, Clasificación.

FÚTBOL SALA

a) Goles Par o Impar

- Si no hay goles se considera par, computarán la totalidad de los goles con independencia de que sean en propia meta o no.

LIVESPORT



FÓRMULA 1

a) Reglas Generales

- El inicio de un Gran Premio de Fórmula 1 viene determinado por el momento en que se da la señal para que comience la vuelta de reconocimiento. Una vez iniciada dicha vuelta de reconocimiento, todas las apuestas a los pilotos son válidas.
- El tiempo oficial de calificación publicado por la FIA será utilizado para determinar los ganadores de todas las apuestas de calificación:
 - Pole Position
 - Mano a Mano

b) Mundial Constructores, Mundial Pilotos y Top3

- Las apuestas se establecen sobre la base del número de puntos acumulados tras el último Gran Premio de la temporada y no sufren cambio alguno por posibles modificaciones posteriores.

c) Ganador de carrera y Podio

- La presentación en el podio se considera como 'resultado oficial' para las apuestas a podio. Las posteriores modificaciones no afectan al reparto de premios de las apuestas.

d) Mano a Mano

- Entrenamiento, Práctica Libre y Calificación: Si al menos uno de los dos pilotos no empieza su sesión o no finaliza su sesión individual con un tiempo oficial, entonces todas las apuestas serán nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.

• Carrera:

- Si al menos uno de los dos pilotos no aparece al comienzo, entonces todas las apuestas serán nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- Si uno o ambos pilotos no finalizan la carrera, entonces el piloto que haya completado más vueltas es el ganador.
- Si ninguno de los pilotos termina la carrera y han completado el mismo número de vueltas, las apuestas se declaran nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.

e) Coche de Seguridad

- No se tendrá en cuenta para las apuestas a este mercado si un Gran Premio comienza con el Coche de Seguridad (por ejemplo, por mal tiempo), en vez de con el semáforo de salida.

f) Puntos

- La clasificación oficial vigente en el momento de la presentación en el podio se considera como 'resultado oficial' para las apuestas a puntos. Las posteriores modificaciones no afectan al reparto de premios de las apuestas.

VOLEIBOL

a) Ganador Set

- El set correspondiente deberá ser completado para que la apuesta sea válida.

RUGBY

a) Reglas Generales

- Con carácter general, se tendrá en cuenta únicamente el resultado que se produzca durante el tiempo reglamentario, es decir, no se tendrá en cuenta la prórroga.

b) Apuestas relacionadas con Ensayos

- No se contabilizan los golpes de castigo.
- Si en algún momento se suspende el partido y ya se ha marcado el primer ensayo, todas las apuestas serán válidas.
- Si no se ha marcado ningún ensayo antes de suspender el partido, las apuestas se declararán nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.

HOCKEY SOBRE HIELO

a) Reglas Generales

- Salvo que se especifique lo contrario, para todas las apuestas que están basadas en el resultado del evento, como 'Resultado Final' se tendrá en cuenta el resultado final del partido incluyendo prórrogas. Esta información estará a disposición del cliente en el momento de publicar los eventos ("60" o "con PROR.").
- Si el partido se suspende una vez comenzado el juego, las apuestas con hándicap y las apuestas a 'Resultado Final' y 'Total Goles' también se declaran nulas, a menos que se haya establecido un resultado ganador, en cuyo caso las apuestas mantienen su validez. Las apuestas a '1X2' continúan siendo válidas, siempre que se hayan disputado al menos 55 minutos de tiempo de juego.

- Si el partido se aplaza, todas las apuestas se declaran nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.

b) Ganador Periodo

- Solo se tienen en cuenta los goles marcados en el periodo específico, con independencia de si se han marcado en propia meta o no. Si no se dice lo contrario, la prórroga no cuenta para determinar el ganador del tercer periodo.

MOTOCICLISMO

a) Reglas Generales

- El inicio de un Gran Premio de Motociclismo viene determinado por el momento en que se da la señal para que comience la vuelta de reconocimiento. Una vez iniciada dicha vuelta de reconocimiento, todas las apuestas a los pilotos son válidas.
- El tiempo oficial de calificación publicado por el organismo organizador será utilizado para determinar los ganadores de todas las apuestas de calificación:

- Pole Position
- Mano a Mano

b) Mundial Pilotos y Top3

- Las apuestas se establecen sobre la base del número de puntos acumulados tras el último Gran Premio de la temporada y no sufren cambio alguno por posibles modificaciones posteriores.

c) Ganador de carrera y Podio

- La presentación en el podio se considera como 'resultado oficial' para las apuestas a podio. Las posteriores modificaciones no afectan al reparto de premios de las apuestas.

d) Mano a Mano

- Práctica Libre y Calificación: Si al menos uno de los dos pilotos no empieza su sesión o no finaliza su sesión individual con un tiempo oficial, entonces todas las apuestas serán nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- Carrera:
 - Si al menos uno de los dos pilotos no aparece al comienzo, entonces todas las apuestas serán nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
 - Si uno o ambos pilotos no finalizan la carrera, entonces el piloto que haya completado más vueltas es el ganador.
 - Si ninguno de los pilotos termina la carrera y han completado el mismo número de vueltas, las apuestas se declaran nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.

BOXEO

a) Reglas Generales

- Un combate comienza cuando suena la campana que señala el inicio del primer asalto.
- En caso de que un combate se declare nulo, todas las apuestas se consideran nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- Si el combate es suspendido antes de que haya finalizado, todas las apuestas serán declaradas nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- En el caso de que se produzca la retirada o la sustitución de uno de los boxeadores que compiten, antes del inicio del combate, las apuestas también se declaran nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- Cuando se fija un multiplicador para el empate, si dicho empate se produce, todas las apuestas que pronostiquen la victoria de uno de los boxeadores se consideran perdedoras.
- Las apuestas a ganador final se establecen sobre la base del resultado oficial declarado sobre el ring y no se verán afectadas por posteriores modificaciones o reclamaciones realizadas una vez que los boxeadores hayan abandonado el ring.

b) Asalto a Asalto

- Si se declara el final del combate antes de que el número total de asaltos se haya completado, las apuestas se pagan sobre la base del asalto en el que se ha detenido el combate.
- Las apuestas que pronostiquen una "victoria a los puntos" sólo se consideran ganadoras si el número total de asaltos se ha completado.
- Si por cualquier motivo, el número de asaltos inicialmente designado para un combate cambia, todas las apuestas "Asalto a Asalto" se decla-

BEISBOL

a) Reglas Generales

- Para determinar el resultado de las apuestas, se contabiliza la prórroga.

ran nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.

- Si un boxeador se retira durante el periodo de descanso entre asaltos, se estima que el combate ha finalizado en el asalto previo.
- La campana marca el final de cada asalto y el comienzo del siguiente.

FÚTBOL AMERICANO

a) Reglas generales

- Se contabiliza la prórroga, salvo en las apuestas a 'Cuarto con más puntos' y 'Mitad con más puntos'.
- Las apuestas relativas a un jugador individual, como, por ejemplo, 'Primer touchdown', mantienen su validez siempre que el jugador se encuentre vestido con el equipamiento reglamentario de juego para disputar el partido, incluso si no participa en el evento. Las apuestas relativas a un jugador que no lleve puesto el equipamiento reglamentario se declaran nulas.

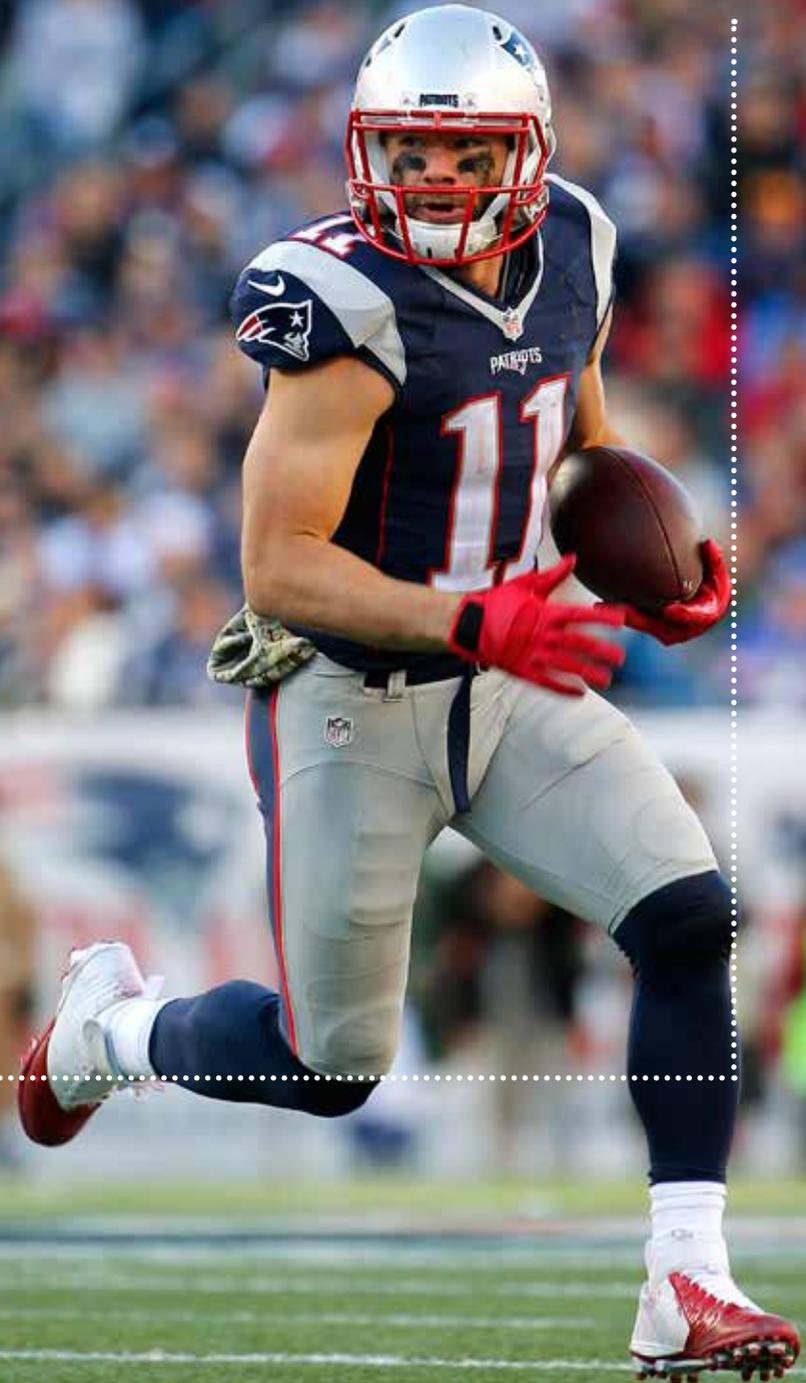
b) Ganador Partido

- Para que las apuestas sean válidas deben darse dos requisitos:
 - Que hayan transcurrido, al menos, 55 minutos de juego reglamentario.
 - Que se haya proclamado un resultado oficial.

c) Cuarto Mas Puntos

- Los 4 cuartos deben ser completados. No se contabiliza la prórroga. Si el partido es suspendido todas las apuestas serán consideradas nulas, a no ser que se hayan marcado más puntos en el 4º cuarto que en cualquiera de los otros cuartos en el momento de suspensión.

LIVESPORT



d) Mitad Más Puntos

- La prórroga no se contabiliza. Si el juego se suspende antes de que hayan transcurrido 60 minutos de partido, todas las apuestas serán consideradas nulas, a no ser que se hayan marcado más puntos en la segunda mitad que en la primera mitad en el momento de la suspensión, en cuyo caso las apuestas serán válidas.



a) Reglas Generales

- Si un torneo ha comenzado, pero no se ha completado, el resultado de las apuestas depende del resultado oficial.
- Si por condiciones meteorológicas adversas o por cualquier otro motivo no se completan los recorridos de juego previstos, el resultado de las apuestas a 'Ganador' se determina sobre la base del resultado oficial, independientemente del número de hoyos o recorridos completos disputados. Si no se disputa ningún hoyo, una vez validada la apuesta, ésta se considera nula, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- Se entiende que un jugador ha disputado el partido una vez que ha lanzado el primer golpe. En el caso de que un jugador se retire tras haber lanzado el primer golpe, la apuesta se considera perdedora.

b) Apuestas a ganador

- Si un jugador se retira antes del inicio del torneo las apuestas se declararán nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple. Si la retirada se produce una vez el torneo ha comenzado las apuestas serán válidas.

- El resultado de los play-offs determina el ganador del torneo.

c) Mano a Mano

- En caso de que un jugador por el que se ha apostado no participe en el torneo, las apuestas relativas a dicho jugador se declaran nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple. Si hubiera empate se aplican las reglas especificadas en las Condiciones Generales de Contratación.
- Si un jugador es descalificado, se declara al otro jugador como ganador.
- Si todos los jugadores son descalificados, las apuestas se anulan, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.

d) Apuestas a 2 y 3 bolas

- El emparejamiento de los jugadores viene determinado por los grupos creados por la organización del torneo según el orden de juego, en una ronda de 18 hoyos.
- En las apuestas a 2 bolas se ofrece un multiplicador para el empate, y en caso de que se produzca dicho empate, las apuestas a uno u otro jugador se declaran perdedoras.
- En caso de empate en las apuestas a 3 bolas, se aplica lo establecido las Condiciones Generales de Contratación.
- En el caso de que alguno de los tres jugadores en las apuestas a 3 bolas no participase en el torneo, las apuestas se declaran nulas, y se devolverá el importe apostado si es una apuesta simple o se ajustará el multiplicador a 1,00 si la apuesta es parte de una apuesta múltiple.
- Si se rehacen los emparejamientos de los grupos de jugadores una vez realizada la apuesta, ésta se resuelve en función de los emparejamientos originales establecidos en el momento de realizar la apuesta.

DARDOS

a) Ganador Set

- El set correspondiente deberá ser completado para que la apuesta sea válida.

SNOOKER

a) Reglas Generales

- En caso de que una partida no se complete, todas las apuestas ofrecidas por el resultado final del partido quedan anuladas.

b) Ganador Partida

- En caso de que una partida no se complete, se considera ganador al jugador que se clasifique para la siguiente ronda.

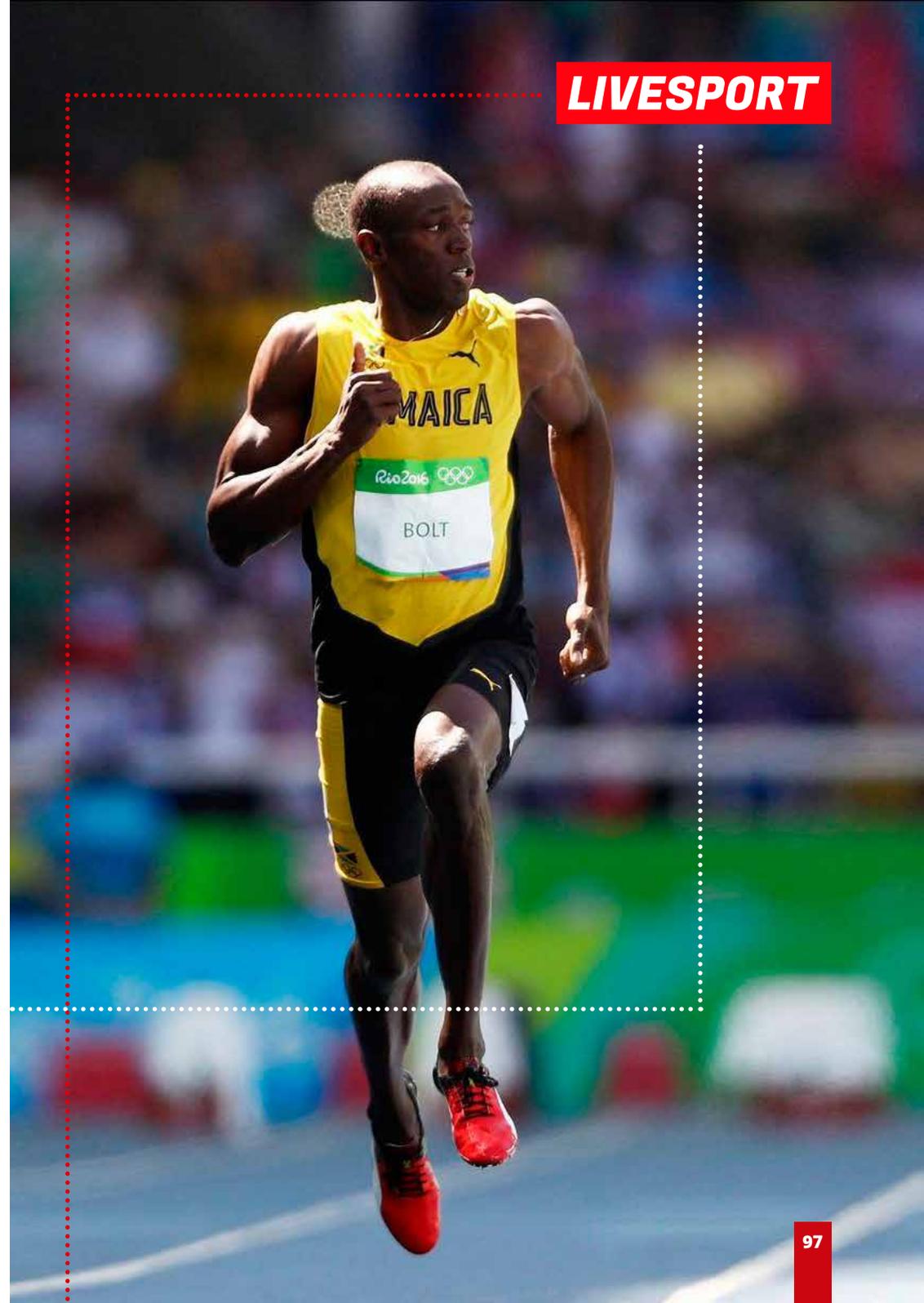
c) Ganador Frame

- El frame correspondiente deberá ser completado para que la apuesta sea válida.

ATLETISMO

a) Ganador Carrera

- La ceremonia de entrega de medallas constituye el “resultado oficial” del evento y determina el abono de premios con independencia de la descalificación de uno o más de los participantes. En caso de que no se produzca una ceremonia de entrega de medallas, las apuestas se pagan sobre la base del “primero que cruce la línea de meta” tal y como lo determine el Organizador del evento.



LIVESPORT

VIVE TU APUESTA

LIVESPORT

VIVE TU APUESTA

 Av. Javier Prado Este 1504, of. 502 - San Isidro

 (01) 397 - 8546

 www.livesport.pe

 [/livesportperu](https://www.facebook.com/livesportperu)