

**NORMAS DE ORGANIZACIÓN  
Y FUNCIONAMIENTO DE APUESTAS  
COMUNIDAD DE GALICIA  
EGASA HATTRICK S.A.**

# EGASA HATTRICK S.A.

## Normas de Organización y Funcionamiento de Apuestas

<b>1</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>CONDICIONES GENERALES</b>	<b>4</b>
2.1	DERECHO DE ADMISIÓN	4
2.2	LIMITACIONES A LA PARTICIPACIÓN EN LAS APUESTAS	5
2.3	POLÍTICA DE SEGURIDAD Y PRIVACIDAD	5
2.4	CONDICIONES GENERALES DE CONTRATACIÓN DE LAS APUESTAS	6
2.5	MODALIDADES DE APUESTAS	6
2.6	FORMALIZACIÓN Y VALIDACIÓN DE LAS APUESTAS	7
2.7	UNIDAD MÍNIMA DE APUESTAS	9
2.8	UNIDAD MÁXIMA DE APUESTAS	9
2.9	RESULTADO VÁLIDO	10
2.10	PAGO DE LOS PREMIOS DE LAS APUESTAS	10
2.11	CADUCIDAD DE LOS BOLETOS PREMIADOS	11
2.12	RECLAMACIONES	12
<b>3</b>	<b>REGLAS APLICABLES A DETERMINADOS EVENTOS Y DEPORTES</b>	<b>13</b>
3.1	REGLAS GENERALES	13
3.1.1	<i>Cambio en la hora o fecha de la celebración de un evento antes de su comienzo</i>	14
3.1.2	<i>Cambio en el lugar de celebración de eventos</i>	14
3.1.3	<i>Errores ortográficos</i>	14
3.1.4	<i>Empates</i>	15
3.1.5	<i>Eventos considerados no válidos</i>	15
3.1.6	<i>Misma selección en más de un evento</i>	16
3.1.7	<i>Dos o más pronósticos en un evento</i>	16
3.2	APUESTAS EN VIVO	16
3.3	DEPORTES	17
3.4	CARRERAS DE GALGOS Y CABALLOS	22
3.5	OTROS TIPOS DE DEPORTES (GOLF, AJEDREZ, RUGBY, BILLAR, ETC.)	24
3.6	OTROS EVENTOS NO DEPORTIVOS (P.E.: CONCURSOS O LOTERÍAS)	24
<b>4</b>	<b>PRINCIPALES APUESTAS POR DEPORTES</b>	<b>25</b>
<b>5</b>	<b>GLOSARIO</b>	<b>62</b>

# 1 Introducción

En este documento se definen los conceptos y se explican las normas básicas que se aplicarán en los locales de apuestas y locales de hostelería habilitados a tal efecto en la Comunidad Gallega.

Estas normas se fundamentan en lo dispuesto en el Decreto 162/2012, de 7 de junio, de la Consellería de Presidencia, Administraciones Públicas y Justicia, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia, a cuyo régimen jurídico, derivado de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, reguladora del juego y apuestas en Galicia, y especialmente a su régimen sancionador, tanto Egasa Hattrick S.A. como los apostantes o usuarios, se someten. Todas aquellas particularidades no registradas específicamente en este documento se resolverán mediante la aplicación de dicho Decreto.

## 2 Condiciones Generales

### 2.1 Derecho de Admisión

Egasa Hattrick, S.A. (en adelante, "EH") ejerce su derecho de admisión de acuerdo con la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

Las tiendas de apuestas y los espacios de apuestas en recintos deportivos y feriales contarán siempre con servicio de admisión.

El servicio de admisión tiene por objeto impedir el acceso a los establecimientos donde se practique el juego de apuestas a las personas que tengan prohibida la entrada.

El servicio de admisión exigirá, antes de franquear el acceso al establecimiento, la exhibición del documento nacional de identidad o documento equivalente.

Las funciones de control de admisión serán realizadas mediante soportes informáticos que garanticen la sujeción a la legislación de protección de datos, así como un correcto control del Listado de Prohibidos.

En particular, se impedirá la entrada a los establecimientos o a las zonas específicas destinadas a la realización de apuestas a:

- a) Los menores de 18 años.
- b) Las personas que den muestras evidentes de hallarse en estado de embriaguez o intoxicación por drogas, o cualquier otra circunstancia por la que razonablemente se deduzca que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo del juego. De igual forma, podrán ser invitados a abandonar el local las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el interior del local o cometan irregularidades en la práctica de las apuestas. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato a la administración. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada al local fue injustificada podrán formular queja, ante la consellería competente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas, indicando las causas por las que consideren que dicha prohibición no es procedente.
- c) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o inhabilitados para administrar sus bienes de acuerdo con la Ley Concursal, en tanto no sean rehabilitados, así como también los que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad. La infracción de esta prohibición sólo será sancionable en el supuesto de que la decisión judicial haya sido notificada.
- d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.
- e) Las personas que se hallen incluidas en el Listado de Prohibidos, así como aquellas que lo tuvieran prohibido expresamente por resolución como consecuencia de expediente instruido al efecto y que se encuentren incluidas en el citado Listado.

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

No podrán realizar apuestas en los locales de apuestas de EH:

- a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente
- b) Las personas que voluntariamente figuren inscritas en la sección de Prohibidos del Registro General de Juego.
- c) Los accionistas, partícipes o titulares de las empresas dedicadas a la organización y comercialización de las apuestas, su personal, directivos o empleados.
- d) Los deportistas, sus agentes, los entrenadores, jueces y árbitros u otros participantes directos en el acontecimiento objeto de las apuestas.
- e) Los directivos de las entidades participantes en el acontecimiento objeto de las apuestas.
- f) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento objeto de las apuestas, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos.

En los supuestos previstos en las letras c), d), e) y f) anteriores, la prohibición de jugar se extenderá a los cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguinidad.

No tendrán validez las apuestas realizadas por las personas comprendidas en alguno de los supuestos anteriores. En estos casos, EH, sin perjuicio de su anulación, deberá comunicar esta circunstancia a la Consellería competente en materia de juego a los efectos sancionadores que correspondan.

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

EH asume sus obligaciones con los clientes en relación con la gestión de su información personal de acuerdo con la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

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

- Comprobar que no tiene limitada la participación en las apuestas, según se especifica en el apartado anterior.
- Comprobar que es mayor de edad.
- Proporcionarle información sobre acontecimientos, pronósticos, coeficientes o cualquier otra que le pueda ser de interés, si así lo solicita.
- Cumplir con la normativa vigente relativa a la identificación de los pagos mayores de 2.500€ y la declaración de premios mayores de 3.005€.

El sistema técnico que utiliza EH para la organización y comercialización de las apuestas garantiza la autenticidad y el cómputo de las mismas, así como la confidencialidad y seguridad respecto de los datos recabados de carácter personal.

Así mismo dispone de dispositivos físicos que garantizan el control de acceso a los componentes del sistema informático sólo a personal autorizado y de mecanismos

que aseguran la confidencialidad e integridad en las comunicaciones con el apostante y entre los componentes del sistema informático.

## 2.4 Condiciones generales de contratación de las apuestas

Las presentes Normas forman parte del contrato para la formalización de la apuesta, y se entenderán aceptadas por el apostante o usuario al formalizar su apuesta, siendo para ello suficiente que estas condiciones generales se expongan en lugar visible dentro de los locales en los que se formalicen las apuestas.

Cualquier estipulación o cláusula que sea negociada individualmente con el apostante prevalecerá sobre las presentes condiciones generales.

Todas las apuestas realizadas, así como estas Normas, se rigen por el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia. Si alguna estipulación de estas Normas se considerase contraria a la ley, nula o no ejecutable, por cualquier motivo, se revisará de forma independiente del resto de las Normas y no afectará a la validez y la aplicación de los demás términos incluidos en este documento.

En caso de que existan indicios de que se ha producido una manipulación de un evento, EH se reservará el derecho de retener el pago de los premios, 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 la organización del evento la existencia de tal manipulación, o no se resuelva esta situación en un plazo máximo de 3 meses desde el día de la celebración del evento, EH anulará las apuestas correspondientes a dicho evento y devolverá el importe íntegro de las mismas.

## 2.5 Modalidades de apuestas

EH comercializa, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia, apuestas sobre acontecimientos deportivos previamente determinados, cuyo desenlace sea incierto y ajeno a las partes intervinientes.

EH ofrece una única modalidad de apuestas, las de contrapartida, en las cuales el usuario apuesta contra una empresa autorizada, en este caso EH, siendo el premio el resultado de multiplicar los importes apostados a los pronósticos ganadores por el coeficiente que EH haya establecido para los mismos.

Según su contenido, la apuesta puede ser:

**Simple:** Aquella en la que se apuesta por un único resultado de un sólo evento. El apostante tiene derecho a premio si acierta el pronóstico ganador del evento seleccionado.

**Múltiple:** Aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más eventos. No se permite combinar apuestas en el mismo boleto para eventos, partes de eventos o sus derivados que estén relacionados, a menos que EH lo autorice.

EH determina el número mínimo de combinaciones para un evento particular y el

número máximo de eventos en un boleto. El apostante tiene derecho a premio si acierta el ganador en todos los eventos incluidos en el boleto.

**Sistema:** Es una modalidad de apuesta de contrapartida en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más eventos, siendo posible ganar incluso cuando no se hayan acertado los resultados de todos los eventos.

El sistema puede contener apuestas compuestas de lo siguiente:

Número seleccionado de combinación  $n$  – de un determinado número de eventos, (por ejemplo 2 y 3 de 4)

Número seleccionado de combinación  $n$  – de un número determinado de eventos y número de eventos constantes – fijos (por ejemplo 2 de 4 con 2 fijos). Los eventos fijos entran en todas las combinaciones así que para obtener un premio, el boleto deberá contar con los pronósticos correctos de todos los eventos fijos en el mismo.

El número máximo de eventos en los grupos viene determinado por EH. El grupo ganador es el grupo con pronósticos correctos en todos los eventos. Un cierto grupo puede ser fijo, lo que significa que entra en todas las combinaciones. En este caso, para obtener un boleto ganador, dicho grupo tiene que ser ganador también.

Para diferentes tipos de combinaciones  $n$  – el apostante puede elegir apuestas diferentes.

EH se reserva el derecho de limitar (impedir) apuestas a ciertas combinaciones  $n$ .

EH se reserva el derecho de limitar la inserción de eventos particulares en los sistemas.

Los eventos con un mínimo limitado de combinaciones (por ejemplo un mínimo de 3 combinaciones), no pueden inscribirse en combinaciones con menor número de eventos que el mínimo determinado, incluyendo en dicho número eventuales eventos fijos.

EH determina el número máximo de los eventos en el sistema y de los eventos fijos.

Los premios se pagan después de la publicación de los resultados de todos los eventos incluidos en el sistema.

## **2.6 Formalización y validación de las apuestas**

EH publica su oferta de apuestas en las máquinas auxiliares de apuestas asociando un número a cada evento y un coeficiente a cada pronóstico que es determinado por EH.

EH puede cambiar las fechas, horas, coeficientes, etc. publicadas. En caso de error o cambio en los coeficientes, EH tendrá en cuenta los datos registrados en el momento de validación de la apuesta e impresos en el correspondiente boleto.

En el caso de apuestas en vivo EH podrá modificar el coeficiente hasta el momento de validación de la apuesta, en cuyo caso el sistema advertirá al jugador del cambio de coeficiente para que pueda optar por continuar con la apuesta o renunciar a la misma. En el resto de apuestas deportivas, una vez seleccionado el evento y pronóstico por el jugador, EH aceptará el coeficiente seleccionado hasta formalizar

la apuesta.

Los cambios o cancelaciones de apuestas validadas sólo se permitirán con el consentimiento de EH.

Con el fin de ayudar a los apostantes o usuarios, EH puede añadir información a cada una de sus ofertas (por ejemplo: campo neutral, número de jornada, si la copa se juega a uno o dos partidos, resultado del primer partido) pero no será responsable de la precisión de los datos expuestos.

Si desde el punto de vista técnico existen obstáculos en visualizar los datos completos (por ejemplo nombres de los participantes en los partidos de tenis por parejas etc.) EH puede en este caso usar abreviaturas.

EH se reserva el derecho de limitar o interrumpir la recepción de cualquier tipo de apuestas si las operaciones suponen un peligro para el normal funcionamiento de las mismas (por ejemplo: si se da la circunstancia de que el evento ya ha empezado, si el evento retirado de la oferta no fue bloqueado en el ordenador, si el apostante no respeta las presentes Normas, si existe un error ortográfico o en los coeficientes, etc.) o suponen asumir un riesgo muy elevado a criterio de EH.

La apuesta se considera válida cuando se entrega al usuario el boleto acreditativo de la misma. La aceptación de dicho documento implica la conformidad con la apuesta realizada y con las presentes Normas.

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

Una vez formalizada y validada, no se podrá modificar ninguno de los elementos que la componen y limitan. Por este motivo no se entregará el boleto al usuario hasta que este lo haya aceptado y haya realizado el pago correspondiente.

Es responsabilidad del cliente comprobar que los elementos que componen y limitan su apuesta son correctos en el momento en que recibe su boleto. En ese preciso instante, si el cliente no estuviera de acuerdo con alguno de los elementos de las apuestas, en el caso de que la apuesta haya sido realizada en un terminal de expedición, deberá informar al empleado del posible error para que éste pueda cancelar el boleto erróneo y validar el realmente solicitado por el cliente.

En el caso de que la apuesta haya sido realizada en un terminal de expedición, EH aceptará cancelaciones de boletos dentro de los cinco minutos siguientes a la validación, con excepción de apuestas en vivo, carreras de caballos y galgos y en el caso de que alguno de los eventos objeto de la apuesta hubiera comenzado una vez validado el boleto.

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 acontecimiento real. Estas retransmisiones son ajenas a EH, pues dependen de las instalaciones técnicas de las empresas que cuentan con los derechos de imagen de dichos acontecimientos.

Por este motivo, EH 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 los apartados 2.9 y 3 de estas Normas.

En ocasiones se puede incluir algún tipo de información adicional referente al estado actual del partido en pantallas, con carácter únicamente informativo, que no



servirá a efectos de cálculo de las apuestas. Las apuestas se considerarán ganadoras o perdedoras dependiendo de la fecha y hora en la que se realizaron, del estado real del evento en ese instante y del acierto o error de los pronósticos contenidos en el boleto.

La confirmación de la formalización de la apuesta se realiza en un boleto que contiene los siguientes datos:

- Nombre y dirección de EH con su Número de Identificación Fiscal y su Número de Inscripción en el Registro de Entidades Operadoras de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia.
- Acontecimientos sobre los que se apuesta, su fecha de celebración si fuera determinable y, en todo caso, aquellos elementos y circunstancias que permitan una total identificación de los eventos objeto de la apuesta.
- Modalidad e importe de la apuesta realizada.
- Coeficiente para cada evento de la apuesta, en su caso.
- Pronóstico realizado para cada evento de la apuesta.
- Hora, día, mes y año de formalización de la apuesta.
- Número (combinación alfanumérica) y código PIN del boleto, que permiten identificarlo con carácter exclusivo y único.
- Importe total de la apuesta y premio potencial si se acierta el resultado.
- Dirección del local en el que se valida la apuesta con el número de máquina auxiliar o terminal de expedición.
- Identificación del medio de formalización de las apuestas utilizado.

## **2.7 Unidad mínima de apuestas**

La unidad mínima de apuesta será de 1 euro, para las apuestas simples y combinadas o múltiples.

En las apuestas sistemas la unidad mínima de apuesta será de 1 euro, dividiéndose el importe apostado entre el número de combinaciones posibles.

Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta correspondiente y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga la unidad mínima.

## **2.8 Unidad máxima de apuestas**

Por las características del negocio, EH establece unos parámetros de gestión de riesgo. Estos parámetros limitan tanto la apuesta máxima como el premio máximo, y son aplicables a cualquier deporte, cliente o grupo de clientes. Estos límites no son fijos y por ello EH informará al cliente de los límites de apuesta en el momento de su realización.

Se aplicarán los siguientes límites:

- Apuesta máxima en máquinas auxiliares y terminales de expedición en tiendas de apuestas y establecimientos autorizados dotados de espacios de apuestas que cuenten con un servicio de control de entrada: 100 euros.
- Apuesta máxima en máquinas auxiliares en locales de hostelería y salones de juego con zonas de apuestas sin servicio de admisión: 20 euros.

## **2.9 Resultado válido**

El resultado válido es el resultado obtenido después del tiempo regular de juego (definido por las reglas de las competiciones concretas) salvo que en la oferta relacionada a un evento concreto conste expresamente que se tendrá en cuenta el resultado final. El tiempo extra, decidido por el árbitro, forma también parte del tiempo regular. Hay casos en los que el tiempo regular puede ser más breve si corresponde a criterios determinados por los órganos oficiales del organizador de la competición.

En los eventos donde no hay un final determinado del juego, el resultado oficial será el resultado alcanzados con puntos prescritos, es decir los sets, independientemente de la continuación del partido.

Las excepciones son posibles, pero tienen que ser anunciadas a tiempo por el organizador.

Los cambios o modificaciones posteriores, decisiones individuales o de la comisión no se tomarán en consideración, a menos que se refieran a la corrección de un resultado publicado erróneamente.

## **2.10 Pago de los premios de las apuestas**

El importe que corresponde pagar a una apuesta ganadora es el resultado de multiplicar el importe apostado por el coeficiente del pronóstico que figura en el boleto. Dicho importe incluye la devolución de la cantidad apostada.

A fin de determinar la validez de la apuesta ganadora, se tendrán en cuenta exclusivamente los datos archivados en la Unidad Central de Apuestas (UCA) de EH y el personal podrá autorizar el pago solamente en base a estos datos.

El pago de los premios por las apuestas acertadas se realizará al portador del boleto original emitido por EH (según se indica en el punto 2.12) de la siguiente forma:

a) En efectivo:

- En los mostradores de los locales específicos de apuestas EH, previa entrega del resguardo con derecho a premio, hasta una cantidad de 2.500€ sin coste para el usuario.
- En los restantes locales autorizados para la formalización de apuestas, a su vez autorizados por EH, hasta una cantidad de 600 euros. A partir de este importe, deberá consultar las condiciones de pago de premios en los

mostradores de EH.

- En ningún caso las máquinas auxiliares de los locales de hostelería podrán pagar premios.

b) Por transferencia:

- Por transferencia bancaria y sin coste para el usuario desde la propia máquina auxiliar de apuestas, para importes hasta 2.500€.

c) Abono en saldo en maquina auxiliar:

- Leyendo el ticket premiado en una maquina auxiliar, se ofrece la opción al usuario de convertir en crédito el importe premiado. El crédito no jugado podrá ser reintegrado a través de un boleto de crédito expedido por la maquina auxiliar y canjeable por su valor en los puntos de venta de la red comercial de EH.

d) Otros medios de pago:

- A petición del cliente, y previa conformidad de EH, mediante otros canales que acepte la legislación vigente, tales como cheque, etc., en cuyo caso se descontará al cliente el coste de la operación.

Si se superan los 2.500€ se abonarán, sin coste para el usuario, y solamente por transferencia bancaria, en la sede central de EH en Galicia (Severo Ochoa, 3 de A Coruña), previa cita (900 818 202) y cumplimentación del formulario requerido legalmente (en los casos que sea requerido, p.e. importes superiores a 3.005,06 €).

EH se compromete al pago de los premios en un tiempo que no exceda las 24 horas desde la determinación de la validez de los resultados oficiales del acontecimiento objeto de apuestas.

EH podrá pedir un documento de identificación al apostante en el momento del pago. Si el apostante se negara a hacerlo, EH tiene derecho a bloquear el pago del importe ganado hasta que se haya cumplido este requisito.

## **2.11 Caducidad de los boletos premiados**

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

## **2.12 Reclamaciones**

En caso de producirse un conflicto relativo a cualquier apuesta o a estas Normas de organización y funcionamiento de apuestas, el apostante puede ponerse en contacto con nuestro Departamento de Atención al Cliente mediante correo postal a:

**Egasa Hattrick, S.A.**

**C/ Antracita, 7 – P1. N5**

**28045 Madrid (España)**

Sin perjuicio de la utilización por parte del apostante del sistema de reclamaciones establecido por el órgano competente en materia de juego.

Únicamente se abonará el premio tras la presentación del resguardo oficial. Cada apuesta es única y tiene un único resguardo que posibilita su cobro en caso de ser ganadora. Una vez realizado el pago tras la presentación del resguardo oficial, la transacción se completa evitando que se pueda realizar dos veces el pago de la misma apuesta. La presentación de otro resguardo 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.

A petición del jugador, EH podrá, excepcionalmente, autorizar el pago del premio en base a un boleto dañado, siempre que al menos el número de serie sea enteramente legible.

El participante deberá conservar en su poder e intacto el boleto y evitar cualquier eventual pérdida o sustracción por parte de terceros, ya que el premio solamente podrá ser pagado una vez y al portador del boleto.

Todos los establecimientos en los que EH ofrece sus apuestas disponen de hojas de reclamación a disposición de los clientes.

En caso de sospecha de falsificación de un boleto, de apuestas realizadas por personas vinculadas al mundo del deporte o que utilizan personas intermediarias para hacer las apuestas en su nombre, de la posible comisión de delitos previstos por la Ley Penal, así como en los casos establecidos por la Ley sobre la prevención del blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo, EH se reserva el derecho a rechazar el pago del boleto premiado hasta la finalización del procedimiento ante las autoridades competentes.

### 3 Reglas aplicables a determinados eventos y deportes

#### 3.1 Reglas generales

Aparte de lo indicado en el punto 2.9 (Resultado válido) se aplicaran con carácter general las siguientes reglas:

Si el equipo renuncia antes del inicio del evento, la apuesta se considerará no válida.

En las apuestas a la victoria final, al orden de los participantes y equipos en diferentes competiciones, actividades y disciplinas, se considera perdida también la apuesta al participante / equipo que renuncie durante la competición.

Si el evento con el tiempo de juego determinado se interrumpe y no continúa el mismo día, la apuesta no se considerará válida.

Si el evento con el tiempo del juego indeterminado (esquí, carreras de motos, etc.) se interrumpe y a pesar de esto se publica un resultado válido, los ganadores se pagan según este resultado. Es suficiente que el evento haya comenzado. Si este tipo de evento se interrumpe y no se publican los resultados oficiales hasta el final del día según la hora local del país del evento, el evento no se considerará válido. Esta regla no es válida para tenis, tenis de mesa y billar.

Si el evento se interrumpe o no se completa hasta el final, sus partes o derivados (primera parte, primer tercio, primer set, etc.) serán válidos y se tomará en consideración el resultado logrado, pero siempre y cuando esa parte del evento se haya jugado hasta el final.

Si el evento se interrumpe o no se completa hasta el final, con pronóstico apostado por ejemplo, al primer goleador o al primer gol en el partido, la apuesta será válida y será válido el resultado también si se realiza antes de la interrupción del evento. Si el gol no se realiza hasta el momento de la interrupción del evento, la apuesta no será válida.

Si el evento se interrumpe o no se completa hasta el final, en las ofertas al total de los puntos logrados (total de goles, puntos, juegos, etc.) la apuesta será válida solo si el total de los puntos logrados es mayor de lo determinado. Si el total de los puntos logrados es menor o igual al resultado determinado hasta el final del evento, la apuesta no será válida.

En las apuestas de tipo “*hándicap*”, el resultado válido es la suma del resultado del evento ganado en tiempo de juego regular y del importe del hándicap definido en la oferta de EH.

Si las características técnicas no permiten la visualización completa de datos de los participantes de un evento (por ejemplo los nombres de los participantes de un partido de tenis, el nombre de un club, etcétera) pero su identidad es de conocimiento notorio, EH podrá abreviar sus nombres.

### **3.1.1 Cambio en la hora o fecha de la celebración de un evento antes de su comienzo**

En caso de que un evento no se celebre en el momento comunicado por el EH, la apuesta será válida si el inicio del evento nuevamente previsto ocurre en el periodo de tiempo que se extiende desde el último horario publicado hasta el final del siguiente día de calendario (hora local).

Las apuestas en torneos (por ejemplo los torneos de tenis) que hacen referencia al pase a la siguiente ronda serán válidas hasta el final del torneo, puesto que este sistema de competición permite que el evento sea aplazado solamente por algunas horas, al día siguiente o hasta que los requisitos necesarios para la continuación del mismo no se hayan cumplido. EH podrá seguir aceptando las apuestas para el evento en cuestión. La excepción a esa regla son las apuestas en béisbol.

Si el evento empezase antes del horario previsto, las apuestas aceptadas permanecerán válidas, a condición de que hayan sido pagadas antes del inicio del evento. Las apuestas pagadas después del comienzo efectivo del evento que haya sido notificado a EH con posterioridad, no se considerarán válidas.

### **3.1.2 Cambio en el lugar de celebración de eventos**

El cambio de lugar de acontecimiento que no haya sido comunicado a EH (por ejemplo por motivos de sanciones, problemas con el estadio y similares), a menos que el evento se celebre en el terreno del equipo visitante o en los partidos internacionales, siempre y cuando la nueva ubicación permanezca en el país del equipo local, no afectará a las apuestas.

En cualquier otro caso EH podrá anularlas y devolver la cantidad apostada o mantener la validez de las apuestas según su criterio.

### **3.1.3 Errores ortográficos**

Los errores menores de ortografía relacionados con los nombres de las competiciones o los competidores no se tendrán en cuenta si no afectan a la substancia de la apuesta (por ejemplo error de denominación del club cuando es obvio que se sigue refiriendo al mismo club; Chelsa en vez de Chelsea).

Sin embargo, la apuesta será inválida si afecta a la substancia en sí (por ejemplo el nombre de una persona que por ser escrito mal indica otra persona completamente distinta: Federer en vez de Ferrer).

En caso de decisión anticipada del árbitro que ha influido sobre la celebración de una competición en particular, esa decisión será aceptada y el primer resultado oficial publicado por la autoridad organizadora se considerará válido y comprenderá dicha decisión.

Por decisión anticipada del árbitro se entenderá cada decisión tomada antes de la publicación del primer resultado oficial (descalificación, quitar puntos, retirada, tiempo adicional y otros).

Una decisión no se tendrá en cuenta en caso de que otra decisión posterior, tomada

por el árbitro o por la comisión de árbitros, haya influido sobre la posición final de los competidores.

Por decisión posterior se entenderán posibles penalizaciones o descalificaciones que hayan modificado la clasificación final de la competición. Al producirse esta situación, se entenderán por válidos los primeros resultados oficiales de la autoridad organizadora.

### **3.1.4 Empates**

El termino empate se aplica cuando no existe medio alguno de distinguir al único ganador de un acontecimiento, pues dos o mas participantes han obtenido el mismo número de goles, puntos, el mismo tiempo en una carrera, etc.

Si se declara un empate entre dos participantes en un evento para el cual no hubiera ofertado la opción de empate, la mitad de la cantidad total apostada se considerará perdedora y la otra mitad ganadora.

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

En las apuestas a clasificación, a ganador o similares, cuando dos o mas competidores o equipos finalicen la competición con el mismo resultado (mismo tiempo, mismo número de goles..), es decir, en la misma posición, se aplica la regla del „ex-aequo“ (en inglés: Dead Heat).

Para calcular el premio se aplica la siguiente fórmula:

$$\{ [(importe de apuesta \times coeficiente) - importe de apuesta] / N^{\circ} \text{ de ganadores} \} + \text{importe de apuesta.}$$

Ejemplo: el esquí de descenso en Wengen – El coeficiente de la apuesta a ganador ofertado para Hermann Maier es 3,00 y para Stephan Eberharter es 4,00. Si ambos esquiadores obtienen el mismo tiempo y quedan ambos en primera posición, el coeficiente de Maier será reducido a 2,00 mientras el de Eberharter, a 2,50.

En caso de las apuestas a ganador del duelo, cuando los rivales finalicen el evento en la misma posición (por ejemplo las carreras de esquí, atletismo, natación...) todas las apuestas a ese duelo se considerarán nulas y se calcularán según el coeficiente 1,00.

### **3.1.5 Eventos considerados no válidos**

El evento será considerado no válido, en los siguientes supuestos:

- Si no se celebra.
- Si no se celebra hasta el final o no se da por finalizado en caso de disciplinas deportivas con tiempo de juego predeterminado (por ejemplo: fútbol, hockey, baloncesto), con excepción de tenis, tenis de mesa y billar.
- Si la apuesta se cierra para una persona o un grupo de personas y no participan en el evento.

- Si se juega en el terreno del equipo indicado como visitante, a menos que el terreno se use como terreno local para ambos equipos. Esta regla no se aplica a las competiciones en terreno neutral (torneos, campeonatos mundiales, europeos, copas de esquí y otros). Se entenderá que todos los participantes en estos tipos de competiciones juegan en terreno neutral, sin importar si son nacionales del país del Organizador o no.
- La celebración de eventos en terreno neutral no afectará a la validez de las apuestas, a pesar de que esté o no especificado en la oferta.
- Si la apuesta ha sido realizada después del inicio del evento (excepto en los casos de apuestas en vivo).
- En otros casos contemplados en estas Reglas.

Si en caso de apuestas múltiples se produce algún evento no válido según las normas anteriores, el importe del premio se calculará solamente en base a los eventos realizados de manera regular, mientras los eventos no válidos serán computados de conformidad con coeficiente 1,0.

### **3.1.6 Misma selección en más de un evento**

EH 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 un jugador desea hacer una apuesta doble a que el Zaragoza gana la liga y la Champions, la apuesta no será aceptada.

### **3.1.7 Dos o más pronósticos en un evento**

EH no acepta apuestas múltiples relacionadas con dos o más pronósticos para el mismo evento. Así, si el cliente desea realizar una apuesta doble a que Zaragoza gana 3 – 0 al Barcelona y a que Lafita mete dos goles la apuesta no será aceptada.

## **3.2 Apuestas en vivo**

EH puede organizar apuestas de contrapartida mientras transcurre un evento en concreto (apuestas en vivo).

En las apuestas en vivo las apuestas se reciben antes del comienzo o durante el evento. Las apuestas recibidas después de que haya terminado el evento se anulan.

Las apuestas son válidas a partir del momento en que han sido inscritas en el sistema informático de EH y no se pueden cambiar o cancelar después de su registro.

Los coeficientes en el momento de la recepción de la apuesta pueden cambiar hasta el momento en que estén impresos en el boleto. En este caso se considera válido el coeficiente impreso en el boleto.

Los premios se pagan después del evento o parte del evento (saque, medio tiempo, primer gol, etc.).



En caso de errores o interrupciones en la retransmisión del programa televisivo en la sede de EH, son válidas las siguientes reglas:

- Si por mensajes publicitarios o retrasos en la retransmisión del programa en la primera o segunda mitad del partido no se ve el saque inicial, EH se reserva el derecho de cancelar todas las apuestas derivadas del evento.
- En caso de interrupción de la retransmisión del programa, EH se reserva el derecho de cancelar de su oferta la apuesta en vivo para ese evento o dejarlo en la oferta y esperar a la continuación de la retransmisión.
- Todas las apuestas recibidas antes de la interrupción de la retransmisión del programa serán válidas.
- Si las apuestas recibidas antes de la interrupción pudieran ser o son finalizadas durante la misma interrupción, sus resultados se publicarán posteriormente. El pago del premio se realizará después de la publicación de los resultados.
- Si a la continuación de la retransmisión, EH continúa con la oferta de las apuestas en vivo para el mismo evento, las apuestas a eventos, partes o derivados de los eventos que no pudieron ser finalizados durante la interrupción y las apuestas recibidas después de la interrupción se pagarán después de la terminación del evento, sus partes o derivados de los eventos.

### 3.3 Deportes

Las reglas de los apartados siguientes, válidas para los deportes a que se refieren, prevalecerán sobre las reglas generales anteriores.

#### Tenis

Únicamente el resultado oficialmente publicado se considerará válido.

Si un partido se cancela antes de comenzar o se interrumpe por retirarse uno de los jugadores (lesión, retirada, descalificación y otros motivos), la apuesta será no válida.

Cuando se trata de apuestas *handicap* y apuestas “resultado exacto”, la apuesta no será válida si se produce la retirada de uno de los jugadores después del inicio del partido.

Si el evento se interrumpe sin finalizar, entonces la apuesta se considerará válida cuando en la oferta de la suma total de juegos, la suma total de juegos ganados hasta la interrupción sea superior a la suma fijada. Si la suma total de juegos ganados es inferior o igual a la suma fijada hasta el momento de la interrupción del partido, la apuesta se considerará no válida.

Por lo que se refiere a las apuestas sobre el resultado del primer set, la apuesta será no válida si se produce la interrupción del partido durante el primer set, mientras que se considerarán válidas las apuestas sobre el resultado del primer set en el caso de que el primer set haya finalizado antes de la interrupción del partido.

Si el evento se interrumpe y no se reanuda hasta el final oficial del torneo, la apuesta será no válida, pero las apuestas serán válidas si el evento se interrumpe y se reanuda antes del final del torneo.

## **Béisbol**

El resultado del evento será el resultado final una vez finalizado el partido, incluidas las extensiones y reducciones de tiempo conformes a los criterios fijados por la autoridad oficial de competición, salvo que esté establecido lo contrario en la oferta de EH.

Posteriores modificaciones, decisión individual o decisión de la comisión no se tendrán en cuenta. EH podrá, en casos excepcionales, considerar el empate como el resultado final del encuentro, a condición de que ése sea el resultado final obtenido de conformidad con las reglas de competición (ejemplo: en MLB se entrega la posición y el empate puede ser el resultado final). En ese caso, si el empate no ha sido incluido en la oferta, las apuestas sobre el resultado del partido no serán válidas.

Cada partido lleva el nombre de los dos equipos y la fecha de celebración.

Si el partido de béisbol no se celebra por cualquier motivo, las apuestas serán no válidas y no se esperará una nueva fecha / hora de celebración.

Si el partido de béisbol se interrumpe y no se reanuda el mismo día (hora local) las apuestas se considerarán no válidas, a no ser que la autoridad oficial haya dado el partido por finalizado conforme a las reglas de competición.

En caso de que esté prevista la celebración de dos partidos nuevos de béisbol para el mismo día, el objeto de la apuesta será para el partido que se celebre antes.

En caso de que esté prevista la celebración de dos partidos de béisbol para el mismo día, de los que uno es la continuación del partido empezado con anterioridad, el objeto de la apuesta será el partido que haya empezado y que finalizará ese mismo día.

## **Baloncesto**

A menos que EH estipule en su oferta que para un evento determinado se tomará en cuenta el resultado final, las apuestas se valorarán en función del resultado determinado en el tiempo regular fijado por las reglas de competición.

En caso de apuestas sobre el ganador en el duelo, la apuesta será válida si ambos equipos participan en el partido.

No se considerará participante el jugador de baloncesto que pase todo el tiempo del partido en el banquillo de su equipo a pesar de estar inscrito en la lista para jugar, y las apuestas que hagan referencia a él serán no válidas.

En caso de que ambos jugadores participen oficialmente en el partido, el ganador del duelo será el jugador con más puntos, asistencias etc. (en función de lo indicado en la oferta).

En caso de que ambos jugadores participen en el partido y obtengan el mismo número de puntos, el tipo de apuesta ganadora será "X" (empate), excepto cuando la opción "empate" no haya sido indicada en la oferta. En ese caso las apuestas

serán no válidas.

Las ofertas relacionadas con el número de puntos y de duelo de los jugadores incluyen también las prórrogas, a menos que EH indique lo contrario en su oferta.

### **Fútbol, Hockey, Balonmano, Waterpolo, Fútbol americano**

A menos que EH estipule en su oferta que para un evento determinado se tomará en cuenta el resultado final, las apuestas se valorarán en función del resultado determinado en el tiempo regular fijado por las reglas de competición.

En fútbol, el resultado válido será el que se haya producido al final del tiempo reglamentario, 90 minutos mas tiempo de descuento añadido por el árbitro, no teniendo en cuenta posibles prórrogas o tandas de penalti, salvo que EH estipule lo contrario.

En caso de apuestas sobre el ganador en duelo, la apuesta será válida si ambos participantes juegan el partido.

No se considerará participante el jugador que pase todo el tiempo del partido en el banquillo de su equipo a pesar de estar inscrito en la lista para jugar, y las apuestas que hacen referencia a él serán no válidas.

En caso de que ambos jugadores participen oficialmente en el partido, el ganador del duelo será el jugador con más puntos, asistencias etc. (en función de lo indicado en la oferta).

En caso de que ambos jugadores participen en el partido y obtengan el mismo número de puntos, el tipo de apuesta ganadora será "X" (empate), excepto cuando la opción "empate" no haya sido indicada en la oferta. En ese caso las apuestas serán no válidas .

### **Esquí y Saltos de esquí**

El resultado del evento se determinará en función de la primera clasificación oficial publicada por la autoridad oficial de la competición, siempre que no se trate de una modificación del resultado erróneamente publicado.

Si se interrumpe una competición y el resultado no se publica el mismo día (hora local del lugar de la competición), las apuestas no serán válidas, pero si ésta continúa el mismo día (hora local del lugar de la competición), las apuestas serán válidas y se tomarán en cuenta los coeficientes asignados.

No se considerará participante el competidor que se retire antes del inicio de la competición, y las apuestas relacionadas a él no serán válidas .

El corredor que haya empezado en la primera manga, es decir, el descenso en la primera disciplina, se considerará participante en la carrera.

Si el competidor se retira o es descalificado durante el evento, se considerará participante en el evento.

En caso de apuestas sobre el ganador de duelo, las apuestas serán válidas si ambos competidores han participado en la competición y será considerado como ganador el competidor que figure mejor posicionado en la clasificación oficial publicada por la autoridad oficial del organizador de la competición (a condición de que ambos competidores finalicen la competición).

Si ambos competidores se retiran y se quedan sin resultado oficial, las apuestas no serán consideradas válidas.

En caso de apuestas de duelo donde los competidores finalicen la competición en la misma posición y con los mismos puntos, las apuestas no serán válidas.

Si uno de los participantes abandona el evento durante la competición, el participante que finalice la competición será considerado como ganador.

En caso de cambio del lugar del evento que no haya sido anunciado por EH, las apuestas serán no válidas.

### **Automovilismo, Motociclismo, Ciclismo y Competición de embarcaciones de remo, piragua, kayak, vela y a motor**

El resultado del evento se determinará en función de la primera clasificación oficial publicada por la autoridad oficial de la competición, excepto cuando se trate de la modificación del resultado erróneamente publicado.

Se considerará participante en la carrera el piloto que se haya presentado a la salida de la vuelta de calentamiento, a la parrilla de salida o que se haya integrado a la carrera después de la salida.

Si algún competidor no ha participado en la carrera, todas las apuestas que hacen referencia a éste no serán válidas.

Si el competidor se retira o es descalificado durante el evento, se considerará participante en el evento.

En caso de apuestas sobre el ganador de duelo, las apuestas serán válidas si ambos participantes han participado en la carrera y será considerado como ganador el participante que figure mejor posicionado en la clasificación oficial publicada por la autoridad oficial del organizador de la competición (a condición de que ambos participantes finalicen la competición).

Si uno de los participantes abandona el evento durante la celebración, el participante que finalizó la competición será considerado como ganador.

Si ambos participantes del duelo se retiran durante la competición y se quedan sin resultado oficial, las apuestas no serán consideradas válidas.

Cuando en caso de apuestas de duelo los competidores finalicen la competición en la misma posición y con los mismos puntos, las apuestas no serán válidas.

### **Atletismo**

El resultado del evento se determinará en función de la primera clasificación oficial publicada por la autoridad oficial de la competición, excepto cuando se trate de la modificación del resultado erróneamente publicado.

La apuesta no será válida si el participante no ha participado en las finales de la competición.

En caso de apuestas sobre el ganador de duelo si ambos competidores se retiran y se quedan sin resultado oficial, las apuestas no serán consideradas válidas.

Cuando en caso de apuestas de duelo los competidores finalicen la competición en la misma posición de clasificación, las apuestas no serán válidas. Si uno de los

participantes abandona el evento durante la celebración, el participante que finalizó la competición será considerado como ganador.

### **Deportes de combate**

Será considerado ganador del evento el luchador que después de finalizar el combate haya sido proclamado ganador por la autoridad oficial del organizador del acontecimiento.

Si un evento se cancela por abandono de uno de los luchadores antes de que comience el combate, la apuesta no será válida.

En caso de que los luchadores finalicen el combate antes de lo previsto por motivos de abandono de uno de ellos (lesión, retirada, etc.), el luchador que no haya abandonado la competición será considerado como ganador, a menos que la autoridad de competición anule el combate.

Si la oferta de EH no incluye la posibilidad de empate y el combate acaba en empate, la apuesta será no válida.

### 3.4 Carreras de galgos y caballos

EH ofrece eventos y pronósticos de carreras de galgos y caballos. En ningún caso estas apuestas de ofrecen bajo el tipo “en vivo”.

Los eventos para las apuestas se pueden anunciar con un criterio “no participante, apuesta nula”, de modo que si un jugador o equipo se retira antes del inicio del acontecimiento, la apuesta se considerará nula, procediéndose a la devolución de la cantidad apostada. Este criterio opera siempre y cuando la apuesta no se valide con cuotas anticipadas.

En las carreras de caballos y galgos, si un participante se retira antes del inicio de la carrera, las posibles premios sobre otros participantes pueden estar sujetas a una deducción de las mismas basadas en los coeficientes de los participantes retirados.

Coeficiente del participante retirado	Porcentaje descontado del premio
1.12<=Q<01.19	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%

En las carreras de caballos y galgos, las apuestas que hubieran podido ser aceptadas después del inicio del evento serán declaradas nulas, teniendo derecho el apostante a la devolución de la suma apostada.

#### Tipos de cuotas específicas de galgos y caballos:

Cuotas anticipadas: Son las que se ofrecen antes de que se hayan cerrado las inscripciones para un evento, por lo que en el momento de ofrecerlas todavía no se sabe la lista final de participantes en el evento.

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

Las excepciones mencionadas son:

- Se suspende o se declara nulo el evento

- La selección estaba identificada de forma explícita en el momento de la apuesta con el término “devolución si no participa”
- Si la lista de participantes fuera excesiva y la Organización del evento decidiera retirar participantes, las apuestas en dichas selecciones retiradas serían devueltas.
- Si se selecciona una cuota anticipada después de que se conozcan los participantes inscritos en el acontecimiento, la apuesta será considerada válida en el caso de que el acontecimiento tenga lugar en una fecha posterior a la programada y en la misma ubicación, sin que se reabran las inscripciones.

Cuotas iniciales: Se trata de las cuotas que se ofrecen el día del evento, se ofrecen una vez está cerrada la inscripción, están disponibles hasta que se ofrecen las cuotas de carrera.

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 están disponibles aproximadamente de cinco a diez minutos antes del inicio de la carrera, siempre y cuando haya un mínimo de tres participantes.

Cuotas finales: Se trata de las últimas cuotas de carrera, calculadas justo antes del inicio de la carrera.

Cuando un cliente solicita esta cuota para su selección, renuncia voluntariamente a conocer a priori la cuota que se utilizará para calcular los premios de su apuesta, decidiendo acogerse a la última cuota que se ofrezca, asumiendo el riesgo de que pueda ser inferior a la ofrecida en el momento de realizar la apuesta, por su parte EH asumirá el riesgo de que pueda ser superior a la ofrecida en el momento de realizar la apuesta.

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

Favorito anónimo: Hace referencia a una forma especial de elegir la selección por parte del cliente y no a un tipo especial de cuota.

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

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

Si dos participantes quedan finalmente con la cuota final más baja se les considerará a ambos favorito anónimo. A efectos de calcular los premios en este caso, la cantidad total apostada se dividirá entre dos, tanto si la selección era de primer favorito como de segundo favorito. En este caso el participante con la siguiente cuota más baja pasaría a ser el tercer favorito. Cuando tres o más participantes comienzan la carrera como 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 crean nuevas cuotas finales, las apuestas realizadas al favorito anónimo serán declaradas nulas, devolviendo el importe total apostado.

### **3.5 Otros tipos de deportes (golf, ajedrez, rugby, billar, etc.)**

Los otros tipos de deporte están sujetos a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

### **3.6 Otros eventos no deportivos (p.e.: concursos o loterías).**

EH ofertará apuestas de contrapartida basadas en eventos no deportivos, como puede ser concursos o loterías, siendo válido el primer resultado oficial publicado, de acuerdo a las disposiciones generales de las presentes normas y a las del organizador del evento.



## 4 Principales apuestas por deportes

<b>MERCADOS DE PRINCIPALES APUESTAS DE FÚTBOL PREPARTIDO</b>			
<b>Mercado (Nombre de la apuestas)</b>	<b>Pronósticos ofertados</b>	<b>Significado de cada pronóstico</b>	<b>Explicaciones adicionales</b>
<b>Oferta básica</b>	1	gana equipo 1	<p>En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante) o X = empatan (Pronóstico 1X2).</p> <p>También estás disponibles las opciones de pronóstico doble oportunidad donde 1X =gana equipo 1 o empate, X2 = empate o gana equipo 2 y 12 = gana equipo 1 o gana equipo 2 (Pronóstico Doble Oportunidad 1X, X2 ó 12).</p> <p>La opción de pronóstico F2 significa apostar a que el favorito ganará por dos o más goles de ventaja con respecto a su oponente, se entenderá por favorito aquel equipo que tenga asignada una cuota menor en el pronóstico 1 ó 2.</p> <p>Todos los pronóstico de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.</p>
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
	F2	gana el favorito por 2 o más goles	
<b>Oferta básica (dos opciones)</b>	1	gana equipo 1	<p>En este mercado se ofrecen únicamente dos pronósticos 1=gana equipo 1 y 2=gana equipo 2, en caso de empate se devolverá el importe apostado en apuestas simples y para apuestas múltiples la cuota se convierte en 1,00</p> <p>Estos pronósticos se aplican para el tiempo reglamentario.</p>
	2	gana equipo 2	
<b>Medio tiempo y final</b>	1/1	gana equipo 1 y gana equipo 1	<p>Es el mercado en el que se pronostica el resultado de un partido (Gana equipo 1, gana equipo 2 o empatan) al llegar al descanso del partido y al final, teniendo que acertar ambos para resultar una apuesta ganadora.</p> <p>Así por ejemplo, si se opta por el pronóstico 1/X = gana equipo 1 y empate, en el partido OSASUNA - REAL MADRID, a lo que se apuesta es a que en la primera parte gana el Osasuna (por ejemplo 1:0) y que al final del partido el resultado total del mismo es empate (por ejemplo 1:1 al final del tiempo reglamentario)</p> <p>Este mercado se aplica al tiempo reglamentario.</p>
	1/X	gana equipo 1 y empate	
	1/2	gana equipo 1 y gana equipo 2	
	X/1	empate y gana equipo 1	
	X/X	empate y empate	
	X/2	empate y gana equipo 2	
	2/1	gana equipo 2 y gana equipo 1	
	2/X	gana equipo 2 y empate	
	2/2	gana equipo 2 y gana equipo 2	
<b>Marcador exacto</b>	0:0	resultado final	<p>En este mercado se apuesta por el marcador exacto del partido en el tiempo reglamentario pudiéndose elegir entre los pronósticos 0:0, 0:1, 0:2, 1:0, 1:1, 1:2, 2:0, 2:1, 2:2 y Otro.</p> <p>El pronóstico Otro identifica cualquier otro marcador que se de en el partido en tiempo reglamentario y que no sea ninguno de los descritos en la tabla.</p>
	0:1	resultado final	
	0:2	resultado final	
	1:0	resultado final	
	1:1	resultado final	
	1:2	resultado final	
	2:0	resultado final	
	2:1	resultado final	
	2:2	resultado final	
	Otro	otros resultados	

<b>Marcador exacto primera mitad</b>	1:0	resultado final	En este mercado se apuesta por el marcador exacto de la primera parte del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 0:0, 0:1, 0:2, 1:0, 1:1, 1:2, 2:0, 2:1, 2:2 y Otro. El pronóstico Otro identifica cualquier otro marcador que se de en el partido en la primera parte del tiempo reglamentario y que no sea ninguno de los descritos en la tabla.
	2:0	resultado final	
	2:1	resultado final	
	0:0	resultado final	
	1:1	resultado final	
	0:1	resultado final	
	0:2	resultado final	
	1:2	resultado final	
	Otro	otros resultados	
<b>Medio tiempo o final</b>	1	gana equipo 1	Se trata de un mercado en el que se puede pronosticar el resultado del partido al final del primer tiempo o al final, es decir, para que la apuesta sea ganadora basta con que se de el resultado pronosticado al final de la primera parte o en el cómputo total del partido en tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
<b>Primera mitad</b>	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el resultado del primer tiempo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2, es decir en este mercado se apuesta a que gana el equipo 1 al descanso, empatan ambos equipos al descanso o gana el equipo 2 al descanso.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
<b>Segunda mitad</b>	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el resultado del segundo tiempo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2, es decir en este mercado se apuesta a que gana el equipo 1 la segunda parte, empatan ambos equipos la segunda parte o gana el equipo 2 la segunda parte, para esta apuesta sólo se tiene en cuenta el resultado de la segunda parte en tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
<b>Ganador (incluyendo prórroga y penalties)</b>	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por la victoria de uno de los dos equipos que disputan el partido incluyendo prórroga y posibles tandas de penaltis.
	2	gana equipo 2	
<b>Duelo virtual (equipo que marcará más goles en su partido)</b>	1	Equipo 1	En este mercado se apuesta por el ganador virtual de un partido ficticio que en realidad no se ha disputado. En esta apuesta se pronostica 1X2 y para determinar el resultado se tendrán en cuenta los goles marcados por los equipos incluidos en el duelo en sus respectivos partidos. Ejemplo: Duelo virtual - AC MILAN - REAL MADRID En este duelo virtual estos dos equipos no se enfrentan entre sí en realidad sino que cada uno de ellos se enfrenta a otros equipos en sus respectivas competiciones de manera que el AC MILAN se puede enfrentar por ejemplo al INTER DE MILAN y el REAL MADRID se puede enfrentar al FC BARCELONA, para determinar el resultado del duelo virtual se tendrán en cuenta los goles marcados por los dos contendientes del duelo virtual en cada uno de sus respectivos partidos, así si se diera los resultados: AC MILAN - INTER DE MILAN 2:1 y REAL MADRID - FC BARCELONA 2:2 El resultado del duelo sería: AC MILAN - REAL MADRID 2:2, es decir, X (Empate)
	X	los mismos en ambos	
	2	Equipo 2	
<b>Resultado sin empate</b>	1	gana equipo 1	En este mercado se ofrecen únicamente dos pronósticos 1=gana equipo 1 y 2=gana equipo 2, en caso de empate se devolverá el importe apostado en apuestas simples y para apuestas múltiples la cuota se convierte en 1,00 Estos pronósticos se aplican para el tiempo reglamentario.
	2	gana equipo 2	

<b>Número de goles</b>	0-1	goles	En este mercado se apuesta el número de goles que se marcarán en total en el partido durante el tiempo reglamentario. Los pronósticos disponibles contemplan varios intervalos como son: 0-1 (gana la apuesta si en el partido se marcan 0 ó 1 gol). 2-3 (gana la apuesta si en el partido se marcan 2 ó 3 goles). 4-5 (gana la apuesta si en el partido se marcan 4 ó 5 goles). 6+ (gana la apuesta si en el partido se marcan 6 o más goles).
	2-3	goles	
	4-5	goles	
	6+	goles	
<b>Menos/Mas (cierto número de goles)</b>	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles en el partido en el tiempo reglamentario. (Ej: se pronostica a que se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcar 3 goles para que la apuesta sea ganadora)
	2	más	
<b>Menos/Más goles equipo 1</b>	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles por parte del equipo 1 en el partido en el tiempo reglamentario. (Ej: se pronostica a que se marcarán más de 3,5 goles por el equipo 1, lo que significa que al menos deberán marcar 4 goles por el equipo 1 para que la apuesta sea ganadora)
	2	más	
<b>Menos/Más goles equipo 2</b>	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles por parte del equipo 2 en el partido en el tiempo reglamentario. (Ej: se pronostica a que se marcarán más de 3,5 goles por el equipo 2, lo que significa que al menos deberán marcar 4 goles por el equipo 2 para que la apuesta sea ganadora)
	2	más	
<b>Equipo 1 marca</b>	1	sí	Mercado en el que se apuesta si el equipo 1 marcará o no marcará durante el partido en tiempo reglamentario.
	2	no	
<b>Equipo 2 marca</b>	1	sí	Mercado en el que se apuesta si el equipo 2 marcará o no marcará durante el partido en tiempo reglamentario.
	2	no	
<b>Equipo 1 marca en los dos tiempos</b>	1	sí	En este mercado se apuesta sobre si el equipo 1 marcará o no marcará en ambas mitades del partido. Solo aplica al tiempo reglamentario del partido. (Ej: se pronostica a que el equipo 1 sí marcará en los dos tiempos, lo que significa que el equipo 1 deberá marcar al menos 1 gol en cada tiempo del partido para que la apuesta sea ganadora)
	2	no	
<b>Equipo 2 marca en los dos tiempos</b>	1	sí	En este mercado se apuesta sobre si el equipo 2 marcará o no marcará en ambas mitades del partido. Solo aplica al tiempo reglamentario del partido. (Ej: se pronostica a que el equipo 2 sí marcará en los dos tiempos, lo que significa que el equipo 2 deberá marcar al menos 1 gol en cada tiempo del partido para que la apuesta sea ganadora)
	2	no	
<b>Equipo 1 anota en el primer tiempo</b>	1	sí	Mercado en el que se apuesta si el equipo 1 marcará o no marcará durante el primer tiempo del partido.
	2	no	
<b>Equipo 2 anota en el primer tiempo</b>	1	sí	Mercado en el que se apuesta si el equipo 2 marcará o no marcará durante el primer tiempo del partido.
	2	no	
<b>Periodo en que se marcan más goles</b>	1	primer tiempo	En este mercado se apuesta sobre qué periodo se marcarán más goles pudiéndose optar por tres pronósticos 1X2, donde 1 significa el primer tiempo, 2 hace referencia al segundo tiempo y X indica que se marcarán la misma cantidad de goles en ambos periodos. Sólo aplica para el tiempo reglamentario del partido.
	X	los mismos en ambos	
	2	segundo tiempo	

<b>Gol en la primera parte</b>	1	sí	Mercado en el que se apuesta sobre si habrá gol o no lo habrá en la primera parte del partido.
	2	no	
<b>Gol en la segunda parte</b>	1	sí	Mercado en el que se apuesta sobre si habrá gol o no lo habrá en la segunda parte del partido.
	2	no	
<b>Gol en ambos tiempos</b>	1	sí	Mercado en el que se apuesta sobre si habrá gol o no lo habrá en los dos tiempos del partido durante el tiempo reglamentario.
	2	no	
<b>Gana ambas mitades</b>	1	gana equipo 1 la primera parte y la segunda	En este mercado se apuesta por la victoria en los dos periodos del partido de uno de los dos equipos contendientes. (Ej: si se apuesta por el pronóstico 1, ganará la apuesta si el equipo 1 gana la primera parte 1:0 y también lo hace en la segunda parte 1:0, resultado final 2:0)
	2	gana equipo 2 la primera parte y la segunda	
<b>Qué pasa primero</b>	1	tarjeta amarilla	En este mercado se apuesta por cuál de las tres opciones propuestas como pronósticos pasará primero en el tiempo reglamentario del partido.
	2	gol	
	3	descanso	
<b>Desarrollo del partido (para un equipo)</b>	1	se adelanta y gana	Mercado en el que se apuesta sobre el desarrollo del partido para un equipo determinado descrito en la apuesta. Este mercado se aplica para el tiempo reglamentario del partido.
	2	se adelanta y empata	
	3	se adelanta y pierde	
	4	no hay goles	
<b>Motivo primera pausa</b>	1	saque de banda	En este mercado se apuesta por cuál de las opciones propuestas como pronósticos provocará la primera pausa del partido en el tiempo reglamentario.
	2	falta	
	3	córner	
	4	saque de puerta	
	5	fuera de juego	
<b>Cómo se marca el 1er gol</b>	1	con el pie (excepto penalti)	Mercado en el que se apuesta por la forma en la que se marcará el primer gol del partido en tiempo reglamentario.
	2	con la cabeza	
	3	de penalti	
	4	en propia puerta	
	5	no hay goles	
<b>Posición final</b>	1	Ganador	Mercado en el que se apuesta por la posición que ocupará un equipo determinado en una competición determinada. Se ofrece el pronóstico de ganador de la competición y dos intervalos que abarcan 1er - 3er puesto y 1er- 6º puesto.
	X	1er-3er puesto	
	2	1er-6º puesto	
<b>Primer saque de esquina</b>	1	Equipo 1	Mercado en el que se apuesta por el equipo que sacará el primer saque de esquina del partido en tiempo reglamentario.
	2	Equipo 2	
<b>Primera falta</b>	1	Equipo 1	Mercado en el que se apuesta por el equipo que cometerá la primera falta del partido en tiempo reglamentario.
	2	Equipo 2	
<b>Primer tiro</b>	1	Equipo 1	Mercado en el que se apuesta por el equipo que realizará el primer tiro entre los tres palos del equipo contrario en tiempo reglamentario.
	2	Equipo 2	
<b>Primer saque de banda</b>	1	Equipo 1	Mercado en el que se apuesta por el equipo que sacará el primer saque de banda en tiempo reglamentario.
	2	Equipo 2	

<b>Los primeros 10 minutos (ganador)</b>	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta a los pronóstico 1X2 hasta el tiempo 9min:59segundos, donde el pronóstico 1 apuesta a que el quipo 1 gana en los primeros 10 minutos, con el 2 se apuesta a que ganará el equipo 2 en los primeros 10 minutos y la X apuesta por el empate en los 10 primero minutos del partido.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
<b>Goles equipo 1</b>	0	goles	Este mercado ofrece la apuesta a los goles que marcará el equipo 1 en el tiempo reglamentario del partido. El pronóstico 3+ significa que el equipo 1 marcará 3 o más goles en el partido durante el tiempo reglamentario.
	1	goles	
	2	goles	
	3+	goles	
<b>Goles equipo 2</b>	0	goles	Este mercado ofrece la apuesta a los goles que marcará el equipo 2 en el tiempo reglamentario del partido. El pronóstico 3+ significa que el equipo 2 marcará 3 o más goles en el partido durante el tiempo reglamentario.
	1	goles	
	2	goles	
	3+	goles	
<b>Menos/Más goles totales en el primer tiempo</b>	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles en el primer tiempo del partido. (Ej: se pronostica a que se marcarán más de 1,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcar 2 goles entre ambos equipos en el primer tiempo para que la apuesta sea ganadora)
	2	más	
<b>Menos/Más goles totales en el segundo tiempo</b>	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles en el segundo tiempo del partido. (Ej: se pronostica a que se marcarán más de 1,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcar 2 goles entre ambos equipos en el segundo tiempo para que la apuesta sea ganadora)
	2	más	
<b>Ambos equipos marcan en el primer tiempo</b>	1	sí	En este mercado se apuesta sobre si ambos equipos marcarán o no durante el primer tiempo.
	2	no	
<b>Ambos equipos marcan</b>	1	sí	En este mercado se apuesta sobre si ambos equipos marcarán o no durante el partido en el tiempo reglamentario.
	2	no	
<b>Ambos marcan y total goles mayor 3</b>	1	marcan ambos y hay más de 3 goles	En este mercado se apuesta sobre si ambos equipos marcarán y habrá más de 3 goles durante el partido en tiempo reglamentario. El pronóstico 1 significa que sí marcarán ambos equipos y habrá más de 3 goles y el pronóstico 2 contempla el resto de opciones que no son la descrita en el enunciado de la apuesta.
	2	el resto	
<b>Menos/Igual/Más (cierto número de goles)</b>	1	menos	En este mercado se apuesta si habrá menos, igual o más de cierto número de goles descritos en el enunciado de la apuesta en tiempo reglamentario.
	X	igual	
	2	más	
<b>Número de goles equipo 1 (número dado)</b>	1	menos	En este mercado se apuesta si el equipo 1 marcará menos, igual o más de cierto número de goles descritos en el enunciado de la apuesta durante el partido en tiempo reglamentario.
	X	igual	
	2	más	
<b>Número de goles equipo 2 (número dado)</b>	1	menos	En este mercado se apuesta si el equipo 2 marcará menos, igual o más de cierto número de goles descritos en el enunciado de la apuesta durante el partido en tiempo reglamentario.
	X	igual	
	2	más	
<b>Último gol</b>	1	Equipo 1	Mercado en el que se apuesta sobre qué equipo marcará el último gol del partido en tiempo reglamentario donde la X significa que no habrá goles durante el mismo.
	X	no hay goles	
	2	Equipo 2	
<b>Penalty</b>	1	sí	Mercado en el que se apuesta si habrá o no habrá penalti en el partido durante el tiempo reglamentario.
	2	no	

<b>Alguna tarjeta roja</b>	1	sí	Mercado en el que se apuesta si habrá o no habrá alguna tarjeta roja en el partido durante el tiempo reglamentario.
	2	no	
<b>Minuto de primer gol</b>	1-10	minutos	Mercado en el que se apuesta sobre el minuto del partido en el que se marcará el primer gol, donde cada uno de los pronósticos describen los diferentes intervalos en minutos de juego del partido, si no se produce gol la apuesta será perdedora. Por ejemplo, el minuto 10 abarca desde el minuto 10'00" (10:00) al minuto 10'59" (10:59). Ej: si se apuesta por el pronóstico 21-30 y el primer gol del partido se produce en el minuto 25, la apuesta será ganadora. Ej: Si se apuesta por el mismo pronóstico anterior, 21-30, y el primer gol del partido se produce en el minuto 20, la apuesta será perdedora. Ej: Si se apuesta por el pronóstico 31-40 y no se produce ningún gol en el partido la apuesta será perdedora.
	11-20	minutos	
	21-30	minutos	
	31-40	minutos	
	41-50	minutos	
	51-60	minutos	
	61-70	minutos	
	71-80	minutos	
81-90	minutos		
<b>Par o impar (número de goles)</b>	1	par	Mercado en el que se apuesta si el cómputo total de goles en tiempo reglamentario será par o impar, si no hay goles se considerará par.
	2	impar	
<b>Jugador que marca gol (no vale en propia meta)</b>	1	en cualquier momento	Mercado para un jugador determinado en el que hay disponibles tres opciones de pronóstico sobre cuando marcará gol, no aplica para goles en propia meta. Pronóstico 1, significa que un jugador determinado marca gol en cualquier momento del partido en tiempo reglamentario. Pronóstico 2, significa que un jugador determinado marca el primer gol del partido en tiempo reglamentario. Pronóstico 3, significa que un jugador determinado marca el último gol del partido en tiempo reglamentario.
	2	marca primer gol	
	3	marca el último gol	
<b>Primer gol</b>	1	Equipo 1	En este mercado se apuesta sobre qué equipo marcará el primer gol del partido en tiempo reglamentario. El pronóstico X significa que no habrá goles en el partido.
	X	sin goles	
	2	Equipo 2	
<b>Total de tarjetas amarillas (menos/más)</b>	1	menos	Mercado en el que se apuesta si habrá menos o más de un determinado número de tarjetas amarillas.
	2	más	
<b>Primer cambio</b>	1	Equipo 1	En este mercado se apuesta por el equipo que realizará el primer cambio durante el partido en tiempo reglamentario.
	2	Equipo 2	
<b>Primera tarjeta</b>	1	Equipo 1	Mercado en el que se apuesta por qué equipo recibirá la primera tarjeta durante el partido en tiempo reglamentario.
	2	Equipo 2	
<b>Saque inicial</b>	1	Equipo 1	Mercado en el que se apuesta sobre qué equipo realizará el saque inicial del partido.
	2	Equipo 2	
<b>Saque de esquina (menos/más)</b>	1	menos	En este mercado se apuesta si habrá menos o más de un determinado número de saques de esquina en el total del partido en tiempo reglamentario.
	2	más	
<b>Fueras de juego (menos/más)</b>	1	menos	En este mercado se apuesta si habrá menos o más de un determinado número de fueros de juego en el total del partido en tiempo reglamentario.
	2	más	
<b>Pasa eliminatoria</b>	1	Equipo 1	En este mercado se apuesta por cuál de los contendientes de una eliminatoria pasará a la siguiente ronda o fase. La eliminatoria puede consistir en uno o más partidos.
	2	Equipo 2	

<b>Hattrick</b>	1	Algún jugador marca 3 o más goles	Mercado en el que se apuesta si algún jugador en el partido marcará 3 o más goles
<b>Hándicap</b>	1	gana equipo 1	Hándicap es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1X2 y doble oportunidad 1X, X2 ó 12 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito. Ejemplo: OSASUNA - REAL MADRID Hándicap [1:0] En este caso se aplica una ventaja de un gol al Osasuna que habría que sumar al resultado real del partido. El apostante puede optar por cualquiera de los pronósticos ofertados teniendo en cuenta este gol o goles de ventaja ficticios que establece EH. Este mercado se aplica al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
<b>Hándicap primer tiempo</b>	1	gana equipo 1	Hándicap primer tiempo es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1 y 2 para el primer tiempo de un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito. Ejemplo: OSASUNA - REAL MADRID Hándicap primer tiempo [1:0] En este caso se aplica una ventaja de un gol al Osasuna que habría que sumar al resultado real del obtenido en el primer tiempo del partido. El apostante puede optar por cualquiera de los pronósticos ofertados teniendo en cuenta este gol o goles de ventaja ficticios que establece EH. Este mercado se aplica al primer tiempo del partido.
	2	gana equipo 2	
<b>Hándicap segundo tiempo</b>	1	gana equipo 1	Hándicap segundo tiempo es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1 y 2 para el primer tiempo de un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito. Ejemplo: OSASUNA - REAL MADRID Hándicap primer tiempo [1:0] En este caso se aplica una ventaja de un gol al Osasuna que habría que sumar al resultado real del obtenido en el segundo tiempo del partido. El apostante puede optar por cualquiera de los pronósticos ofertados teniendo en cuenta este gol o goles de ventaja ficticios que establece EH. Este mercado se aplica al segundo tiempo del partido.
	2	gana equipo 2	
<b>Ganador partido y Menos/Más 2,5 goles</b>	2/1	gana equipo 2 y menos de 2,5 goles	En este mercado se ofrece una apuesta sobre quién ganará el partido en tiempo reglamentario y si se marcarán menos o más de 2,5 goles en el partido. Ej: si se opta por el pronóstico 2/1 en el partido OSASUNA - REAL MADRID, significa que el REAL MADRID ganará el partido en tiempo reglamentario y se marcarán en total (ambos equipos) menos de 2,5 goles.
	2/2	gana equipo 2 y más de 2,5 goles	
	X/1	empate y menos de 2,5 goles	
	X/2	empate y más de 2,5 goles	
	1/1	gana equipo 1 y menos de 2,5 goles	
	1/2	gana equipo 1 y más de 2,5 goles	
<b>Menos de 2,5 goles y entre 0 y 9 saques de esquina</b>	1	apuesta a lo enunciado	Mercado en el que se apuesta a que habrá menos de 2,5 goles y entre 0 y 9 saques de esquina durante el tiempo reglamentario del partido
<b>Menos de 2,5 y entre 10 y 12 saques de esquina</b>	1	apuesta a lo enunciado	Mercado en el que se apuesta a que habrá menos de 2,5 goles y entre 10 y 12 saques de esquina durante el tiempo reglamentario del partido
<b>Menos de 2,5 goles y 13 o más saques de esquina</b>	1	apuesta a lo enunciado	Mercado en el que se apuesta a que habrá menos de 2,5 goles y 13 ó más saques de esquina durante el tiempo reglamentario del partido

Más de 2,5 goles y entre 0 y 9 saques de esquina	1	apuesta a lo enunciado	Mercado en el que se apuesta a que habrá más de 2,5 goles y entre 0 y 9 saques de esquina durante el tiempo reglamentario del partido
Más de 2,5 goles y entre 10 y 12 saques de esquina	1	apuesta a lo enunciado	Mercado en el que se apuesta a que habrá más de 2,5 goles y entre 10 y 12 saques de esquina durante el tiempo reglamentario del partido
Más de 2,5 goles y 13 o más saques de esquina	1	apuesta a lo enunciado	Mercado en el que se apuesta a que habrá más de 2,5 goles y 13 ó más saques de esquina durante el tiempo reglamentario del partido

## MERCADOS DE LAS PRINCIPALES APUESTAS DE FÚTBOL y FÚTBOL SALA LIVE (En vivo)

Mercado (Nombre de las apuestas)	Pronósticos ofertados	Significado de cada pronóstico	Explicaciones adicionales
Tres opciones	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante) o X = empatan (Pronóstico 1X2). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario sin contar prórrogas ni tandas de penalti.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Handicap (tradicional)	1	gana equipo 1	Hándicap es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1X2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito. Ejemplo: OSASUNA - REAL MADRID Hándicap [1:0] En este caso se aplica una ventaja de un gol al Osasuna que habría que sumar al resultado real del partido. El apostante puede optar por cualquiera de los pronósticos ofertados teniendo en cuenta este gol o goles de ventaja ficticios que establece EH. Este mercado se aplica al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Ganador del partido sin empate	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por la victoria de uno de los dos equipos que disputan el partido en el tiempo reglamentario sin incluir prórroga ni posibles tandas de penaltis. En el caso de empate se produce la devolución del importe para apuestas simples o en caso de apuesta múltiple el evento computará con coeficiente 1,0
	2	gana equipo 2	
Descanso	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el resultado del primer tiempo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2, es decir en este mercado se apuesta a que gana el equipo 1 al descanso, empatan ambos equipos al descanso o gana el equipo 2 al descanso.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Ganador del periodo (que está jugando)	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el resultado del periodo del partido que se está disputando pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2, es decir en este mercado se apuesta a que gana el equipo 1 al descanso, empatan ambos equipos al descanso o gana el equipo 2 al descanso.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Total goles (tiempo reglamentario)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles en el partido en el tiempo reglamentario.
	2	más	



Total goles al descanso	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles en el primer tiempo del partido (Ej: se pronostica a que se marcarán más de 1,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcar 2 goles entre ambos equipos en el primer tiempo para que la apuesta sea ganadora)
	2	más	
Total (goles incluyendo prórroga)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles en el total del partido incluyendo prórroga. (Ej: se pronostica a que se marcarán más de 1,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcar 2 goles entre ambos equipos en el total del partido incluyendo prórroga para que la apuesta sea ganadora)
	2	más	
Hándicap asiático primera parte	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap en la primera parte es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	
Ganador (incluyendo prórroga y penaltis)	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por la victoria de uno de los dos equipos que disputan el partido incluyendo prórroga y posibles tandas de penaltis.
	2	gana equipo 2	
Hándicap asiático incluyendo prórroga	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se incluye la prórroga y se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	
Ganador primera mitad sin empate	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por la victoria de uno de los dos equipos en la primera mitad del partido. En el caso de empate se produce la devolución del importe para apuestas simples o en caso de apuesta múltiple el evento computará con coeficiente 1,0
	2	gana equipo 2	
Equipo que llegará antes a X goles	1	Equipo 1	En este mercado se oferta la apuesta sobre qué equipo será el primero en marcar un número determinado de goles en el partido.
	2	Equipo 2	
Doble (oportunidad al partido)	1-X	gana equipo 1 o empatan	En este mercado se pronostica la doble oportunidad; donde 1-X = el equipo 1 (local) gana o empatan, 1-2 = el equipo 1 (local) gana ó gana el equipo 2 (visitante) y X-2 = el equipo 2 empatan o gana. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	1-2	gana equipo 1 o gana equipo 2	
	X-2	empatan o gana equipo 2	
Impar/Par para el partido (goles) incluyendo prórroga	1	impar	En este mercado se pronostica si el resultado total de goles del partido será un número impar o par donde 1 = un número total de goles impar y 2 = número de goles par. Incluye posibles prórrogas.
	2	par	
Ganador resto del partido (desde el momento que se hace la apuesta al final del tiempo reglamentario)	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador del resto del partido partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final del tiempo reglamentario. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Ganador desde ahora al descanso (desde el momento que se hace la apuesta al descanso)	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el descanso. Donde 1 = gana el equipo 1 al descanso, X = empatan ambos equipos al descanso y 2 = gana el equipo 2 al descanso.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Ganador resto prórroga (desde el momento que se hace la apuesta al final de la prórroga)	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final de la prórroga. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Total 1ª parte (goles)	1	menos	En este mercado se pronostica si el número total de goles del primer período es menor o mayor que el número prefijado por EH, donde 1 = menos de los goles prefijados y 2 = más de los goles prefijados.
	2	mas	

Total 2ª parte (goles)	1	menos	En este mercado se pronostica si el número total de goles del segundo período es menor o mayor que el número prefijado por EH, donde 1 = menos de los goles prefijados y 2 = más de los goles prefijados.
	2	mas	
Impar/par 1er tiempo (goles)	1	impar	En este mercado se pronostica si el resultado de goles en la primera mitad será un número impar o par donde 1 = un número total de goles impar y 2 = número de goles par. Incluye posibles prórrogas.
	2	par	
Prórroga si/no	1	sí (hay prórroga)	En este mercado se apuesta sobre si habrá o no habrá prórroga en el partido siendo 1= sí y 2 = no
	2	no (hay prórroga)	
Total local (goles)	1	menos	En este mercado se pronostica si el número total de goles del partido que marca el equipo local es menor o mayor que el número prefijado por EH, donde 1 = menos de los goles prefijados y 2 = más de los goles prefijados.
	2	más	
Total visitante (goles)	1	menos	En este mercado se pronostica si el número total de goles del partido que marca el equipo visitante es menor o mayor que el número prefijado por EH, donde 1 = menos de los goles prefijados y 2 = más de los goles prefijados.
	2	más	
Ambos equipos marcan en el primer tiempo	1	sí	En este mercado se apuesta sobre si marcarán los dos equipo que se enfrentan en el primer tiempo o no lo harán. Ej: si se apuesta al pronóstico 1=sí, significa que los dos equipos marcarán y si se apuesta el pronóstico 2=no, ganará la apuesta con que uno de los dos equipos no marque o si los dos no marcan.
	2	no	
Ambos equipos marcan	1	sí	En este mercado se apuesta sobre si marcarán los dos equipo que se enfrentan en el partido en el tiempo reglamentario o no lo harán. Ej: si se apuesta al pronóstico 1=sí, significa que los dos equipos marcarán y si se apuesta el pronóstico 2=no, ganará la apuesta con que uno de los dos equipos no marque o si los dos no marcan.
	2	no	
Próximo gol	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	no hay gol	
	2	Equipo 2	
Próximo gol 1ª parte	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol en la primera parte del partido, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar.
	X	no hay gol	
	2	Equipo 2	
Próximo gol Prórroga	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol en la prórroga, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar.
	X	no hay gol	
	2	Equipo 2	
Total prórroga (goles sin penaltis)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si habrá menos o más de un determinado número de goles durante la prórroga sin contar los que se produzcan en la tanda de penaltis de desempate.
	2	más	
Prórroga	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de la prórroga donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante) o X = empatan (Pronóstico 1X2). Todos los pronósticos de este mercado se aplican exclusivamente a la prórroga sin contar tandas de penalti.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Saque inicial	1	lo realiza el equipo 1	Mercado en el que se apuesta sobre qué equipo realizará el saque inicial del partido.
	2	lo realiza el equipo 2	
Ganador penaltis	1	Equipo 1 gana la tanda de penaltis	Mercado en el que se apuesta sobre qué equipo vencerá en la tanda de penaltis.
	2	Equipo 2 gana la tanda de penaltis	

Próximo gol (tiempo reglamentario)	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	no hay gol	
	2	Equipo 2	
Próximo gol (prórroga)	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol en la prórroga, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar.
	X	no hay gol	
	2	Equipo 2	
Próximo gol (de penalti)	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol de penalti, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = no se produce y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	no se produce	
	2	Equipo 2	
Resultado exacto	0:0	resultado final	En este mercado se apuesta por el marcador exacto del partido en el tiempo reglamentario pudiéndose elegir entre los pronósticos 0:0, 0:1, 0:2, 1:0, 1:1, 1:2, 2:0, 2:1, 2:2 y Otro. El pronóstico Otro identifica cualquier otro marcador que se de en el partido en tiempo reglamentario y que no sea ninguno de los descritos en la tabla.
	0:1	resultado final	
	0:2	resultado final	
	1:0	resultado final	
	1:1	resultado final	
	1:2	resultado final	
	2:0	resultado final	
	2:1	resultado final	
	2:2	resultado final	
	Otro	otros resultados	
Goles equipo 1	0	goles	En este mercado se pronostica el número de goles del equipo local. El pronóstico 3+ significa que marcarán 3 ó más goles.
	1	goles	
	2	goles	
	3+	goles	
Goles equipo 2	0	goles	En este mercado se pronostica el número de goles del equipo visitante. El pronóstico 3+ significa que marcarán 3 ó más goles.
	1	goles	
	2	goles	
	3+	goles	

## MERCADOS DE LAS PRINCIPALES APUESTAS DE TENIS PREPARTIDO

Mercado (Nombre de las apuestas)	Pronósticos ofertados	Significado de cada pronóstico	Explicaciones adicionales
Oferta básica	1	gana jugador 1	En este mercado se ofrecen únicamente dos pronósticos 1=gana jugador 1 y 2=gana jugador 2.
	2	gana jugador 2	
Posición final	1	Ganador	Mercado en el que se apuesta por la posición que ocupará un jugador determinado en una competición determinada. Se ofrece el pronóstico de ganador de la competición y dos intervalos que abarcan 1er - 3er puesto y 1er- 6º puesto.
	X	1er-3er puesto	
	2	1er-6º puesto	
Ganador primer set	1	gana jugador 1	En este mercado se apuesta por el resultado del primer set del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1 y 2, es decir en este mercado se apuesta a que gana el jugador 1 el primer set o gana el jugador 2 el primer set.
	2	gana jugador 2	

Resultado final (a 5 sets)	3-0	sets	En este mercado se apuesta por el resultado en sets de un partido de tenis al mejor de 5 sets.
	3-1	sets	
	3-2	sets	
	2-3	sets	
	1-3	sets	
	0-3	sets	
Resultado final (a 3 sets)	2-0	sets	En este mercado se apuesta por el resultado en sets de un partido de tenis al mejor de 3 sets.
	2-1	sets	
	1-2	sets	
	0-2	sets	
Juegos totales	1	menos	En este mercado se apuesta si habrá menos o más de un número determinado de juegos en el total del partido computando los juegos de ambos jugadores.
	2	más	
Juegos totales primer set	1	menos	En este mercado se apuesta si habrá menos o más de un número determinado de juegos en el primer set del partido computando los juegos de ambos jugadores.
	2	más	
Habrá tie break en el partido	1	si	En este mercado se apuesta sobre si habrá o no habrá algún "tie break" en el partido.
	2	no	
Habrá tie break en el primer set	1	si	En este mercado se apuesta sobre si habrá o no habrá "tie break" en el primer set.
	2	no	
Hándicap sets (al mejor de 3)	1	gana jugador 1	<p>Hándicap es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1 y 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de sets establecida por EH para un partido al mejor de 3 sets y que se asigna de los dos jugadores que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito.</p> <p>Ejemplo:  FEDERER - NADAL Hándicap sets FEDERER +1  En este caso se aplica una ventaja de un set para FEDERER que habría que sumar al resultado real obtenido en el partido a 3 sets..  El apostante puede optar por cualquiera de los pronósticos ofertados teniendo en cuenta esta ventaja de sets ficticios que establece EH otorgada al jugador FEDERER.  Este mercado se aplica al partido al mejor de 3 sets descrito en el enunciado de la apuesta.</p>
	2	gana jugador 2	
Hándicap sets (al mejor de 5)	1	gana jugador 1	<p>Hándicap es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1 y 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de sets establecida por EH para un partido al mejor de 5 sets y que se asigna de los dos jugadores que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito.</p> <p>Ejemplo:  FEDERER - NADAL Hándicap sets FEDERER +1  En este caso se aplica una ventaja de un set para FEDERER que habría que sumar al resultado real obtenido en el partido a 5 sets..  El apostante puede optar por cualquiera de los pronósticos ofertados teniendo en cuenta esta ventaja de sets ficticios que establece EH otorgada al jugador FEDERER.  Este mercado se aplica al partido al mejor de 5 sets descrito en el enunciado de la apuesta.</p>
	2	gana jugador 2	

Hándicap juegos set	1	gana jugador 1	<p>Hándicap es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1 y 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de juegos establecida por EH para un set determinado y que se asigna de los dos jugadores que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito.</p> <p>Ejemplo:          FEDERER - NADAL Hándicap juegos set 1 FEDERER +2,5          En este caso se aplica una ventaja de 2,5 juegos en el primer set para FEDERER que habría que sumar al resultado real obtenido en el primer set.          El apostante puede optar por cualquiera de los pronósticos ofertados teniendo en cuenta esta ventaja de juegos ficticios que establece EH otorgada al jugador FEDERER.          Este mercado se aplica al set descrito en el enunciado de la apuesta.</p>
	2	gana jugador 2	
Número sets	2	sets	En este mercado se puede apostar al número de sets que se disputarán en total en el partido.
	3	sets	
	4	sets	
	5	sets	
Resultado final primer set y partido	1/1	gana ambos jugador 1	<p>En este mercado se puede apostar por el resultado del primer set, ya sea que lo gana el jugador 1 o el jugador 2, combinándolo con el resultado global del partido.</p> <p>Ej: si se apuesta por el pronóstico 1/2, significa que se está apostando a que gana el primer set el jugador 1 y que finalmente el partido lo ganará el jugador 2.</p>
	1/2.	gana jugador 1 el 1er set y jugador 2 el partido	
	2/1	gana jugador 2 el 1er set y jugador 1 el partido	
	2/2	gana ambos jugador 2	
Posición	1-1	Primero	<p>Mercado en el que se apuesta por la posición que ocupará un jugador determinado en un torneo determinado.</p> <p>Se ofrece el pronóstico 1-1 ó primero en el torneo y varios intervalos que abarcan entre los tres primeros 1-3, entre los 6 primeros 1-6 ó entre los diez primeros 1-10.</p>
	1-3	entre los 3 primeros	
	1-6	entre los 6 primeros	
	1-10	entre los 10 primeros	

<b>MERCADOS DE APUESTAS TENIS LIVE (En vivo)</b>			
<b>Mercado (Nombre de las apuestas)</b>	<b>Pronósticos ofertados</b>	<b>Significado de cada pronóstico</b>	<b>Explicaciones adicionales</b>
Ganador del partido	1	Jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador del partido, donde 1 = gana el jugador 1 el partido y 2 = gana el jugador 2.
	2	Jugador 2	
Ganador del set	1	Jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador del set, donde 1 = gana el jugador 1 el set y 2 = gana el jugador 2.
	2	Jugador 2	
Ganador de los juegos "X" y "Z" del set "Y"	1	los gana el jugador 1	En este mercado se apuesta a qué jugador gana los juegos especificados del set predeterminado: donde 1 = el jugador 1 gana los dos juegos del set nombrado, X = cada jugador gana un juego y 2 = los gana el jugador 2.
	X	gana uno de los juegos cada jugador	
	2	los gana el jugador 1	
Ganador del juego X del primer set	1	Jugador 1	En este mercado se apuesta a qué jugador gana el juego especificado del primer set: donde 1 = el jugador 1 gana el juego del primer set, y 2 = el jugador 2 gana el juego específico del primer set.
	2	Jugador 2	
Ganador del juego X del segundo set	1	Jugador 1	En este mercado se apuesta a qué jugador gana el juego especificado del segundo set: donde 1 = el jugador 1 gana el juego del segundo set, y 2 = el jugador 2 gana el juego especificado del segundo set.
	2	Jugador 2	
Ganador del juego X del tercer set	1	Jugador 1	En este caso se apuesta a qué jugador gana el juego especificado del tercer set: donde 1 = el jugador 1 gana el juego del tercer set, y 2 = el jugador 2 gana el juego especificado del tercer set.
	2	Jugador 2	

Ganador del juego X del cuarto set	1	Jugador 1	En este mercado se apuesta a qué jugador gana el juego especificado del cuarto set: donde 1 = el jugador 1 gana el juego del cuarto set, y 2 = el jugador 2 gana el juego especificado del cuarto set.
	2	Jugador 2	
Ganador del juego X del quinto set	1	Jugador 1	En este mercado se apuesta a qué jugador gana el juego especificado del quinto set: donde 1 = el jugador 1 gana el juego del quinto set, y 2 = el jugador 2 gana el juego especificado del quinto set.
	2	Jugador 2	
Número total de juegos	1	menos	En este mercado se apuesta a si el número total de juegos es menor o mayor del número especificado por EH: donde 1 = el número de juegos es menor, y 2 = el número de juegos es mayor del especificado.
	2	mas	
Número total de juegos en el set 1	1	menos	En este mercado se apuesta a si el número total de juegos del primer set es menor o mayor del número especificado por EH: donde 1 = el número de juegos es menor, y 2 = el número de juegos es mayor del especificado.
	2	mas	
Número total de juegos en el set 2	1	menos	En este mercado se apuesta a si el número total de juegos del set 2 es menor o mayor del número especificado por EH: donde 1 = el número de juegos es menor, y 2 = el número de juegos es mayor del especificado.
	2	mas	
Número total de juegos en el set 3	1	menos	En este mercado se apuesta a si el número total de juegos del set 3 es menor o mayor del número especificado por EH: donde 1 = el número de juegos es menor, y 2 = el número de juegos es mayor del especificado.
	2	mas	
Número total de juegos en el set 4	1	menos	En este mercado se apuesta a si el número total de juegos del set 4 es menor o mayor del número especificado por EH: donde 1 = el número de juegos es menor, y 2 = el número de juegos es mayor del especificado.
	2	mas	
Número total de juegos en el set 5	1	menos	En este mercado se apuesta a si el número total de juegos del set 5 es menor o mayor del número especificado por EH: donde 1 = el número de juegos es menor, y 2 = el número de juegos es mayor del especificado.
	2	mas	
Número de sets (al mejor de 3)	2	sets	En este mercado se apuesta al número de sets totales que se jugarán en un partido al mejor de 3 sets.
	3	sets	
Número de sets (al mejor de 5)	3	sets	En este mercado se apuesta al número de sets totales que se jugarán en un partido al mejor de 5 sets.
	4	sets	
	5	sets	
Impar/par número de juegos (partido)	1	impar	En este mercado se apuesta a si el número total de juegos del partido será impar o par, donde 1 = número de juegos impar y 2 = número de juegos par.
	2	par	
Impar/par número de juegos (sets)	1	impar	En este mercado se apuesta a si el número total de juegos del set será impar o par, donde 1 = número de juegos impar y 2 = número de juegos par.
	2	par	
Resultado sets (al mejor de 3)	2-0	resultado final sets	En este caso se apuesta al resultado por sets en un partido al mejor de 3 sets.
	2-1	resultado final sets	
	0-2	resultado final sets	
	1-2	resultado final sets	
Resultado sets (al mejor de 5)	3-0	resultado final sets	En este caso se apuesta al resultado por sets en un partido al mejor de 5 sets.
	3-1	resultado final sets	
	3-2	resultado final sets	
	0-3	resultado final sets	
	1-3	resultado final sets	
	2-3	resultado final sets	

Marcador del juego "X" del set "Y"	Jugador 1 a 0	Puntuación del perdedor del punto	En este caso se apuesta al marcador exacto del jugador perdedor en un juego y set concretos.
	Jugador 1 a 15	Puntuación del perdedor del punto	
	Jugador 1 a 30	Puntuación del perdedor del punto	
	Jugador 1 a 40	Puntuación del perdedor del punto	
	Jugador 2 a 0	Puntuación del perdedor del punto	
	Jugador 2 a 15	Puntuación del perdedor del punto	
	Jugador 2 a 30	Puntuación del perdedor del punto	
	Jugador 2 a 40	Puntuación del perdedor del punto	
Marcador del juego "X" del set "Y" o break	servicio a 0	Resultado del punto	En este caso se apuesta al marcador exacto del jugador que sirve en un juego y set concretos ó al break.
	servicio a 15	Resultado del punto	
	servicio a 30	Resultado del punto	
	servicio a 40	Resultado del punto	
	Break	Resultado del punto	

## MERCADOS DE LAS PRINCIPALES APUESTAS DE BALONMANO PREPARTIDO

Mercado (Nombre de las apuestas)	Pronósticos ofertados	Significado de cada pronóstico	Explicaciones adicionales
Oferta básica	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante) o X = empatan (Pronóstico 1X2). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario sin contar ni prórrogas ni tandas de penalti.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Medio tiempo y final	1/1	gana equipo 1 y gana equipo 1	Es el mercado en el que se pronostica el resultado de un partido (Gana equipo 1, gana equipo 2 o empatan) al llegar al descanso del partido y al final, teniendo que acertar ambos para resultar una apuesta ganadora. Así por ejemplo, si se opta por el pronóstico 1/X = gana equipo 1 y empate, en el partido ADEMAR LEÓN - BARCELONA, a lo que se apuesta es a que en la primera parte gana el ADEMAR LEÓN (por ejemplo 1:0) y que al final del partido el resultado total del mismo es empate (por ejemplo 1:1 al final del tiempo reglamentario) Todos los pronóstico de este mercado se aplican al tiempo reglamentario sin contar ni prórrogas ni tandas de penalti
	1/X	gana equipo 1 y empate	
	1/2	gana equipo 1 y gana equipo 2	
	X/1	empate y gana equipo 1	
	X/X	empate y empate	
	X/2	empate y gana equipo 2	
	2/1	gana equipo 2 y gana equipo 1	
	2/X	gana equipo 2 y empate	
2/2	gana equipo 2 y gana equipo 2		
Medio tiempo o final	1	gana equipo 1	Se trata de un mercado en el que se puede pronosticar el resultado del partido al final del primer tiempo o al final, es decir, para que la apuesta sea ganadora basta con que se dé el resultado pronosticado al final de la primera parte o en el cómputo total del partido en tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	

Resultado final primera mitad	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el resultado del primer tiempo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2 y doble oportunidad 1X, X2 y 12, es decir en este mercado se apuesta a que gana el equipo 1 al descanso (1), empatan ambos equipos al descanso(X), gana el equipo 2 al descanso (2), gana el equipo 1 o empatan al descanso (1X), empatan o gana el equipo 2 al descanso (X2) ó gana el equipo 1 o el equipo 2 pero no empatan al descanso(12).
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
Resultado final segunda mitad	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el resultado del segundo tiempo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2 y doble oportunidad 1X, X2 y 12, es decir en este mercado se apuesta a que gana el equipo 1 el segundo tiempo (1), empatan ambos equipos el segundo tiempo(X), gana el equipo 2 el segundo tiempo (2), gana el equipo 1 o empatan el segundo tiempo (1X), empatan o gana el equipo 2 el segundo tiempo (X2) ó gana el equipo 1 o el equipo 2 pero no empatan en el segundo tiempo(12).
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
Menos/Mas (cierto número de goles)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles en el partido en el tiempo reglamentario. (Ej: se pronostica a que se marcarán más de 32,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcar 33 goles para que la apuesta sea ganadora)
	2	más	
Periodo con más goles	1	primer tiempo	En este mercado se apuesta sobre qué periodo se marcarán más goles pudiéndose optar por tres pronósticos 1X2, donde 1 significa el primer tiempo, 2 hace referencia al segundo tiempo y X indica que se marcarán la misma cantidad de goles en ambos periodos. Sólo aplica para el tiempo reglamentario del partido.
	X	los mismos en ambos	
	2	segundo tiempo	
Hándicap	1	gana equipo 1	Hándicap es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1 y 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito. Ejemplo: ADEMAR LEÓN - BARCELONA Hándicap ADEMAR LEÓN +5,5 En este caso se aplica una ventaja de 5,5 goles a ADEMAR LEÓN que habría que sumar al resultado real obtenido en el partido. El apostante puede optar por cualquiera de los pronósticos ofertados teniendo en cuenta este gol o goles de ventaja ficticios que establece EH. Este mercado se aplica al tiempo reglamentario del partido.
	2	gana equipo 2	
Menos/Mas 1er tiempo (cierto número de goles)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles en el primer tiempo del partido. (Ej: se pronostica a que se marcarán más de 12,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcar 13 goles para que la apuesta sea ganadora)
	2	más	
Par o impar (número de goles)	1	par	Mercado en el que se apuesta si el cómputo total de goles en tiempo reglamentario será par o impar, si no hay goles se considerará par.
	2	impar	
Hándicap primera mitad	1	gana equipo 1	Hándicap es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1 y 2 para la primera mitad de un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito. Ejemplo: ADEMAR LEÓN - BARCELONA Hándicap ADEMAR LEÓN +5,5 En este caso se aplica una ventaja de 5,5 goles a ADEMAR LEÓN que habría que sumar al resultado real obtenido en la primera mitad. El apostante puede optar por cualquiera de los pronósticos ofertados teniendo en cuenta este gol o goles de ventaja ficticios que establece EH. Este mercado se aplica al tiempo reglamentario del partido.
	2	gana equipo 2	



Goles primera mitad	1	menos	Mercado en el que se apuesta sobre si habrá menos o más de un determinado número de goles en la primera mitad del partido.
	2	más	
Goles segunda mitad	1	menos	Mercado en el que se apuesta sobre si habrá menos o más de un determinado número de goles en la segunda mitad del partido.
	2	más	
Pasa eliminatoria	1	equipo 1	En este mercado se apuesta por cuál de los contendientes de una eliminatoria pasará a la siguiente ronda o fase. La eliminatoria puede consistir en uno o más partidos.
	2	equipo 2	
2 minutos suspensión equipo 1	1	menos	En este mercado se apuesta por si habrá menos o más número de suspensiones de 2 minutos determinados en el enunciado de la apuesta para el equipo 1. Ej: la apuesta ofrecida puede ser "2 minutos suspensión equipo 1" - 5,5, si se apuesta por el pronóstico 1 (menos) se está apostando a que habrá menos de 5,5 suspensiones de 2 minutos para el equipo 1.
	2	más	
2 minutos suspensión equipo 2	1	menos	En este mercado se apuesta por si habrá menos o más número de suspensiones de 2 minutos determinados en el enunciado de la apuesta para el equipo 2. Ej: la apuesta ofrecida puede ser "2 minutos suspensión equipo 2" - 5,5, si se apuesta por el pronóstico 1 (menos) se está apostando a que habrá menos de 5,5 suspensiones de 2 minutos para el equipo 2.
	2	más	
Tiros 7 metros equipo 1	1	menos	En este mercado se apuesta si habrá menos o más tiros de 7 metros (penaltis) por parte del equipo 1, durante el partido en tiempo reglamentario, de los que están determinados en el enunciado de la apuesta. Ej: la apuesta puede ser "Tiros 7 metros equipo 1" - 8,5, si se apuesta al pronóstico 2 (más), se está apostando a que durante el partido en el tiempo reglamentario el equipo 1 tirará más de 8,5 penaltis, al menos deberá tirar 9 para que la apuesta sea ganadora.
	2	más	
Tiros 7 metros equipo 2	1	menos	En este mercado se apuesta si habrá menos o más tiros de 7 metros (penaltis) por parte del equipo 2, durante el partido en tiempo reglamentario, de los que están determinados en el enunciado de la apuesta. Ej: la apuesta puede ser "Tiros 7 metros equipo 2" - 8,5, si se apuesta al pronóstico 2 (más), se está apostando a que durante el partido en el tiempo reglamentario el equipo 2 tirará más de 8,5 penaltis, al menos deberá tirar 9 para que la apuesta sea ganadora.
	2	más	
Menos/Mas descanso equipo 1 (goles)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles por parte del equipo 1 en el primer tiempo del partido.
	2	más	
Menos/Mas descanso equipo 2 (goles)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles por parte del equipo 2 en el primer tiempo del partido.
	2	más	
Menos/Mas equipo 1 (goles)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles por parte del equipo 1 en el partido, durante el tiempo reglamentario.
	2	más	
Menos/Mas equipo 2 (goles)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles por parte del equipo 2 en el partido, durante el tiempo reglamentario.
	2	más	
Goles jugador	1	menos	En este mercado se puede apostar para un jugador determinado si va a marcar menos o más goles de una cantidad establecida en el enunciado de la apuesta.
	2	mas	
Posición	1-1	Primero	Mercado en el que se apuesta por la posición que ocupará un equipo determinado en un torneo determinado. Se ofrece el pronóstico 1-1 ó primero en el torneo y varios intervalos que abarcan entre los tres primeros 1-3, entre los 6 primeros 1-6 ó entre los diez primeros 1-10.
	1-3	entre los 3 primeros	
	1-6	entre los 6 primeros	
	1-10	entre los 10 primeros	

Hándicap 2ª mitad	1	gana equipo 1	<p>Hándicap es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1 y 2 para la segunda mitad de un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito.</p> <p>Ejemplo: ADEMAR LEÓN - BARCELONA Hándicap ADEMAR LEÓN +5,5</p> <p>En este caso se aplica una ventaja de 5,5 goles a ADEMAR LEÓN que habría que sumar al resultado real obtenido en la segunda mitad.</p> <p>El apostante puede optar por cualquiera de los pronósticos ofertados teniendo en cuenta este gol o goles de ventaja ficticios que establece EH.</p> <p>Este mercado se aplica al tiempo reglamentario del partido.</p>
	2	gana equipo 2	
Primero en marcar 5 goles	1	equipo 1	En este mercado se oferta la apuesta sobre qué equipo será el primero en marcar 5 goles en el partido.
	2	equipo 2	

<b>MERCADOS DE APUESTAS BALONMANO LIVE (En vivo)</b>			
<b>Mercado (Nombre de las apuestas)</b>	<b>Pronósticos ofertados</b>	<b>Significado de cada pronóstico</b>	<b>Explicaciones adicionales</b>
Tres opciones	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el jugador 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el partido el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Hándicap (tradicional)	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1X2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito. y 2 = gana el partido el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Hándicap primera mitad	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1X2 para la primera mitad de un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Ganador del partido sin empate	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un partido sin empate donde el pronóstico 1 = gana el juego el jugador 1 y 2 = gana el equipo 2. Incluye posibles prórrogas.
	2	gana equipo 2	
Descanso	1	gana equipo 1	En este mercado apuestas por el resultado al descanso donde 1 = el equipo 1 va ganando al descanso, X = ambos equipos llegan al descanso
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Ganador del periodo (que está jugando)	1	gana equipo 1	En este mercado apuestas por el resultado del período que se está disputando, donde 1 = el equipo 1 gana el período apostado, X = ambos equipos empatan el período apostado y 2 = el equipo 2 gana el período apostado. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Total (goles)	1	menos	En este mercado se pronostica si el número total de goles del partido es menor o mayor que el número prefijado por EH, donde 1 = menos de los goles prefijados y 2 = más de los goles prefijados. Incluye posibles prórrogas.
	2	más	
Descanso total (goles)	1	menos	En este mercado se pronostica si el número total de goles al descanso es menor o mayor que el número prefijado por EH, donde 1 = menos de los goles prefijados y 2 = más de los goles prefijados. Incluye posibles prórrogas.
	2	más	

Impar/par (goles partido)	1	impar	En este mercado se pronostica si el resultado total de goles del partido será un número impar o par donde 1 = un número total de goles impar y 2 = número de goles par. Incluye posibles prórrogas.
	2	par	
Impar/par primera mitad (goles)	1	impar	En este mercado se pronostica si el resultado de goles en la primera mitad será un número impar o par donde 1 = un número total de goles impar y 2 = número de goles par. Incluye posibles prórrogas.
	2	par	
Equipo que llegará antes a X goles	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo alcanzará antes que el rival un número prefijado de goles, donde 1 = el equipo 1 alcanza antes el número prefijado de goles y 2 = el equipo 2 alcanza antes el número prefijado de goles. Incluye posibles prórrogas.
	2	Equipo 2	
Hándicap asiático	1	Equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito. No contempla el empate.
	2	Equipo 2	
Hándicap asiático primera mitad	1	Equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para la primera mitad del partido donde se aplica una ventaja Inicial de goles establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito. No contempla el empate.
	2	Equipo 2	
Próximo gol	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	no hay gol	
	2	Equipo 2	
Diferencia de goles	más de 10	goles	En este mercado se pronostica la diferencia total de goles que habrá al final del partido. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	De 6 a 10	goles	
	De 1 a 5	goles	
	empate	goles	

## MERCADOS DE LAS PRINCIPALES APUESTAS DE HOCKEY HIELO PREPARTIDO

Mercado (Nombre de las apuestas)	Pronósticos ofertados	Significado de cada pronóstico	Explicaciones adicionales
Oferta básica	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante) o X = empatan (Pronóstico 1X2). También están disponibles las opciones de pronóstico doble oportunidad donde 1X =gana equipo 1 o empate, X2 = empate o gana equipo 2 y 12 = gana equipo 1 o gana equipo 2 (Pronóstico Doble Oportunidad 1X, X2 ó 12). La opción de pronóstico F2 significa apostar a que el favorito ganará por dos o más goles de ventaja con respecto a su oponente, se entenderá por favorito aquel equipo que tenga asignada una cuota menor en el pronóstico 1 ó 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
	F2	gana el favorito por 2 o más goles	
Ganador	1	gana equipo 1 (incluye prórroga y penaltis)	En este mercado se apuesta por la victoria de uno de los dos equipos que disputan el partido incluyendo prórroga y posibles tandas de penaltis.
	2	gana equipo 2 (incluye prórroga y penaltis)	

Resultados final primer periodo y del partido	1/1	gana equipo 1 y gana equipo 1	Es el mercado en el que se pronostica el resultado de un partido (Gana equipo 1, gana equipo 2 o empatan) al llegar al final del primer periodo y al final del partido, teniendo que acertar ambos para resultar una apuesta ganadora. Así por ejemplo, si se opta por el pronóstico 1/X = gana equipo 1 y empate, en el partido RED WINGS - BOSTON BRUINS, a lo que se apuesta es a que en el primer periodo RED WINGS gana (por ejemplo 1:0) y que al final del partido el resultado total del mismo es empate (por ejemplo 1:1 al final del tiempo reglamentario) Este mercado se aplica al tiempo reglamentario.
	1/X	gana equipo 1 y empate	
	1/2	gana equipo 1 y gana equipo 2	
	X/1	empate y gana equipo 1	
	X/X	empate y empate	
	X/2	empate y gana equipo 2	
	2/1	gana equipo 2 y gana equipo 1	
	2/X	gana equipo 2 y empate	
	2/2	gana equipo 2 y gana equipo 2	
Primer tercio o final	1	gana equipo 1	Se trata de un mercado en el que se puede pronosticar el resultado del partido al final del primer tercio o al final, es decir, para que la apuesta sea ganadora basta con que se dé el resultado pronosticado al final del primer tercio o en el cómputo total del partido en tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Primer periodo	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el resultado del primer periodo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2 y doble oportunidad. Ej: si se apuesta por el pronóstico X, significa que está apostando a que los equipos que se están enfrentado empatan en el primer periodo. Ej: si se apuesta por el pronóstico X2, se está apostando a un pronóstico doble en el que la apuesta sería ganadora si en el primer periodo empatan ambos contendientes o gana el equipo 2.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
Segundo periodo	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el resultado del segundo periodo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2 y doble oportunidad. Ej: si se apuesta por el pronóstico X, significa que está apostando a que los equipos que se están enfrentado empatan en el segundo periodo. Ej: si se apuesta por el pronóstico X2, se está apostando a un pronóstico doble en el que la apuesta sería ganadora si en el segundo periodo empatan ambos contendientes o gana el equipo 2.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
Tercer periodo	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el resultado del tercer periodo del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1X2 y doble oportunidad. Ej: si se apuesta por el pronóstico X, significa que está apostando a que los equipos que se están enfrentado empatan en el tercer periodo. Ej: si se apuesta por el pronóstico X2, se está apostando a un pronóstico doble en el que la apuesta sería ganadora si en el tercer periodo empatan ambos contendientes o gana el equipo 2.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
Resultado final segundo periodo	1	gana equipo 1	En esta mercado se ofrece los pronósticos 1X2 y doble oportunidad 1X, X2 y 12 para el resultado acumulado que lleve el partido al final del segundo periodo, este resultado no se referirá al resultado parcial obtenido en el segundo periodo. Así por ejemplo, si el partido al final de segundo periodo tiene un marcador de 3:1, las apuestas ganadoras de este mercado serán las que hayan seleccionado el pronóstico 1, 1X ó 12.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
Menos/Mas (cierto número de goles)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles en el partido en el tiempo reglamentario. (Ej: se pronostica a que se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcar 3 goles para que la apuesta sea ganadora)
	2	más	

Hándicap	1	gana equipo 1	<p>Hándicap es el mercado en la que se ofrece los pronósticos 1 y 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito.</p> <p>Ejemplo: RED WINGS - BOSTON BRUINS Hándicap primer tiempo [1:0]</p> <p>En este caso se aplica una ventaja de un gol a RED WINGS que habría que sumar al resultado real obtenido en el partido.</p> <p>El apostante puede optar por cualquiera de los pronósticos ofertados teniendo en cuenta este gol o goles de ventaja ficticios que establece EH. Este mercado se aplica al tiempo reglamentario del partido.</p>
	2	gana equipo 2	
Menos/Mas 1er periodo (cierto número de goles)	1	menos	<p>En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles en el primer periodo del partido.</p> <p>(Ej: se pronostica a que se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcar 3 goles en el primer periodo para que la apuesta sea ganadora)</p>
	2	más	
Goles jugador	1	menos	<p>En este mercado se puede apostar para un jugador determinado si va a marcar menos o más goles de una cantidad establecida en el enunciado de la apuesta.</p>
	2	mas	
Par o impar (número de goles)	1	par	<p>Mercado en el que se apuesta si el cómputo total de goles en tiempo reglamentario será par o impar, si no hay goles se considerará par.</p>
	2	impar	
Posición final	1-1	Primero	<p>Mercado en el que se apuesta por la posición que ocupará un equipo determinado en una competición determinada.</p> <p>Se ofrece el pronóstico de ganador de la competición y dos intervalos que abarcan 1er - 3er puesto y 1er- 6º puesto.</p>
	1-3	entre los 3 primeros	
	1-6	entre los 6 primeros	
Qué equipo gana en un duelo virtual	1	gana equipo 1	<p>En este mercado se apuesta por el ganador virtual de un partido ficticio que en realidad no se ha disputado.</p> <p>En esta apuesta se pronostica 1X2 y doble oportunidad 1X y X2, para determinar el resultado se tendrán en cuenta los goles marcados por los equipos incluidos en el duelo en sus respectivos partidos.</p> <p>Ejemplo: Duelo virtual -RED WINGS - BOSTON BRUINS</p> <p>En este duelo virtual estos dos equipos no se enfrentan entre sí en realidad sino que cada uno de ellos se enfrenta a otros equipos en sus respectivas competiciones de manera que RED WINGS se puede enfrentar por ejemplo a NEW JERSEY DEVILS y BOSTON BRUINS se puede enfrentar a PHILADELPHIA FLYERS, para determinar el resultado del duelo virtual se tendrán en cuenta los goles marcados por los dos contendientes del duelo virtual en cada uno de sus respectivos partidos, así si se diera los resultados: RED WINGS - NEW JERSEY DEVILS 2:1 y PHILADELPHIA FLYERS - BOSTON BRUINS 2:2 El resultado del duelo sería: RED WINGS - BOSTON BRUINS 2:2, es decir, X (Empate)</p>
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empatan	
	X2	empatan o gana equipo 2	
Ambos equipos marcan en la primer periodo	1	Sí	<p>En este mercado se apuesta sobre si ambos equipos marcarán o no durante el primer periodo.</p>
	2	No	

## MERCADOS DE APUESTAS HOCKEY HIELO LIVE (En vivo)

Mercado (Nombre de las apuestas)	Pronósticos ofertados	Significado de cada pronóstico	Explicaciones adicionales
Tres opciones	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el jugador 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el partido el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Hándicap (tradicional)	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se aplica una ventaja Inicial de goles establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	
Ganador del partido sin empate	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un partido sin empate donde el pronóstico 1 = gana el juego el jugador 1 y 2 = gana el equipo 2.
	2	gana equipo 2	
Total goles	1	menos	En este mercado se pronostica si el número total de goles del partido es menor o mayor que el número prefijado por EH, donde 1 = menos de los goles prefijados y 2 = más de los goles prefijados.
	2	más	
Ganador incluyendo prórroga y penaltis	1	Equipo 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el equipo 1, y 2 = gana el partido el equipo 2. Incluye posibles prórrogas y penaltis.
	2	Equipo 2	
Total local (goles)	1	menos	En este mercado se pronostica si el número total de goles del partido que marca el equipo local es menor o mayor que el número prefijado por EH, donde 1 = menos de los goles prefijados y 2 = más de los goles prefijados.
	2	más	
Total visitante (goles)	1	menos	En este mercado se pronostica si el número total de goles del partido que marca el equipo visitante es menor o mayor que el número prefijado por EH, donde 1 = menos de los goles prefijados y 2 = más de los goles prefijados.
	2	más	
Total 1er periodo (goles)	1	menos	En este mercado se pronostica si el número total de goles del primer período es menor o mayor que el número prefijado por EH, donde 1 = menos de los goles prefijados y 2 = más de los goles prefijados.
	2	más	
Total 2º periodo (goles)	1	menos	En este mercado se pronostica si el número total de goles del segundo período es menor o mayor que el número prefijado por EH, donde 1 = menos de los goles prefijados y 2 = más de los goles prefijados.
	2	más	
Total 3er periodo (goles)	1	menos	En este mercado se pronostica si el número total de goles del tercer período es menor o mayor que el número prefijado por EH, donde 1 = menos de los goles prefijados y 2 = más de los goles prefijados.
	2	más	
Impar/par (goles)	1	impar	En este mercado se pronostica si el resultado total de goles del partido será un número impar o par donde 1 = un número total de goles impar y 2 = número de goles par.
	2	par	
Ganador del punto X	1	llega antes equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador de un gol determinado, donde 1 = el equipo 1 alcanza antes ese gol que el equipo contrario y 2 = el equipo 2 alcanza antes ese gol que el equipo contrario.
	2	llega antes equipo 2	

Ganador resto del partido (desde el momento que se hace la apuesta al final del tiempo reglamentario)	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador del resto del partido partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final del tiempo reglamentario. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Ganador desde ahora al descanso (desde el momento que se hace la apuesta al descanso)	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el descanso. Donde 1 = gana el equipo 1 al descanso, X = empatan ambos equipos al descanso y 2 = gana el equipo 2 al descanso.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Ganador resto primer tercio (desde el momento que se hace la apuesta al final del 1er cuarto)	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final del primer tercio. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Ganador resto segundo tercio (desde el momento que se hace la apuesta al final del 2º cuarto)	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final del segundo tercio. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Ganador resto tercer tercio (desde el momento que se hace la apuesta al final del 3er cuarto)	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final del tercer tercio. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Ganador penaltis	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador de la tanda de penaltis, donde 1 = gana el equipo 1 y 2 = gana el equipo 2.
	2	Equipo 2	
Ganador resto prórroga (desde el momento que se hace la apuesta al final de la prórroga)	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador partiendo de cero desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final de la prórroga. Donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Próximo gol	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	no hay gol	
	2	Equipo 2	
Próximo gol penalti	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol de penalti, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	no hay gol	
	2	Equipo 2	
Próximo gol Prórroga	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo será el próximo en marcar gol en la prórroga, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar.
	X	no hay gol	
	2	Equipo 2	
Ganador del periodo (actual)	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo ganará el período actual, donde 1 = el equipo 1 será el próximo en marcar, X = ningún equipo marca y 2= el equipo 2 será el próximo en marcar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Doble (oportunidad al partido)	1-X	gana equipo 1 o empatan	En este mercado se pronostica la doble oportunidad; donde 1-X = el equipo 1 (local) gana o empata, 1-2 = el equipo 1 (local) gana ó gana el equipo 2 (visitante) y X-2 = el equipo 2 empata o gana. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	1-2	gana equipo 1 o gana equipo 2	
	X-2	empatan o gana equipo 2	
Goles local	0	goles	En este mercado se pronostica el número de goles del equipo local.
	1	goles	
	2	goles	
	3+	goles	

Goles visitante	0	goles	En este mercado se pronostica el número de goles del equipo visitante.
	1	goles	
	2	goles	
	3+	goles	
Resultado exacto	Diferente rango de resultados finales		Este mercado pronostica el resultado exacto final de un partido.

<b>TIPOS DE APUESTAS BALONCESTO PREPARTIDO</b>			
<b>Mercado (Nombre de las apuestas)</b>	<b>Pronósticos ofertados</b>	<b>Significado de cada pronóstico</b>	<b>Explicaciones adicionales</b>
Oferta básica	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Ganador	1	gana equipo 1 (incluye prórroga)	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local) y 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante). Incluye posibles prórrogas.
	2	gana equipo 2 (incluye prórroga)	
Medio tiempo y final	1/1	gana equipo 1 y gana equipo 1	Es el mercado en el que se pronostica el resultado de un partido (Gana equipo 1, gana equipo 2 o empatan) al llegar al descanso del partido y al final, teniendo que acertar ambos para resultar una apuesta ganadora. Así por ejemplo, si se opta por el pronóstico 1/X = gana equipo 1 y empate, en el partido UNICAJA - REAL MADRID, a lo que se apuesta es a que en la primera parte gana el Unicaja (por ejemplo 32:27) y que al final del partido el resultado total del mismo es empate (por ejemplo 71:71 al final del tiempo reglamentario). Este mercado se aplica al tiempo reglamentario.
	1/X	gana equipo 1 y empate	
	1/2	gana equipo 1 y gana equipo 2	
	X/1	empate y gana equipo 1	
	X/X	empate y empate	
	X/2	empate y gana equipo 2	
	2/1	gana equipo 2 y gana equipo 1	
	2/2	gana equipo 2 y gana equipo 2	
Resultado final primera mitad	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido en la primera mitad donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos, 2 = gana el equipo 2, 1X = gana el o empatan ambos, X2 = empatan ambos equipos o gana el equipo 2 y el pronóstico 12 = donde gana el equipo 1 (local) o bien gana el equipo 2 (visitante). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario .equipo 1
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
Resultado final segunda mitad	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido en la segunda mitad donde 1 = gana el equipo 1, X = empatan ambos equipos, 2 = gana el equipo 2, 1X = gana el o empatan ambos, X2 = empatan ambos equipos o gana el equipo 2 y el pronóstico 12 = donde gana el equipo 1 (local) o bien gana el equipo 2 (visitante). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario .equipo 1
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
Menos/Mas (cierto número de puntos)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se marcará menos o más de un cierto número de puntos prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los puntos prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los puntos prefijados por EH.
	2	más	



Hándicap	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	
Par o impar (número de puntos)	1	par	En este mercado se apuesta sobre si el total de puntos del resultado final va a ser un número par de puntos o un número impar. Donde 1 = número par de puntos y 2 = número impar de puntos.
	2	impar	
Menos/Mas equipo 1 (puntos)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si el equipo 1 marca menos o más de un cierto número de puntos prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los puntos prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los puntos prefijados por EH.
	2	más	
Menos/Mas equipo 2 (puntos)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si el equipo 2 marca menos o más de un cierto número de puntos prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los puntos prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los puntos prefijados por EH.
	2	más	
Puntos jugador	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si un jugador concreto marca menos o más de un cierto número de puntos prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los puntos prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los puntos prefijados por EH.
	2	mas	
Rebotes jugador	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si un jugador concreto consigue menos o más de un cierto número de rebotes prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los Prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los rebotes prefijados por EH. rebotes
	2	mas	
Asistencias jugador	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si un jugador concreto consigue menos o más de un cierto número de asistencias prefijadas por EH, donde el pronóstico 1 = menos de las asistencias prefijadas por EH y el pronóstico 2 = más de las asistencias prefijadas por EH.
	2	mas	
Par o impar (número de puntos)	1	par	En este mercado se apuesta sobre si el total de puntos del resultado final va a ser un número par de puntos o un número impar. Donde 1 = número par de puntos y 2 = número impar de puntos.
	2	impar	
Posición final	1	Primero	En este mercado se pronostica el ganador de un torneo (pronóstico 1-1 = primera posición); la posición de ese equipo, si termina el torneo entre los tres primeros (pronóstico 1-3); la posición de ese equipo, si termina el torneo entre los seis primeros (pronóstico 1-6).
	X	entre los 3 primeros	
	2	entre los 6 primeros	
Pasa eliminatoria	1	equipo 1	En este mercado se pronostica que equipo se clasificará pasando a la siguiente ronda de competición, donde 1= pasa a siguiente ronda el equipo 1 y 2 = pasa a siguiente ronda el equipo 2.
	2	equipo 2	
Resultados final primer periodo y del partido	1/1	gana equipo 1 y gana equipo 1	Es el mercado en el que se pronostica el resultado de un partido (Gana equipo 1, gana equipo 2 o empatan) al llegar al final del primer periodo y al final del partido, teniendo que acertar ambos para resultar una apuesta ganadora. Así por ejemplo, si se opta por el pronóstico 1/X = gana equipo 1 y empate, en el partido UNICAJA - REAL MADRID, a lo que se apuesta es a que en el primer periodo gana el Unicaja (por ejemplo 32:30) y que al final del partido el resultado total del mismo es empate (por ejemplo 84:84 al final del tiempo reglamentario). Este mercado se aplica al tiempo reglamentario.
	1/X	gana equipo 1 y empate	
	1/2	gana equipo 1 y gana equipo 2	
	X/1	empate y gana equipo 1	
	X/X	empate y empate	
	X/2	empate y gana equipo 2	
	2/1	gana equipo 2 y gana equipo 1	
	2/X	gana equipo 2 y empate	
	2/2	gana equipo 2 y gana equipo 2	

El participante terminará en la posición seleccionada	1-1	Primero	En este mercado se pronostica el ganador de una competición (pronóstico 1-1 = acaba primero); la posición de ese equipo, si termina la competición entre los tres primeros (pronóstico 1-3); la posición de ese equipo, si termina la competición entre los seis primeros (pronóstico 1-6) ó la posición de ese equipo, si termina la competición entre los diez primeros (pronóstico 1-10).
	1-3	entre los 3 primeros	
	1-6	entre los 6 primeros	
	1-10	entre los 10 primeros	
Cuarto con más puntos	1-4	primer cuarto	En este mercado se pronostica en qué período (cuarto) habrá más puntos, donde el pronóstico 1-4 = en el primer cuarto se marcarán más puntos, 2/4 = en el segundo cuarto se marcarán más puntos, 3/4 = en el tercer cuarto se marcarán más puntos y 4/4 en el cuarto período se marcarán más puntos.
	2/4	segundo cuarto	
	3/4	tercer cuarto	
	4/4	cuarto cuarto	

<b>MERCADOS DE APUESTAS BALONCESTO LIVE (En vivo)</b>			
<b>Mercado (Nombre de las apuestas)</b>	<b>Pronósticos ofertados</b>	<b>Significado de cada pronóstico</b>	<b>Explicaciones adicionales</b>
Tres opciones	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), X = empatan ambos equipos y 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
Hándicap (tradicional)	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	
Ganador del partido (incluyendo prórroga)	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador del partido incluyendo la prórroga, donde 1 = gana el equipo 1 y 2 = gana el equipo 2.
	2	gana equipo 2	
Total (puntos tiempo reglamentario)	1	menos	En este mercado se pronostica si el total de puntos en el tiempo reglamentario será menor o mayor de un número prefijado por EH, donde 1 = menos de los puntos prefijados y 2 = más de los puntos prefijados.
	2	más	
Descanso total (puntos)	1	menos	En este mercado se pronostica si el total de puntos al descanso será menor o mayor de un número prefijado por EH, donde 1 = menos de los puntos prefijados y 2 = más de los puntos prefijados.
	2	más	
Total (puntos incluyendo prórroga)	1	menos	En este mercado se pronostica si el total de puntos incluyendo la prórroga será menor o mayor de un número prefijado por EH, donde 1 = menos de los puntos prefijados y 2 = más de los puntos prefijados.
	2	más	
Hándicap (asiático)	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	
Hándicap asiático incluyendo prórroga	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se incluye la prórroga y se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	
Hándicap asiático primera parte	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap en la primera parte es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	

Hándicap asiático primer cuarto	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap en el primer cuarto es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	
Hándicap asiático segundo cuarto	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap en el segundo cuarto es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	
Hándicap asiático tercer cuarto	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap en el tercer cuarto es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	
Hándicap asiático cuarto cuarto	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap en el cuarto cuarto es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	
Ganador sin empate primer cuarto	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador del primer cuarto del partido sin empate, donde 1 = gana el equipo 1 y 2 = gana el equipo 2. No contempla el empate.
	2	gana equipo 2	
Ganador sin empate segundo cuarto	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador del segundo cuarto del partido sin empate, donde 1 = gana el equipo 1 y 2 = gana el equipo 2. No contempla el empate.
	2	gana equipo 2	
Ganador sin empate tercer cuarto	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador del tercer cuarto del partido sin empate, donde 1 = gana el equipo 1 y 2 = gana el equipo 2. No contempla el empate.
	2	gana equipo 2	
Ganador sin empate cuarto cuarto	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador del cuarto cuarto del partido sin empate, donde 1 = gana el equipo 1 y 2 = gana el equipo 2. No contempla el empate.
	2	gana equipo 2	
Ganador primera mitad sin empate	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador de la primera mitad del partido (sin empate), donde 1 = gana el equipo 1 y 2 = gana el equipo 2.
	2	gana equipo 2	
Total (puntos) primer cuarto	1	menos	En este mercado se pronostica si el total de puntos del primer cuarto es menor o mayor de un número prefijado por EH, donde 1 = menos de los puntos prefijados por EH y 2 = mayor de los puntos prefijados.
	2	mas	
Total (puntos) segundo cuarto	1	menos	En este mercado se pronostica si el total de puntos del segundo cuarto es menor o mayor de un número prefijado por EH, donde 1 = menos de los puntos prefijados por EH y 2 = mayor de los puntos prefijados.
	2	mas	
Total (puntos) tercer cuarto	1	menos	En este mercado se pronostica si el total de puntos del tercer cuarto es menor o mayor de un número prefijado por EH, donde 1 = menos de los puntos prefijados por EH y 2 = mayor de los puntos prefijados.
	2	mas	
Total (puntos) cuarto cuarto	1	menos	En este mercado se pronostica si el total de puntos del cuarto cuarto es menor o mayor de un número prefijado por EH, donde 1 = menos de los puntos prefijados por EH y 2 = mayor de los puntos prefijados.
	2	mas	
Impar/Par primer cuarto	1	impar	En este mercado se pronostica si el total de puntos del primer cuarto es impar o par, donde 1 = impar y 2 = par.
	2	par	

Impar/Par segundo cuarto	1	impar	En este mercado se pronostica si el total de puntos del segundo cuarto es impar o par, donde 1 = impar y 2 = par.
	2	par	
Impar/Par tercer cuarto	1	impar	En este mercado se pronostica si el total de puntos del tercer cuarto es impar o par, donde 1 = impar y 2 = par.
	2	par	
Impar/Par cuarto cuarto	1	impar	En este mercado se pronostica si el total de puntos del cuarto cuarto es impar o par, donde 1 = impar y 2 = par.
	2	par	
Impar/Par primera mitad	1	impar	En este mercado se pronostica si el total de puntos de la primera mitad es impar o par, donde 1 = impar y 2 = par.
	2	par	
Impar/Par segunda mitad	1	impar	En este mercado se pronostica si el total de puntos de la segunda mitad es impar o par, donde 1 = impar y 2 = par.
	2	par	
Impar/Par (puntos) incluyendo prórroga	1	impar	En este mercado se pronostica si el total de puntos del partido es impar o par incluyendo la prórroga, donde 1 = impar y 2 = par.
	2	par	
Salto inicial	1	lo gana equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo gana el salto inicial, donde 1 = lo gana el equipo 1 y 2 = lo gana el equipo 2.
	2	lo gana equipo 2	
¿Habrá prórroga?	1	si	En este mercado se pronostica si habrá o no prórroga, donde 1 = SI y 2 = NO.
	2	no	
Ganador del punto X	1	llega antes equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo llegará antes a un punto prefijado por EH, donde 1 = el equipo 1 alcanza antes ese punto prefijado y 2 = lo alcanza antes el equipo 2.
	2	llega antes equipo 2	

<b>TIPOS DE APUESTAS BEISBOL PREPARTIDO</b>			
<b>Mercado (Nombre de las apuestas)</b>	<b>Pronósticos ofertados</b>	<b>Significado de cada pronóstico</b>	<b>Explicaciones adicionales</b>
Oferta básica (dos opciones)	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante).
	2	gana equipo 2	
Hándicap	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1X2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	gana equipo 2	
Primera entrada	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica que equipo realizará la primera entrada, donde el pronóstico 1 = gana el equipo 1 , pronóstico X = no hay entradas y y pronóstico 2 = gana el equipo 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario y/o reglas oficiales de dicho deporte.
	X	no hay	
	2	Equipo 2	
Menos/Mas equipo 1	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si el equipo 1 marca menos o más de un cierto número de puntos prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los puntos prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los puntos prefijados por EH. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	más	

Menos/Mas equipo 2	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si el equipo 2 marca menos o más de un cierto número de puntos prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los puntos prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los puntos prefijados por EH. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	más	

<b>MERCADOS DE APUESTAS BEISBOL LIVE (En vivo)</b>			
<b>Mercado (Nombre de las apuestas)</b>	<b>Pronósticos ofertados</b>	<b>Significado de cada pronóstico</b>	<b>Explicaciones adicionales</b>
Ganador del partido	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante).
	2	gana equipo 2	
Descanso total (puntos)	1	menos	En este mercado se pronostica si el resultado total de puntos al descanso es menor o mayor de un cierto número de puntos prefijados por EH, donde 1 = menos de los puntos prefijados y 2 = mayor de los puntos prefijados.
	2	más	
Total (puntos)	1	menos	En este mercado se pronostica si el resultado total de puntos al final del partido es menor o mayor de un cierto número de puntos prefijados por EH, donde 1 = menos de los puntos prefijados y 2 = mayor de los puntos prefijados.
	2	más	
Hándicap asiático	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1X2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de puntos establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito.
	2	gana equipo 2	
Primer equipo en X puntos	1	equipo 1	En este mercado se pronostica qué equipo alcanzará antes un cierto número de puntos prefijado por EH donde el pronóstico 1 = el equipo 1 alcanza esa puntuación antes que el equipo 2 ; y el pronóstico 2 = el equipo 2 alcanza esa puntuación antes que el equipo 1.
	2	equipo 2	
Total periodo/entrada (número de carreras)	1	menos de X carreras	En este mercado se pronostica si el resultado total de carreras por período es menor o mayor de cierto número prefijado por EH donde 1 = menos del número de carreras prefijado y 2 = más del número de carreras prefijado.
	2	más de X carreras	
Impar/Par (número de carreras)	1	impar	En este mercado se pronostica si el resultado total de carreras será un número impar o par donde 1 = un número total de carreras impar y 2 = número par.
	2	par	
Prórroga si/no	1	sí	En este mercado se pronostica si habrá prórroga o no, donde 1 = SI y 2 = NO.
	2	no	

<b>MERCADOS DE LAS PRINCIPALES APUESTAS DE VOLEIBOL PREPARTIDO</b>			
<b>Mercado (Nombre de las apuestas)</b>	<b>Pronósticos ofertados</b>	<b>Significado de cada pronóstico</b>	<b>Explicaciones adicionales</b>
Ganador	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	gana equipo 2	
Menos/Mas	1	menos	En este mercado se pronostica que un partido finalizará con una suma de puntos menor o mayor a una cantidad de puntos prefijada por EH, donde 1 = menos de los puntos prefijados y 2 = más de los puntos prefijados.
	2	más	
Ganador primer set	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el resultado del primer set del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1 y 2, es decir en este mercado se apuesta a que 1 = gana el equipo 1 el primer set ó 2 = gana el equipo 2 el primer set.
	2	gana equipo 2	
Resultado final (a 5 sets)	3-0	sets	En este mercado se pronostica el resultado exacto por número de sets a la finalización del partido.
	3-1	sets	
	3-2	sets	
	2-3	sets	
	1-3	sets	
	0-3	sets	
Hándicap sets	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador de un set aplicando una ventaja inicial de puntos prefijada por EH, donde el pronóstico 1 = gana el equipo 1 contando ese hándicap ó pronóstico 2 = gana el equipo 2 contando ese hándicap.
	2	gana equipo 2	

<b>MERCADOS DE APUESTAS VOLEYBOL Y VOLEYPLAYA LIVE (En vivo)</b>			
<b>Mercado (Nombre de las apuestas)</b>	<b>Pronósticos ofertados</b>	<b>Significado de cada pronóstico</b>	<b>Explicaciones adicionales</b>
Ganador del partido	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	Equipo 2	
Ganador del set	1	Equipo 1	En este mercado se apuesta por el resultado del set en juego pudiéndose elegir entre los pronósticos 1 y 2, es decir en este mercado se apuesta a que 1 = gana el equipo 1 el set ó 2 = gana el equipo 2 el set.
	2	Equipo 2	
Ganador del juego X del primer set	1	Jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un número de juego determinado del primer set y prefijado por EH, donde 1 = gana el equipo 1 el juego determinado del primer set ó 2 = gana el equipo 2 ese juego determinado del primer set.
	2	Jugador 2	
Ganador del juego X del segundo set	1	Jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un número de juego determinado del segundo set y prefijado por EH, donde 1 = gana el equipo 1 el juego determinado del segundo set ó 2 = gana el equipo 2 ese juego determinado del segundo set.
	2	Jugador 2	

Ganador del juego X del tercer set	1	Jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un número de juego determinado del tercer set y prefijado por EH, donde 1 = gana el equipo 1 el juego determinado del tercer set ó 2 = gana el equipo 2 ese juego determinado del tercer set.
	2	Jugador 2	
Ganador del juego X del cuarto set	1	Jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un número de juego determinado del cuarto set y prefijado por EH, donde 1 = gana el equipo 1 el juego determinado del cuarto set ó 2 = gana el equipo 2 ese juego determinado del cuarto set.
	2	Jugador 2	
Ganador del juego X del quinto set	1	Jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un número de juego determinado del quinto set y prefijado por EH, donde 1 = gana el equipo 1 el juego determinado del quinto set ó 2 = gana el equipo 2 ese juego determinado del quinto set.
	2	Jugador 2	
Total de juegos (partido)	1	menos	En este mercado se apuesta si el número total de juegos del partido es menor o mayor de un número de juegos prefijado por EH, donde 1 = el número de juegos es menor y 2 = el número de juegos es mayor que el prefijado.
	2	mas	
Número total de juegos en el set 1	1	menos	En este mercado se apuesta si el número total de juegos del primer set es menor o mayor de un número de juegos prefijado por EH, donde 1 = el número de juegos es menor y 2 = el número de juegos es mayor que el prefijado.
	2	mas	
Número total de juegos en el set 2	1	menos	En este mercado se apuesta si el número total de juegos del segundo set es menor o mayor de un número de juegos prefijado por EH, donde 1 = el número de juegos es menor y 2 = el número de juegos es mayor que el prefijado.
	2	mas	
Número total de juegos en el set 3	1	menos	En este mercado se apuesta si el número total de juegos del tercer set es menor o mayor de un número de juegos prefijado por EH, donde 1 = el número de juegos es menor y 2 = el número de juegos es mayor que el prefijado.
	2	mas	
Número total de juegos en el set 4	1	menos	En este mercado se apuesta si el número total de juegos del cuarto set es menor o mayor de un número de juegos prefijado por EH, donde 1 = el número de juegos es menor y 2 = el número de juegos es mayor que el prefijado.
	2	mas	
Número total de juegos en el set 5	1	menos	En este mercado se apuesta si el número total de juegos del quinto set es menor o mayor de un número de juegos prefijado por EH, donde 1 = el número de juegos es menor y 2 = el número de juegos es mayor que el prefijado.
	2	mas	
Número de sets (al mejor de 5)	3	sets	En este mercado se apuesta por el número de sets totales que se jugarán en un partido al mejor de cinco sets.
	4	sets	
	5	sets	
Impar/par número de puntos (partido)	1	impar	En este mercado se apuesta a si el número total de puntos del partido será un número impar o par. Donde 1 = total de puntos impar y 2 = total de puntos par.
	2	par	
Impar/par para el set X (número puntos)	1	impar	En este mercado se apuesta a si el número total de puntos de un set determinado será un número impar o par. Donde 1 = total de puntos impar para el set especificado y 2 = total de puntos par para el número de set especificado.
	2	par	
Resultado final (al mejor de 5 sets)	3-0	resultado final sets	En este mercado se apuesta por el resultado final de sets que se producirá en un partido al mejor de cinco sets.
	3-1	resultado final sets	
	3-2	resultado final sets	
	0-3	resultado final sets	
	1-3	resultado final sets	
	2-3	resultado final sets	

Equipo que llega antes a X juego en determinado set	1	Equipo 1	En este mercado se apuesta a qué equipo alcanzará antes un número de juego determinado y prefijado por eh en el set actual (set especificado en la apuesta). Donde 1 = equipo 1 llega alcanza antes el juego especificado de ese set y 2 = equipo 2.
	2	Equipo 2	
Hándicap	1	Equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1 ó 2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles preestablecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito. No contempla el empate.
	2	Equipo 2	
Hándicap asiático primer set	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador del primer set aplicando una ventaja inicial de puntos prefijada por EH, donde el pronóstico 1 = gana el equipo 1 contando ese hándicap, ó pronóstico 2 = gana el equipo 2 contando ese hándicap.
	2	Equipo 2	
Hándicap asiático segundo set	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador del segundo set aplicando una ventaja inicial de puntos prefijada por EH, donde el pronóstico 1 = gana el equipo 1 contando ese hándicap, ó pronóstico 2 = gana el equipo 2 contando ese hándicap.
	2	Equipo 2	
Hándicap asiático tercer set	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador del tercer set aplicando una ventaja inicial de puntos prefijada por EH, donde el pronóstico 1 = gana el equipo 1 contando ese hándicap, ó pronóstico 2 = gana el equipo 2 contando ese hándicap.
	2	Equipo 2	
Hándicap asiático cuarto set	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador del cuarto set aplicando una ventaja inicial de puntos prefijada por EH, donde el pronóstico 1 = gana el equipo 1 contando ese hándicap, ó pronóstico 2 = gana el equipo 2 contando ese hándicap.
	2	Equipo 2	
Hándicap asiático quinto set	1	Equipo 1	En este mercado se pronostica el ganador del quinto set aplicando una ventaja inicial de puntos prefijada por EH, donde el pronóstico 1 = gana el equipo 1 contando ese hándicap, ó pronóstico 2 = gana el equipo 2 contando ese hándicap.
	2	Equipo 2	

<b>TIPOS DE APUESTAS FÚTBOL AMERICANO PREPARTIDO</b>			
<b>Mercado (Nombre de las apuestas)</b>	<b>Pronósticos ofertados</b>	<b>Significado de cada pronóstico</b>	<b>Explicaciones adicionales</b>
Ganador	1	gana equipo 1 (incluye prórroga)	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante).
	2	gana equipo 2 (incluye prórroga)	
Menos/Mas (total puntos)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se marcará menos o más de un cierto número de puntos prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los puntos prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los puntos prefijados por EH. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	más	
Hándicap	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1X2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	gana equipo 2	
Menos/Mas equipo 1 (puntos)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si el equipo 1 marca menos o más de un cierto número de goles prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los goles establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	más	



Menos/Mas equipo 2 (puntos)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si el equipo 2 marca menos o más de un cierto número de goles prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los goles prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los goles prefijados por EH. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	más	

<b>MERCADO DE LAS PRINCIPALES APUESTAS WATERPOLO PREPARTIDO</b>			
<b>Mercado (Nombre de las apuestas)</b>	<b>Pronósticos ofertados</b>	<b>Significado de cada pronóstico</b>	<b>Explicaciones adicionales</b>
Oferta básica	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante) o X = empatan (Pronóstico X). También estás disponibles las opciones de pronóstico doble oportunidad donde 1X =gana equipo 1 o empate, X2 = empate o gana equipo 2 y 12 = gana equipo 1 o gana equipo 2 (Pronóstico Doble Oportunidad 1X, X2 ó 12). La opción de pronóstico F2 significa apostar a que el favorito ganará por dos o más goles de ventaja con respecto a su oponente, se entenderá por favorito aquel equipo que tenga asignada una cuota menor en el pronóstico 1 ó 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
	F2	gana el favorito por 2 o más goles	
Menos/Mas (cierto número de goles)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los goles prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los goles prefijados por EH. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	más	
Hándicap	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1X2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	gana equipo 2	
Menos/Mas equipo 1 (goles)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si el equipo 1 marca menos o más de un cierto número de goles prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los goles prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los goles prefijados por EH. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	más	
Menos/Mas equipo 2 (goles)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si el equipo 2 marca menos o más de un cierto número de goles prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los goles prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los goles prefijados por EH. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	más	
Goles jugador	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si un jugador concreto marca menos o más de un cierto número de goles prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los goles prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los goles prefijados por EH. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	mas	

Par o impar (número de goles)	1	par	En este mercado se apuesta sobre si el resultado final de goles va a ser un número par de goles o un número impar. Donde 1 = número par de goles y 2 = número impar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	impar	
Posición	1-1	Primero	En este mercado se pronostica el ganador de un torneo (pronóstico 1-1); la posición de ese equipo, si termina el torneo entre los tres primeros (pronóstico 1-3); la posición de ese equipo, si termina el torneo entre los seis primeros (pronóstico 1-6) ó la posición de ese equipo, si termina el torneo entre los diez primeros (pronóstico 1-10).
	1-3	entre los 3 primeros	
	1-6	entre los 6 primeros	
	1-10	entre los 10 primeros	

## MERCADOS DE LAS PRINCIPALES APUESTAS MOTOR PRECARRERA

Mercado (Nombre de las apuestas)	Pronósticos ofertados	Significado de cada pronóstico	Explicaciones adicionales
Posición final	1	Ganador	En este mercado se pronostica el piloto ganador de una carrera (pronóstico 1), la posición final de ese piloto entre los tres primeros (pronóstico X) ó la posición final de ese piloto entre los seis primeros (pronóstico 2).
	X	entre los 3 primeros	
	2	entre los 6 primeros	
Posición	1-1	Ganador	En este mercado se pronostica el piloto ganador de una carrera (pronóstico 1-1); la posición de ese piloto, si termina la carrera entre los tres primeros (pronóstico 1-3); la posición de ese piloto, si termina la carrera entre los seis primeros (pronóstico 1-6) ó la posición de ese piloto, si termina entre los diez primeros (pronóstico 1-10).
	1-3	entre los 3 primeros	
	1-6	entre los 6 primeros	
	1-10	entre los 10 primeros	
Otras	1	si	En este mercado se pronostican otras apuestas con pronósticos de fácil interpretación (SI ó NO). Ejemplo: ¿Terminará la carrera Jorge Lorenzo? Pronóstico 1 – SI / Pronóstico 2 – NO.
	2	no	

## MERCADOS DE LAS PRINCIPALES APUESTAS PREPARTIDO DE OTROS DEPORTES

Mercado (Nombre de las apuestas)	Pronósticos ofertados	Significado de cada pronóstico	Explicaciones adicionales
<b>FÚTBOL SALA</b>			
Oferta básica	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante) o X = empatan (Pronóstico X). También estás disponibles las opciones de pronóstico doble oportunidad donde 1X =gana equipo 1 o empate, X2 = empate o gana equipo 2 y 12 = gana equipo 1 o gana equipo 2 (Pronóstico Doble Oportunidad 1X, X2 ó 12). La opción de pronóstico F2 significa apostar a que el favorito ganará por dos o más goles de ventaja con respecto a su oponente, se entenderá por favorito aquel equipo que tenga asignada una cuota menor en el pronóstico 1 ó 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
	F2	gana el favorito por 2 o más goles	

Menos/Mas (cierto número de goles)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los goles prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los goles prefijados por EH. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	más	
Hándicap	1	gana equipo 1	En este mercado Hándicap es la apuesta en la que se ofrece los pronósticos 1X2 para un partido donde se aplica una ventaja inicial de goles establecida por EH y que se asigna a aquel equipo que no es considerado el favorito. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	gana equipo 2	
Par o impar (número de goles)	1	par	En este mercado se apuesta sobre si el resultado final de goles va a ser un número par de goles o un número impar. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	impar	
<b>VOLEIPLAYA</b>			
Oferta básica	1	gana partido equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante). Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	gana partido equipo 2	
Ganador primer set	1	equipo 1	En este mercado se apuesta por el resultado del primer set del partido pudiéndose elegir entre los pronósticos 1 y 2, es decir en este mercado se apuesta a que 1 = gana el equipo 1 el primer set ó 2 = gana el equipo 2 el primer set. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	equipo 2	
<b>DEPORTES DE INVIERNO</b>			
Posición final	1	Ganador	En este mercado se pronostica el corredor ganador de una carrera (pronóstico 1), la posición final de ese corredor entre los tres primeros (pronóstico X) ó la posición final de ese corredor entre los seis primeros (pronóstico 2).
	X	entre los 3 primeros	
	2	entre los 6 primeros	
Posición	1-1	Ganador	En este mercado se pronostica el corredor ganador de una carrera (pronóstico 1-1); la posición de ese corredor, si termina la carrera entre los tres primeros (pronóstico 1-3); la posición de ese corredor, si termina la carrera entre los seis primeros (pronóstico 1-6) ó la posición de ese corredor, si termina entre los diez primeros (pronóstico 1-10).
	1-3	entre los 3 primeros	
	1-6	entre los 6 primeros	
	1-10	entre los 10 primeros	
Oferta básica	1	si	En este mercado se pronostican otras apuestas con pronósticos de fácil interpretación (SI ó NO) Ejemplo: ¿Terminará la carrera Aksel Lund Svindal? Pronóstico 1 – SI / Pronóstico 2 – NO.
	2	no	
<b>DARDOS</b>			
Juego	1	Ganado jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un juego donde el pronóstico 1 = gana el juego el jugador 1, X = empatan ambos jugadores y 2 = gana el juego el jugador 2.
	X	empatan	
	2	gana jugador 2	
Oferta básica	1	gana jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un juego donde el pronóstico 1 = gana el juego el jugador 1 y el pronóstico 2 = gana el jugador 2.
	2	gana jugador 2	
<b>DEPORTES DE COMBATE</b>			
Juego	1	Ganado jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un combate donde el pronóstico 1 = gana el combate el luchador 1, X = empatan ambos luchadores y 2 = gana el combate el luchador 2.
	X	empatan	
	2	gana jugador 2	

Posición final	1	queda primero	En este mercado se pronostica el luchador ganador de un combate (pronóstico 1), la posición final de ese luchador entre los tres primeros (pronóstico X) ó la posición final de ese luchador entre los seis primeros (pronóstico 2).
	X	entre los 3 primeros	
	2	entre los 6 primeros	
<b>BILLAR (SNOOKER)</b>			
Juego	1	gana jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un juego donde el pronóstico 1 = gana el juego el jugador 1, X = empatan ambos jugadores y 2 = gana el juego el jugador 2.
	X	empatan	
	2	gana jugador 2	
<b>GOLF</b>			
Posición	1-1	Ganador	En este mercado se pronostica el ganador de un torneo (pronóstico 1-1); la posición de ese jugador, si termina el torneo entre los tres primeros (pronóstico 1-3); la posición de ese jugador, si termina el torneo entre los seis primeros (pronóstico 1-6) ó la posición de ese jugador, si termina entre los diez primeros (pronóstico 1-10).
	1-3	entre los 3 primeros	
	1-6	entre los 6 primeros	
	1-10	entre los 10 primeros	
<b>FÚTBOL PLAYA</b>			
Oferta básica	1	gana equipo 1	En este mercado se pronostica el resultado de un partido donde 1= gana el equipo 1 (Equipo local), 2 = gana el equipo 2 (equipo visitante) o X = empatan (Pronóstico X). También están disponibles las opciones de pronóstico doble oportunidad donde 1X =gana equipo 1 o empate, X2 = empate o gana equipo 2 y 12 = gana equipo 1 o gana equipo 2 (Pronóstico Doble Oportunidad 1X, X2 ó 12). La opción de pronóstico F2 significa apostar a que el favorito ganará por dos o más goles de ventaja con respecto a su oponente, se entenderá por favorito aquel equipo que tenga asignada una cuota menor en el pronóstico 1 ó 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empate	
	2	gana equipo 2	
	1X	gana equipo 1 o empate	
	X2	empate o gana equipo 2	
	12	gana equipo 1 o gana equipo 2	
	F2	gana el favorito por 2 o más goles	
Menos/Mas (cierto número de goles)	1	menos	En este mercado se apuesta sobre si se van a producir menos o más de un cierto número de goles prefijados por EH, donde el pronóstico 1 = menos de los goles prefijados por EH y el pronóstico 2 = más de los goles prefijados por EH. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	más	
<b>ATLETISMO</b>			
Posición final	1	Ganador	En este mercado se pronostica el atleta ganador de una competición (pronóstico 1), la posición final de ese atleta entre los tres primeros (pronóstico X) ó la posición final de ese atleta entre los seis primeros (pronóstico 2).
	X	entre los 3 primeros	
	2	entre los 6 primeros	
Oferta básica	1	gana atleta 1	En este mercado se pronostica el atleta ganador de una competición donde pronóstico 1 = gana el atleta 1 y pronóstico 2 = gana el atleta 2.
	2	gana atleta 2	
<b>AJEDREZ</b>			
Juego	1	gana jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un juego donde el pronóstico 1 = gana el juego el jugador 1, X = empatan ambos jugadores (tablas) y 2 = gana el juego el jugador 2.
	X	empatan	
	2	gana jugador 2	
<b>CRICKET</b>			
Oferta básica	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el jugador 1 y 2 = gana el partido el jugador 2.
	2	gana equipo 2	

<b>RUGBY</b>			
Oferta básica	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el juego el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el partido el equipo 2.
	X	empatan	
	2	gana equipo 2	
<b>CURLING</b>			
Oferta básica	1	gana jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un juego donde el pronóstico 1 = gana el juego el jugador 1 y 2 = gana el juego el jugador 2.
	2	gana jugador 2	
<b>FLOORBALL (HOCKEY PISTA)</b>			
Oferta básica	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el equipo 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el partido el equipo 2.
	X	empatan	
	2	gana equipo 2	
<b>TENIS DE MESA</b>			
Oferta básica	1	gana jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el jugador 1 y 2 = gana el partido el jugador 2.
	2	gana jugador 2	
<b>BADMINTON</b>			
Oferta básica	1	gana jugador 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el jugador 1 y 2 = gana el partido el jugador 2.
	2	gana jugador 2	
<b>HOCKEY PATINES</b>			
Oferta básica	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el jugador 1, X = empatan ambos equipos y 2 = gana el partido el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	X	empatan	
	2	gana equipo 2	
<b>CICLISMO</b>			
Posición	1-1	Ganador	En este mercado se pronostica el corredor ganador de una carrera (pronóstico 1-1); la posición de ese corredor, si termina la carrera entre los tres primeros (pronóstico 1-3); la posición de ese corredor, si termina la carrera entre los seis primeros (pronóstico 1-6) ó la posición de ese corredor, si termina la carrera entre los diez primeros (pronóstico 1-10).
	1-3	entre los 3 primeros	
	1-6	entre los 6 primeros	
	1-10	entre los 10 primeros	
<b>FUTBOL AUSTRALIANO</b>			
Oferta básica	1	gana equipo 1	En este mercado se apuesta por el ganador de un partido donde el pronóstico 1 = gana el partido el jugador 1 y 2 = gana el partido el jugador 2. Todos los pronósticos de este mercado se aplican al tiempo reglamentario.
	2	gana equipo 2	

## **5 Glosario**

### **Apostante o Usuario**

Persona que realiza apuestas en los locales de apuestas, sin que en ningún caso se trate de menores de edad ni de personas sujetas a interdicción para el juego de acuerdo con el punto 2.2 de las presentes normas.

### **Apuesta**

Actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la misma.

### **Apuesta acertada o ganadora**

Aquella en la que el pronóstico realizado coincide con el resultado considerado válido de acuerdo con las presentes Normas.

### **Apuesta simple**

Aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento incluido en la oferta de EH. El apostante tendrá derecho al premio si acierta el pronóstico ganador del acontecimiento seleccionado.

### **Apuesta múltiple**

Apuesta en la que se apuesta simultáneamente por dos o más acontecimientos no relacionados entre sí. En este tipo de apuestas es necesario acertar todos los pronósticos realizados para que la apuesta sea ganadora.

### **Apuesta de Sistema**

En este tipo de apuesta es posible elegir pronósticos de varias combinaciones de más eventos y es posible ganar incluso cuando no se hayan adivinado todos los eventos.

Las combinaciones de las apuestas individuales en los sistemas vienen calculadas por el número determinado de eventos en el sistema informático de EH, sirviéndose de combinaciones matemáticas.

### **Apuesta nula**

Aquella que, aún habiendo sido validada, se considera no válida y se procede a la devolución del importe de la misma al apostante.

### **Apuesta perdedora**

Aquella en la que el pronóstico realizado no coincide con el resultado considerado

válido de acuerdo a las reglas de organización y funcionamiento de apuestas de EH.

### **Boleto de apuestas**

Comprobante o soporte que acredita a su poseedor como apostante, recoge los datos relativos a la apuesta realizada, su registro y aceptación por parte de EH y sirve como documento justificativo para el pago de la apuesta ganadora, así como, en su caso, para formular cualquier reclamación sobre la apuesta.

### **Coeficiente de apuesta**

Cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora en las apuestas de contrapartida al ser multiplicada por la cantidad apostada.

### **Evento**

Es un acontecimiento, deportiva, de competición o de cualquier otra naturaleza, cuyo desenlace es incierto y ajeno a las partes intervinientes. Dicho acontecimiento definirá una clasificación y/o un ganador determinado.

Un evento puede reducirse a un partido, carrera, o competición individual o puede ser un conjunto de partidos, carreras o competiciones individuales que determinen el resultado de un campeonato, torneo o trofeo.

### **Evento aplazado**

Aquél que se cancela antes del comienzo programado.

### **Evento anulado**

Es el evento que se computa de conformidad con coeficiente 1,00 según lo dispuesto en las reglas de organización y funcionamiento de apuestas de EH.

### **Evento suspendido**

Aquél que se suspende durante la duración del mismo.

### **Favorito**

Aquellas apuestas con mayor probabilidad de resultar ganadora/as en un evento. Podrían identificarse porque presentan el coeficiente final más bajo de todas las selecciones de esa modalidad de apuesta para ese evento.

### **Hándicap**

La oferta "hándicap" es una oferta especial que coloca el equipo favorecido en la posición de desventaja antes del comienzo del evento.

**Importe de apuesta**

Cantidad en euros por la que se formaliza el pago de una apuesta.

**Local específico de apuestas**

Aquel autorizado por la Consellería competente en materia de juego para que en su interior se validen apuestas.

**Máquinas de apuestas**

Son máquinas de juego específicamente homologadas para la realización de apuestas. Pueden ser de dos tipos: máquinas auxiliares, que son aquellas operadas directamente por el público; o terminales de expedición, que son aquellas utilizadas por un empleado de EH, o de un casino de juego, sala de bingo o salón de juego.

**Pago de premios**

Acción por la que un apostante entrega un boleto de apuestas reconocido como apuestaganadora y el operador procede a pagarle el premio correspondiente. El importe del premio se calcula multiplicando el importe apostado por el coeficiente de los eventos detallados en el boleto, a condición de que el resultado exacto de los eventos jugados se haya acertado.

**Participante o jugador**

Los equipos o individuos que forman parte de un acontecimiento, susceptibles de ser seleccionados por el apostante.

**Resultado**

Desenlace de un evento al final del tiempo reglamentario (el tiempo dictaminado por la reglas de una determinada competición y por un posible tiempo extra decidido por el árbitro), salvo cuando EH en su oferta relacionada a un evento en concreto indique expresamente que se tendrá en cuenta el resultado final o el resultado de una determinada parte. En caso de deportes sin tiempo reglamentario determinado, se entenderá por válida la primera publicación oficial del resultado. Dicho resultado vendrá expresado en la forma en la que se plantee el pronóstico del mismo.

**Sistema técnico**

Conjunto de elementos y/o instrumentos técnicos utilizados para la organización y comercialización de las apuestas.

**Sistema informático**

Parte del sistema técnico compuesto de programas informáticos (software).



**Validación de apuesta**

Registro y aceptación de la apuesta por parte de EH, así como la entrega o puesta a disposición del usuario de un boleto o resguardo de los datos que justifiquen la apuesta realizada.

**Unidad Central de Apuestas**

Conjunto compuesto por los elementos técnicos necesarios para registrar, totalizar, gestionar y procesar las apuestas realizadas por los usuarios, en condiciones de aptitud para su consulta por la administración.

**Unidades mínima y máxima de la apuesta**

Cantidades mínimas y máximas que pueden formalizarse por cada tipo de apuesta.