

























En caso de un evento no finalizado, por cualquier razón; si el resultado oficial es emitido por la organización competente de dicho evento, dentro de las 24h posteriores del día siguiente, a la finalización programada del mismo. Este resultado oficial servirá como base para cerrar y posteriormente pagar las apuestas.

## **4.2 Tiempo reglamentario**

En todos los eventos que adoptan un periodo de tiempo determinado, el resultado que se tiene en cuenta es aquel establecido después de la finalización del tiempo de juego normal (o tiempo reglamentario), incluido el tiempo añadido/tiempo de descuento. Las prórrogas o las tandas de penaltis no tendrán influencia alguna en las apuestas salvo que en el sitio web se mencione lo contrario.

## **4.3 Finalistas**

Para una apuesta referida a los finalistas de una competición, los finalistas son los jugadores/equipos que disputan la final, con independencia de la manera en que se hayan clasificado, incluidas las decisiones tomadas por cualquier instancia dirigente.

## **4.4 Descenso**

Una apuesta sobre un equipo que descenderá se refiere a los equipos que ocupan los puestos de descenso al finalizar una temporada deportiva considerada o que descienden después de una promoción de descenso prevista por la organización de la competición.

## **4.5 Caso de paridad o ex aequo**

Cuando uno o varios sujetos terminan empatados en la primera posición, tanto ex-aequo como en paridad, y no han sido desempatados por el organizador de la competición en cuestión, y en los casos en que esta posibilidad (paridad, ex-aequo o nulo) no haya sido propuesta por EL OPERADOR, la apuesta será cancelada por el operador.

## **4.6 Caso no previsto**

En el caso en que se produzca una eventualidad no prevista en este reglamento, intentaremos establecer paralelismos apropiados que figuren en estas condiciones y procederemos a su aplicación o a la de las directivas generales del sector para decidir la resolución de estas apuestas.

## **4.7 Resultados de las apuestas**

En la sección “Mis apuestas”, el usuario podrá observar el estado de su apuesta si está ganada (con ganancia obtenida), pendiente o perdida. Los resultados de estas apuestas se publicarán con un plazo máximo de 24 horas después de la finalización del evento y/o de la publicación oficial de este evento sobre el sitio oficial de la competición. Los resultados de los eventos se mantendrán de manera indefinida en la sección mis apuestas, a no ser que se

indique lo contrario en las reglas particulares de los operadores.

#### **4.8 Medios de pago**

Una vez validado que una apuesta realizada por un participante se encuentre con estado ganadora, Sportnco, procederá a comunicárselo al Operador pertinente o a la empresa encargada de su cuenta de usuario para que éste ingrese en un plazo inferior a 24 horas, tras la publicación del resultado, los premios obtenidos en la cuenta de usuario del participante.

Los medios de pago pueden variar dependiendo del Operador al que Sportnco les proporciona las apuestas, los cuales vendrán definidos en el apartado "métodos de pago" de cada Operador.

#### **4.9 Establecimiento de un importe**

El establecimiento de un importe mínimo o máximo es responsabilidad de France Pari. La apuesta mínima es de 0.10€ y la apuesta máxima puede depender de varios criterios como el tipo de mercados, el deporte, la competición...

### **5 - Casos de nulidad**

Cuando una apuesta es cancelada o considerada como nula, esta apuesta es validada como "ganadora" y reembolsada a una cuota de 1.00. En el caso de apuesta simple, esto significa que al jugador se le reembolsará desde la cantidad jugada. En el caso de apuesta múltiple, sistema o combinada, la cuota final será ajustada en consecuencia, siempre con una cuota de 1.00 para el evento anulado.

#### **5.1 Informe/Interrupción de un encuentro**

Si un partido de una apuesta no empieza a la hora prevista y se aplaza más allá del día después (el huso horario tenido en cuenta es el del lugar del partido), salvo mención especial, la apuesta será cancelada y se reembolsarán las apuestas de los apostantes. La fecha y la hora del inicio sólo pueden considerarse con exactitud 24h antes del encuentro.

Si un encuentro de una apuesta es interrumpido antes del final del tiempo establecido, por la razón que sea, podrá anularse la apuesta, a excepción de una reanudación hasta el final programado de dicho evento a no más tardar el día después (el huso horario que se tiene en cuenta es aquel del lugar del partido).

En el caso de que una apuesta ya haya sido valorada, como por ejemplo para las apuestas referidas al primer equipo en marcar, el primer tiempo, o una variable del número de goles en el partido ya superada, siguen siendo válidas las apuestas.

#### **5.2 Evento incorrecto**

Cuando un evento deportivo propuesto por EL OPERADOR comporta un error de sujeto (jugador o equipo erróneo), de lugar de desarrollo del evento (orden inverso, jugador o equipo local es mostrado como visitante y jugador o equipo visitante es mostrado como local), de fecha (en el caso donde un evento empiece antes que el horario anunciado sobre el

sitio) el OPERADOR se reserva el derecho de anular las apuestas relativas a dicho evento.

### **5.3 Error de intitulado**

El OPERADOR cancelara una apuesta en caso de mostrar un título de apuesta incorrecto, lo que puede ser confuso y / o no se corresponde con las cuotas con las que está asociado.

### **5.4 Solución de apuestas no propuestas**

Si el devenir y/o resultado de una apuesta da una solución no prevista, se anularán todas las apuestas con excepción de los tipos "Apuesta sobre la prueba" o "Vencedor Final", para las cuales serán dadas por pérdidas.

### **5.5 Apuestas tardías**

El OPERADOR cancelará las apuestas registradas, por el motivo que sea, después del inicio del evento deportivo al que se refieren, excepto las apuestas en vivo marcadas como "En directo" o las apuestas del tipo "Apuesta sobre la competición" o "Ganador final "

### **5.6 Otros casos**

Además, EL OPERADOR se reserva el derecho de anular una apuesta antes de un partido o en directo, realizada en los siguientes casos:

- Una apuesta cuyo resultado es ya conocido en el momento del registro de la apuesta;
- Una apuesta en directo realizada desde el lugar del evento deportivo o bajo instrucción de alguien que se encuentre en el lugar del evento deportivo;
- Orden inverso de las cuotas de una apuesta o todo fallo significativo de cuotas.
- Un fallo técnico que tiene como consecuencia la no-actualización de las cuotas.
- Un anuncio y/o una información y/o un aspecto del juego que permita conocer el resultado de una competición o de un encuentro, o que se diera a conocer durante el periodo de aceptación de la apuesta.

### **5.7 Nota de Desconexiones**

En caso de interrupción de una transacción por causa de mal funcionamiento de los equipos de EL OPERADOR, impidiendo así la realización de la transacción, EL OPERADOR reembolsará el importe íntegro invertido en dicha transacción. El reembolso se efectuará a la Cuenta de Juego, en un plazo razonable, una vez que se haya recibido por parte del Participante las pruebas pertinentes del daño sufrido por no llevarse a cabo la transacción.

## **6 - Límites**

### **6.1 Combinación de varios tipos de apuestas**

El usuario no tiene el derecho de combinar apuestas relativas al mismo evento deportivo. Las apuestas múltiples para las cuales se combinan las diferentes selecciones, no serán aceptadas cuando el resultado de una de las apuestas influya en el de otras, aunque las dos elecciones no formen parte de un mismo encuentro o de un mismo evento deportivo.

Por ejemplo, una selección como la que se indica a continuación no puede ser aceptada:

- *Número de goles impar en el encuentro Paris SG – Marsella*
- *Marcador exacto de 1-0 en el encuentro Paris SG – Marsella*

Si una apuesta de este tipo es aceptada por error, será anulada, tanto si es ganadora como si es perdedora.

Del mismo modo, una selección como la que se indica a continuación no puede ser aceptada:

- *Nadal vencedor en la semifinal de Roland-Garros;*
- *Nadal vencedor del Torneo de Roland-Garros;*

Si una apuesta de este tipo es aceptada por error, será anulada, tanto si es ganadora como si es perdedora. Además, EL OPERADOR se reserva el derecho de determinar qué apuestas pueden ser consideradas como interdependientes.

## **6.2 Límites de cuotas**

Ciertos boletos de apuestas pueden ser rechazados, a exclusivo criterio del OPERADOR, especialmente cuando el jugador ha hecho una apuesta sencilla, combinada o de sistema con una cuota menor o igual a 1.10.

## **6.3 Límites de ganancias**

El OPERADOR se reserva el derecho de fijar los límites de ganancias, por deporte, categoría, competición o por jugador, y se compromete a informar a las personas implicadas de la mejor manera posible y a través de los medios disponibles.

## **6.4 Límites de apuesta**

El OPERADOR se reserva el derecho de establecer diferentes límites de apuestas dependiendo del tipo de partido o apuesta, del perfil del jugador y su comportamiento en el juego (colusión, uso de tecnología, traders profesionales, jugador profesional, jugador fraudulento...)

## **7 - Informaciones deportivas relacionadas con las apuestas**

El OPERADOR hace todo lo posible para garantizar que los servicios de información proporcionados en su sitio sean correctos (las estadísticas y los resultados se muestran antes y durante el evento). Estos datos son, por lo tanto, puramente indicativos; le corresponde al jugador seguir el evento deportivo por sus propios medios y consultar las fuentes de información oficial para estar seguro del resultado o de la clasificación del equipo o cualquier

otro resultado antes o durante el evento antes de hacer una apuesta en el evento.

El OPERADOR no se hace responsable de un error de visualización en estos servicios de información.

### **7.1 Fecha y hora límite de las apuestas**

La fecha y la hora límite de las apuestas se corresponden, por lo general, con la hora de comienzo del encuentro, salvo en el caso de encuentros que ofrezcan la posibilidad de apostar en directo. EL OPERADOR se reserva el derecho de cancelar una apuesta de antes de un partido realizada después del comienzo de un encuentro.

### **7.2 Terreno neutral, a puerta cerrada y otras menciones especiales referidas a un evento**

Es competencia del apostante informarse sobre el lugar del encuentro, la posibilidad de que haya un terreno neutral, de que se juegue a puerta cerrada o de cualquier otro elemento deportivo relacionado con el encuentro en el cual se apuesta, incluido el orden de las entidades citadas. EL OPERADOR no podrá ser considerado, en ningún caso, responsable por la ausencia de una información deportiva relacionada con el devenir y/o resultado de una apuesta.

El orden de citación de las entidades en el marco de una apuesta es a discreción del OPERADOR, y puede que no refleje el orden oficial propuesto por el organizador. El hecho de no respetar el orden oficial no puede ocasionar, en ningún caso, la anulación automática de una apuesta.

### **7.3 Reclamación y modificación posterior del resultado oficial**

Cualquier modificación del resultado oficial de una competición después de su publicación en el sitio, EL OPERADOR no dará derecho a ninguna modificación de las apuestas realizadas sobre la competición en cuestión.

## **8 - Normas especiales relacionadas con los Deportes**

Además de las normas generales de las apuestas, se pueden aplicar algunas disposiciones adicionales, según el deporte de las apuestas. En ese caso, las normas especiales priman por encima de las normas generales.

### **8.1 Normas especiales relacionadas con el Tenis:**

#### **8.1.1 Abandono de un jugador**

En el caso de abandono de un jugador, se declararán nulas todas las apuestas relativas al resultado final del partido, o sobre todo suceso (ganador de un set/juego/punto...) cuyo resultado no se haya alcanzado.

Excepto, apuestas de tipo "Competición" sobre el vencedor de la competición, de una sección del cuadro...

### **8.1.2 Sustitución de un jugador**

Si uno de los jugadores es sustituido en un partido individual, se anularán todas las apuestas.

Si uno de los jugadores es sustituido en un partido de dobles, se anularán todas las apuestas.

### **8.1.3 Cambio de lugar de juego o de la superficie**

En el caso de un cambio del lugar de juego o de la superficie, se mantienen las apuestas.

### **8.1.4 Retraso/reprogramación de un partido**

No se anulará ninguna apuesta en el caso de retraso o de que se vuelva a programar el partido, aunque se superen las 24 horas de retraso, si éste se desarrolla en el marco de la competición inicialmente prevista.

### **8.1.5 Cambio en el número de sets jugados**

En el caso de un cambio en el número de sets jugados (por ejemplo, si un partido previsto a 3 sets ganados para ser a 2), se anularán las apuestas sobre los sets no jugados y sobre el marcador final.

### **8.1.6: Super tie-break**

Si un partido termina con un Super Tie-Break, el partido será considerado como jugado a 3 sets

Cualquier Tie-Break o Super Tie-Break será considerado como un juego sólo en el total de juegos del partido.

### **8.1.7: Inicio de un partido**

Un partido de tenis se considera iniciado en el momento en que entran a la pista los jugadores.

## **8.2 Normas especiales relacionadas con los deportes mecánicos, incluida la Fórmula 1:**

### **8.2.1. Apuestas sobre las sesiones de calificación**

Las apuestas que se refieren a las sesiones de calificación siguen siendo válidas aunque esta no se realice completamente. Los resultados válidos serán aquellos publicados por el organizador al final de las calificaciones.

## **8.3 Normas especiales relacionadas con el Baloncesto:**

### **8.3.1 Prórrogas**

Para las apuestas sobre marcadores y resultados de baloncesto que se han realizado antes de la

hora de comienzo del partido indicada en el sitio web, las elecciones ganadoras se determinarán tomando como base el resultado, periodos de prolongación incluidos, salvo que se indicara lo contrario.

Para las apuestas sobre marcadores y resultados de baloncesto que se han realizado durante el encuentro (apuestas en directo), las elecciones ganadoras se determinarán tomando como base el resultado al final del tiempo reglamentario, salvo que se indicara lo contrario.

### **8.3.2 Primer tiempo**

El primer tiempo tiene en cuenta los dos primeros cuartos del encuentro.

### **8.3.3 Modificaciones de equipos**

Todas las apuestas siguen siendo válidas, con independencia del traslado del equipo o del cambio del nombre.

### **8.3.4 Paridad**

En el caso de paridad en el resultado de una apuesta y si esta opción no ha sido propuesta por EL OPERADOR, todas las apuestas serán consideradas nulas.

### **8.3.5 Apuesta en directo**

El OPERADOR se reserva el derecho de anular apuestas si se han propuesto con un desfase demasiado grande con respecto al cronómetro o el marcador en directo.

### **8.3.6 Empate y prórroga**

Si un partido no finaliza en empate, pero es necesaria una prórroga para decidir la clasificación de un equipo. Las apuestas siguen siendo válidas y cerradas según el resultado después de la finalización del tiempo reglamentario.

### **8.3.7 Prórroga**

La apuesta “¿Habrà prórroga?” es considerada ganadora desde el momento en que el tiempo reglamentario de un evento finaliza en empate.

## **8.4 Normas especiales relacionadas con el Boxeo:**

### **8.4.1. Combate parado**

Todas las apuestas referidas a un combate parado antes de la decisión oficial serán anuladas,

salvo que se haya estipulado otra cosa o se haya cerrado la apuesta. Si un veredicto a los puntos se ha dado antes del final del número total de rondas previstas, el resultado se registrará en la ronda en la cual se haya parado el combate. Si un boxeador se retira durante el descanso entre dos asaltos, el combate se considerará terminado en el asalto anterior.

#### **8.4.2. Apuesta sobre la manera en la que se ganará el combate**

Las apuestas ganadoras deben predecir la manera en la que se ganará el combate. En el caso de choque de cabezas o de golpes bajos que obliguen a los jueces a utilizar sus anotaciones para determinar el vencedor antes de que se haya llegado al número de asaltos previstos, el boxeador declarado ganador lo habrá hecho por K.O. en el momento en que se haya interrumpido el combate.

### **8.5 Normas especiales relacionadas con el Ciclismo:**

#### **8.5.1. Carrera por etapas no acabada**

En el caso de una carrera por etapas no terminada, se cancelarán todas las apuestas, salvo y se ha decidido el resultado oficial.

### **8.6 Normas especiales referidas al Hockey sobre hielo:**

#### **8.6.1 Diferentes modificaciones**

Apuestas sobre los ganadores, la conferencia y la división: todas las apuestas siguen siendo válidas, con independencia del traslado del equipo, del cambio de nombre del equipo o de la duración de la temporada.

#### **8.6.2 Victoria después de tanda de penaltis**

De acuerdo con las normas de hockey / hielo, al equipo que gana la tanda de penaltis se le suma un gol extra en su puntuación y gana el partido.

Este gol adicional se tiene en cuenta para cualquier pregunta relacionada con el resultado del evento (prórroga y lanzamiento de penaltis incluidos).

Ejemplo: Francia - Alemania 2-2 al final de la prórroga. Francia gana la tanda de penaltis. El resultado final será de 3-2 para Francia.

El número de goles marcados en el partido después de la prórroga y la tanda de penaltis será de 5.

### **8.7 Normas especiales relacionadas con el Fútbol:**

### **8.7.1. "Primer goleador"**

Si el primer gol se ha atribuido oficialmente como "gol en propia puerta", entonces, esta será la opción considerada como ganadora. Por lo tanto, todas las otras posibilidades serán consideradas como perdedoras. Si la opción "Gol en propia puerta" no ha sido propuesta, entonces, las apuestas realizadas sobre los sujetos propuestos serán consideradas como perdedoras.

### **8.7.2. "Último goleador"**

Si el último gol se ha atribuido oficialmente como "gol en propia puerta", entonces, esta será la opción considerada como ganadora. Por lo tanto, todas las otras posibilidades serán consideradas como perdedoras. Si la opción "Gol en propia puerta" no se ha propuesto y si no se ha registrado ningún otro gol, entonces, las otras posibilidades también serán consideradas como perdedoras.

### **8.7.3. Gol en propia puerta**

Los goles marcados en propia puerta no cuentan para las apuestas "Jugador marca un gol", "Jugador no marca gol" y "Próximo jugador en marcar"

### **8.7.4. "Jugador marca un gol" o "Jugador no marca ningún gol"**

Para estas apuestas, si se interrumpe el partido, serán consideradas como válidas todas las apuestas referentes a un jugador que ha marcado un gol antes de la interrupción del partido. Si el jugador indicado no ha marcado antes de la interrupción del partido, se anularán todas las apuestas relacionadas con este jugador.

### **8.7.5. "Máximo goleador de la competición"**

Las apuestas realizadas al "Máximo goleador de la competición", o apuestas similares, se tratarán según el resultado oficial publicado por la organización competente de la competición. Los goles registrados en el transcurso de las prórrogas serán tomados en cuenta.

### **8.7.6. Lugar del partido**

Si el lugar del partido cambia, las apuestas siguen siendo válidas, salvo si el encuentro debe jugarse en el campo del equipo que debía ejercer de visitante. En este caso, se anulan todas las apuestas.

### **8.7.7. Apuesta "Qué equipo marcará al menos un gol"**

La apuesta "Qué equipo marcará al menos un gol" sólo comporta una solución posible de entre las propuestas. Por ejemplo, si en un partido PSG-Marsella marcan los dos equipos, la única solución ganadora será "Los dos equipos". La elección "PSG" significa "PSG sólo" y la elección "Marsella" significa "Marsella sólo". En nuestro caso, estas dos elecciones serán, por lo tanto, perdedoras.

### **8.7.8 Tarjetas**

El número de tarjetas se determina de la siguiente manera:

- 1ra tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- 2da tarjeta amarilla que lleva a una roja = 2 tarjetas
- Tarjeta roja directa = 2 tarjetas

Un jugador no podrá recibir más de 3 tarjetas en un partido.

Las tarjetas mostradas tras la finalización del partido no cuentan.

Las tarjetas mostradas a los no participantes (jugadores ya sustituidos, entrenadores, asistentes, jugadores suplentes) no cuentan.

Una tarjeta se cuenta cuando ésta se muestra al jugador.

### **8.7.9 Puntos Tarjetas**

El número de puntos de tarjetas se calcula de la siguiente manera:

- Primera tarjeta amarilla = 10 puntos de tarjetas
- Segunda tarjeta amarilla que lleva a un rojo = 25 puntos de tarjetas
- Tarjeta roja directa = 25 puntos de tarjetas

Un jugador no podrá sumar más de 35 puntos de tarjetas en un partido.

Las tarjetas mostradas tras la finalización del partido no cuentan.

Las tarjetas mostradas a los no participantes (jugadores ya sustituidos, entrenadores, asistentes, jugadores suplentes) no cuentan.

### **8.7.10 Saque de esquina**

Los saques de esquina señalados por el árbitro, pero no lanzados/servidos por el equipo otorgado con el saque de esquina no cuentan.

Un saque de esquina se cuenta desde el momento en que se lanza/sirve.

## **8.8 Normas especiales relacionadas con el Rugby:**

### **8.8.1 "Primer ensayo logrado por un delantero" y "Primer ensayo logrado por un zaguero"**

Para las apuestas "Primer ensayo logrado por un delantero" y "Primer ensayo logrado por un zaguero", los equipos se descomponen de la siguiente manera: las posiciones de pilar, talonador, segunda y tercera línea son consideradas como delanteros". Las posiciones de medio

melé, medio apertura, tercer-cuarto centro, tercer-cuarto ala y zaguero son consideradas como zagueros. En el caso de controversia, la decisión del sujeto ganador será tomada a discreción del OPERADOR.

### **8.8.2 "Jugador que logra un ensayo" o "Jugador que no logra ningún ensayo"**

Para las apuestas "Jugador que logra un ensayo" o "Jugador que no logra ningún ensayo", si se interrumpe el partido, serán consideradas como válidas todas las apuestas referentes a un jugador que ha logrado un ensayo antes de la interrupción del partido. Si el jugador indicado no ha logrado un ensayo antes de la interrupción del partido, se anularán todas las apuestas relacionadas con este jugador.

## **8.9 Normas especiales relacionadas con el Béisbol:**

### **8.9.1 Tiempo asignado**

Para el béisbol, las apuestas 1x2 en directo hacen referencia al resultado final, incluidas las Prórrogas.

En béisbol, las prórrogas corresponden a las entradas adicionales disputadas si hay igualdad al final de los nueve innings (entradas) reglamentarios.

Tras nueve entradas, si los dos equipos están empatados, se juegan una o entradas adicionales hasta que haya un ganador.

Excepción: En Japón (NPL), si los equipos están empatados en la decimosegunda entrada, el partido se considera nulo.

### **8.9.2 Prórroga**

La apuesta "¿Habrá una prórroga?" es considerada como ganadora en el momento que un evento finaliza con empate al final del tiempo reglamentario.

### **8.9.3 Resultado de los partidos**

En apuesta pre-partido o en directo, la apuesta 1-2: ¿Quién va a ganar el partido?, designa el vencedor final de un enfrentamiento (entradas adicionales incluidas).

Caso excepcional: en Japón (NPL), la posibilidad de un empate al final de la 12ª entrada propicia la cancelación de esta apuesta.

En pre-partido, la apuesta 1X2 ¿Quién va a ganar el partido? se refiere a las nueve primeras entradas reglamentarias. En el caso de entrada(s) adicional (es), es el resultado X el que se valida.

En directo, la apuesta 1X2: ¿Quién va a ganar el partido? incluye las entradas adicionales. La X se valida cuando hay un empate al final de la 12ª entrada en Japón.

### **8.9.4 Aplazamiento de un encuentro**

En el caso de aplazamiento de un encuentro a una fecha posterior, el encuentro será considerado como cancelado

### **8.9.5 Medio tiempo**

Las apuestas sobre el resultado al medio tiempo de un partido de béisbol se basan en los resultados después de la medio-inning número 9.

## **8.10 Normas especiales relacionadas con el Futbol Americano:**

### **8.10.1 Tiempo asignado**

Para el Futbol americano, las apuestas se refieren al resultado final con prórrogas incluidas, salvo que se mencione lo contrario en el titular de la apuesta.

Un partido de Fútbol Americano puede acabar en empate al final de las prórrogas.

### **8.10.2 Marcador de touchdown**

Se presume que los actores enumerados en una apuesta "Marca un touchdown" participan en el evento en cuestión. Las apuestas sobre este mercado siguen siendo válidas incluso si un actor no participa en el evento. La apuesta sobre el actor en cuestión no es reembolsable y se considera como perdida.

## **8.11 Normas especiales relacionadas con Otros deportes:**

En el caso de dudas en la promulgación de una apuesta, el resultado de dicha apuesta será considerado a la discreción del OPERADOR, teniendo en cuenta el reglamento oficial de la Competición en el ámbito del cual se desarrolla el evento de la apuesta.

## **8.12 Normas especiales relacionadas con el E-Sports :**

### **8.12.1 Evento aplazado**

En caso de interrupción o suspensión de un evento pasadas 48 horas, el evento será cancelado y todas las apuestas serán reembolsadas, con la excepción de apuestas sobre los eventos del juego cuyo resultado ya se conoce. En caso de varias apuestas, de sistemas o combinadas, la cuota final se ajustará en consecuencia, siempre con una cuota de 1 para el evento cancelado.

### **8.12.2 Tiempo de juego**

Para E-Sports, las apuestas se hacen sobre el resultado final dentro del tiempo reglamentario únicamente, a menos que se indique lo contrario en el título de la apuesta.

### **8.12.3 Cerrar sesión**

Si un partido se vuelve a jugar después de una desconexión o un problema técnico que no está relacionado con la decisión de un participante / equipo, el evento será cancelado y todas las apuestas serán reembolsadas, excepto las apuestas de los eventos del juego cuyo resultado ya se conoce. El evento de replay será considerado como otra apuesta independiente.

### **8.12.4 Números de maps**

Si el número de maps incluidos en el evento, que sirven de base de apuestas, cambia, EL OPERADOR se reserva el derecho a cancelar las apuestas

### **8.12.5 Counter Strike - Apuestas sobre desactivación de bombas**

Todas las apuestas relativas a la desactivación de una bomba serán canceladas en caso de que no se use ninguna durante el evento.

### **8.12.6 DOTA 2 - Apuestas sobre el 1r Aegis**

La apuesta se cerrará según el equipo que recoge el Aegis de los inmortales, y no según el equipo que mata a Roshan.

### **8.15.7 DOTA 2/LOL – Apuestas sobre la 1ra Torre/Casa...**

Todos los métodos de destrucción de una torre/casa... están contabilizados para cerrar estas apuestas.