



# REGLAMENTO JUEGASPORT

## 1. REGLAS GENERALES

- 1.1. Todos los partidos se deben jugar en la fecha, hora y el lugar previsto. De lo contrario, no será válida ninguna de las apuestas y el dinero apostado será reintegrado.
- 1.2. **Si por cualquier motivo una apuesta es aceptada después de haberse iniciado un evento deportivo, dicha apuesta será anulada y se reintegrará el dinero apostado. En el caso de los Parlays, éstos serán reducidos en el número de eventos que se hayan iniciado antes de la formulación de la apuesta.**
- 1.3. Si el jugador gana la apuesta, la ganancia será calculada según el logro impreso en el ticket recibo o medio de apuesta al momento de hacer la apuesta.
- 1.4. Apuesta mínima: una (1) Unidad de Apuesta.
- 1.5. En un Parlay se pueden combinar dos (2) o más apuestas de tipo derecha para varios eventos deportivos. Para ganar un PARLAY, el apostador debe acertar todos los resultados seleccionados, si ha de fallar en alguno de ellos, perderá el Parlay. La ganancia se calcula con base a la cantidad apostada y ganada en la primera apuesta del Parlay, esta ganancia es apostada en la siguiente apuesta del Parlay y así sucesivamente, de acuerdo al número de apuestas. Si una apuesta de tipo derecha es declarada "no válida" o "cancelada", el PARLAY que la contenga se reducirá en una combinación y la ganancia se ajustará con los logros del resto de las apuestas que continúen siendo válidas.
- 1.6. Sólo se permite combinar hasta cuatro (4) apuestas a No Favorito en un PARLAY.

## 2. REGLAS ESPECÍFICAS PARA EL BÉISBOL

- 2.1. En caso de que el lanzador oficial fuese cambiado antes del inicio del juego, las apuestas continúan válidas; es decir, no se reintegrará el dinero apostado por cambios de pitcher de último momento. Esta condición aplica para todas las apuestas de Béisbol y será indicado en el ticket como "Action".
- 2.2. **GANADOR:** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará el partido.
  - 2.2.1. Las apuestas se pagarán en función del resultado oficial, incluyendo los innings extra.
  - 2.2.2. Para que las apuestas sean válidas, el partido debe cumplir al menos cinco (5) innings o cuatro innings y medio (4 ½) si el equipo local va ganando.



- 2.2.3. Si el partido es cancelado o suspendido después de la quinta (5<sup>ta</sup>) entrada, el ganador será determinado por el resultado después de la última entrada completa antes de dicha cancelación, excepto que el equipo de casa tome la delantera o empata antes de la cancelación, en tal caso si empata se devuelve el dinero y si se va adelante en su turno, el resultado final será el correspondiente al momento de la suspensión.
- 2.3. **RUN LINE:** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará el partido, tomando en cuenta además la línea de carreras (hándicap) que le da ventaja al equipo No favorito. Al igual que la línea de dinero, la línea de carreras (hándicap) antepondrá un signo positivo (+) o negativo (-) al número de carreras que el equipo No Favorito tendrá de ventaja o el equipo Favorito tendrá que superar para que la apuesta sea ganadora.
- 2.3.1. Para que las apuestas sean válidas, el partido debe cumplir las nueve (9) entradas completas u ocho y media (8 ½) si el equipo de casa está ganando. En caso de que la liga haya establecido de manera oficial una doble jornada a disputarse en siete (7) innings por partido, serán válidas las apuestas cuando el partido haya cumplido las siete (7) entradas completas o seis y media (6 y ½) si el equipo de casa está ganando.
- 2.3.2. Cuando el partido quede empatado, después de aplicar la línea de carreras establecida (hándicap), la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegrará el monto apostado.
- 2.4. **ALTA - BAJA:** El jugador deberá apostar si el total de carreras anotadas por ambos equipos que se enfrentan en un partido de béisbol es Mayor (Alta) o Menor (Baja) a la línea de carreras establecida. No importará qué equipo gane sino la suma de carreras de ambos equipos al final del partido, incluyendo los extra innings.
- 2.4.1. Para que las apuestas sean válidas, el partido debe cumplir las nueve (9) entradas completas u ocho y media (8 ½) si el equipo de casa está ganando. En caso de que la liga haya establecido de manera oficial una doble jornada a disputarse en siete (7) innings por partido, serán válidas las apuestas cuando el partido haya cumplido las siete (7) entradas completas o seis y media (6 y ½) si el equipo de casa está ganando.
- 2.4.2. Si el total de carreras anotadas por ambos equipos en el partido es igual a la línea de carreras establecida, la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegrará el monto apostado.
- 2.5. **GANADOR 5<sup>to</sup> INNING:** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará al cierre del quinto (5<sup>to</sup>) inning en un partido de béisbol.
- 2.5.1. Las apuestas se pagarán en función del resultado oficial al cierre del quinto (5<sup>to</sup>) inning.
- 2.5.2. Para que las apuestas sean válidas, el partido debe cumplir al menos cinco (5) innings o cuatro innings y medio (4 ½) si el equipo local va ganando.
- 2.5.3. Si el resultado del partido al cierre del quinto inning es empate y no se ofrecen logros para esta opción, las apuestas a Ganador 5<sup>to</sup> Inning serán anuladas y se reintegrará el dinero apostado.

- 2.6. **ALTA-BAJA 5<sup>to</sup> Inning**: El jugador deberá apostar si el total de carreras anotadas al cierre del 5<sup>to</sup> inning del partido por ambos equipos es Mayor (Alta) o Menor (Baja) a la línea de carreras establecida.
- 2.6.1. Las apuestas se pagarán en función del resultado oficial al cierre del quinto (5to) inning.
- 2.6.2. Si el resultado del partido de Beisbol al cierre del 5to inning es igual a la línea de carreras totales, la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegrará el monto apostado.
- 2.6.3. Para que las apuestas sean válidas, el partido debe cumplir al menos cinco (5) innings o cuatro innings y medio (4 ½) si el equipo local va ganando.
- 2.7. **ANOTACIÓN PRIMER INNING (SI-NO)**: El jugador deberá apostar si en el primer inning del partido se anota al menos una carrera, independientemente del equipo.
- 2.7.1. Las apuestas Anotación Primer Inning Si – No, sólo serán válidas si se completan los 5 inning jugados, de lo contrario será considerada NO VALIDA.
- 2.8. **PRIMERO EN ANOTAR**: El jugador deberá apostar cuál de los equipos anotará la primera carrera del partido. Si un equipo anota y luego el partido se cancela o pospone, las jugadas serán válidas solo si se completan 5 inning jugados.
- 2.9. **SUPER RUNLINE**: El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará el partido, tomando en cuenta además la línea de carreras (hándicap) que le da ventaja al equipo no favorito. Al igual que la línea de dinero, la línea de carreras (hándicap) antepondrá un signo positivo (+) o negativo (-) al número de carreras que el equipo no favorito tendrá de ventaja o el favorito tendrá que superar para que la apuesta sea ganadora.
- 2.9.1. Para que las apuestas sean válidas, el partido debe cumplir las nueve (9) entradas completas u ocho y media (8 ½) si el equipo de casa está ganando. En caso de que la liga haya establecido de manera oficial una doble jornada a disputarse en siete (7) innings por partido, serán válidas las apuestas cuando el partido haya cumplido las siete (7) entradas completas o seis y media (6 y ½) si el equipo de casa está ganando.
- 2.9.2. Cuando el partido quede empatado, después de aplicar la línea de carreras establecida (hándicap), la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegra en dinero apostado.
- 2.10. **HITS+CARRERAS+ERRORES (H+C+E)**: El jugador deberá apostar si el total de hits (H), carreras (C) y errores (E), de ambos equipos en un partido de béisbol es Mayor (Alta) o Menor (Baja) a la línea establecida para el total de hits, carreras y errores. No importa qué equipo gane sino la sumatoria de los hits, las carreras y los errores (H+C+E) que ambos equipos hayan logrado al final del partido; incluyendo los extra innings.
- 2.10.1. Para que las apuestas sean válidas, el partido debe cumplir las nueve (9) entradas completas u ocho y media (8 ½) si el equipo de casa está ganando. En caso de que la liga haya establecido de manera oficial una doble jornada a disputarse en siete (7) innings por partido, serán válidas las apuestas cuando el partido haya cumplido las siete (7) entradas completas o seis y media (6 y ½) si el equipo de casa está ganando.

2.10.2. Si el total de Hits, Carreras y Errores (H+C+E) de ambos equipos en el partido es igual a la línea de logro establecida, la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegrará el monto apostado.

2.11. **RUN LINE MITAD:** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará la mitad del partido, tomando en cuenta además la línea de carreras (hándicap) que le da ventaja al equipo No favorito. Al igual que la línea de dinero, la línea de carreras (hándicap) antepondrá un signo positivo (+) o negativo (-) al número de carreras que el equipo No Favorito tendrá de ventaja o el equipo Favorito tendrá que superar para que la apuesta sea ganadora.

2.11.1. Para que las apuestas sean válidas, el partido debe cumplir las cinco (5) entradas completas u 4 y media (4 y ½) si el equipo de casa está ganando.

### 3. REGLAS ESPECÍFICAS PARA EL FÚTBOL

3.1 **GANADOR:** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará o si habrá un empate en un partido de noventa (90) minutos, considerando los minutos de reposición que los árbitros indiquen. **No se considerarán los tiempos extras ni los penales**, a menos que se estipule lo contrario.

3.1.1. En el caso de un empate, todas las apuestas para cada equipo (favorito o no favorito) serán calificadas como perdedoras y solamente las apuestas que tengan la opción de empate serán calificadas como ganadoras.

3.1.2. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir los noventa (90) minutos del partido (incluyendo el tiempo de reposición que los árbitros indiquen).

3.1.3. Cuando no se ofrezca la opción de empate y el juego termina empatado se reintegrará el dinero de las apuestas realizadas a ambos equipos.

3.2 **LÍNEA DE GOLES (o Goal Line):** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará el partido, tomando en cuenta además la línea de goles (hándicap) que le da ventaja al equipo No favorito. Al igual que la línea de dinero, la línea de goles (hándicap) antepondrá un signo positivo (+) o negativo (-) al número de goles que el equipo No Favorito tendrá de ventaja o el equipo Favorito tendrá que superar para que la apuesta sea ganadora.

3.2.1. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir los noventa (90) minutos del partido (incluyendo el tiempo de reposición que los árbitros indiquen).

3.3 **ALTA-BAJA:** El jugador deberá apostar si el total de goles anotados por ambos equipos que se enfrentan en un partido de fútbol es Mayor (Alta) o Menor (Baja) a la línea de



goles establecida.

- 3.3.1. El número total de goles marcados en un partido de fútbol es la suma de goles convertidos por ambos equipos y se basa en el resultado producido al final del tiempo regular del partido. No importará qué equipo gane sino la suma de goles de ambos equipos al final del partido. **No se tomarán en cuenta los tiempos extras ni los penales.**
- 3.3.2. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir los noventa (90) minutos del partido (incluyendo el tiempo de reposición que los árbitros indiquen).
- 3.3.3. Si el total de goles anotados en el partido es igual a la línea de goles, la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegrará el monto apostado.
- 3.4 **GANADOR PRIMERA MITAD:** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará o si habrá un empate **en la primera mitad de un partido de fútbol, considerando los minutos de reposición** que los árbitros indiquen.
  - 3.4.1. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir los primeros cuarenta y cinco (45) minutos del partido.
  - 3.4.2. En el caso de un empate al finalizar el primer tiempo, todas las apuestas para cada equipo (favorito o no favorito) serán calificadas como perdedoras y solamente las apuestas que tengan la opción de empate serán calificadas como ganadoras.
  - 3.4.3. Cuando no se ofrezca la opción de empate y el juego termina empatado se reintegrará el dinero de las apuestas realizadas a ambos equipos.
- 3.5 **ALTA-BAJA PRIMERA MITAD:** El jugador deberá apostar si el total de goles anotados en la primera mitad del partido por ambos equipos es Mayor (Alta) o Menor (Baja) a la línea de goles establecida.
  - 3.5.1. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir los primeros cuarenta y cinco (45) minutos del partido.
  - 3.5.2. Si el total de goles anotados en la primera mitad es igual a la línea de goles, la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegrará el monto apostado.
- 3.6 **ANOTACIÓN PRIMER TIEMPO (SI-NO):** El jugador deberá apostar si en la primera mitad del partido se marca un gol o no, independientemente del equipo que lo haga.
  - 3.6.1. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir los primeros cuarenta y cinco (45) minutos del partido.
- 3.7 **PRIMERO EN ANOTAR:** El jugador deberá apostar cuál de los equipos marcará el primer gol del partido. Si un equipo anota y luego el partido se cancela o pospone las jugadas serán válidas sin importar cuantos minutos hayan pasado.



## 4. REGLAS ESPECÍFICAS PARA EL BÁSQUETBOL

- 4.1 **GANADOR**: El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará el partido.
- 4.4.1. Para que las apuestas sean válidas, el partido debe cumplir los cuatro (4) cuartos completos, incluyendo la prórroga.
- 4.4.2. Si el partido se suspende antes del desenlace oficial, los resultados se considerarán oficiales si restan menos de 5 minutos en el momento de la suspensión, es decir, 43 minutos de juego en el caso de partidos de la NBA (48 minutos de tiempo reglamentario de juego) y 35 minutos de juego en el caso de partidos de la WNBA, NCAAB, FIBA (40 minutos de tiempo reglamentario de juego).
- 4.2 **LÍNEA DE PUNTOS**: El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará el partido, tomando en cuenta además la ventaja que se da al equipo No favorito (es un hándicap). Al igual que la línea de dinero, la línea de puntos (hándicap) antepondrá un signo positivo (+) ó negativo (-) al número de puntos que el equipo No Favorito tendrá de ventaja o el equipo Favorito tendrá que superar para que la apuesta sea ganadora.
- 4.2.1. A menos que se indique lo contrario, las apuestas se pagarán en función del resultado oficial, **incluyendo la prórroga**.
- 4.2.2. Si el partido se suspende antes del desenlace oficial, los resultados se considerarán oficiales si restan menos de 5 minutos en el momento de la suspensión, es decir, 43 minutos de juego en el caso de partidos de la NBA (48 minutos de tiempo reglamentario de juego) y 35 minutos de juego en el caso de partidos de la WNBA, NCAAB, FIBA (40 minutos de tiempo reglamentario de juego).
- 4.2.3. Cuando el partido queda empatado, después de aplicar la línea de puntos establecida (hándicap), la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegrará el monto apostado.
- 4.3 **ALTA-BAJA**: El jugador deberá apostar si el total de puntos anotados por ambos equipos que se enfrentan en un partido de basquetbol es Mayor (Alta) o Menor (Baja) a la línea de puntos establecida. No importará qué equipo gane sino la suma de puntos de ambos equipos al final del partido, incluyendo el tiempo extra.
- 4.3.1. Si el partido se suspende antes del desenlace oficial, los resultados se considerarán oficiales si restan menos de 5 minutos en el momento de la suspensión, es decir, 43 minutos de juego en el caso de partidos de la NBA (48 minutos de tiempo reglamentario de juego) y 35 minutos de juego en el caso de partidos de la WNBA, NCAAB, FIBA (40 minutos de tiempo reglamentario de juego).
- 4.3.2. Si el total de puntos anotados en el partido de Básquetbol es igual a la línea de puntos establecida, la apuesta será considerada un empate (push) se anularán todas las apuestas y se reintegrará el monto apostado.



- 4.4 **GANADOR PRIMERA MITAD:** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará en la primera mitad de un partido de Básquetbol.
- 4.4.1. Las apuestas a Ganador Primera Mitad sólo serán válidas después de haber transcurrido la primera mitad del partido (al final del segundo cuarto).
- 4.4.2. En el caso de un empate al finalizar la primera mitad, todas las apuestas para cada equipo (favorito o no favorito) serán calificadas como perdedoras y solamente las apuestas que tengan la opción de empate serán calificadas como ganadoras. Cuando no se hubieren ofrecido logros para la opción de empate y el juego termina empatado al final del segundo cuarto, se reintegrarán las jugadas.
- 4.5. **ALTA-BAJA PRIMERA MITAD:** El jugador deberá apostar si el total de puntos anotados en la primera mitad del partido por ambos equipos es Mayor (Alta) o Menor (Baja) a la línea de puntos establecida.
- 4.5.1. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir la primera mitad del partido, es decir, al finalizar el segundo cuarto.
- 4.5.2. Si el total de puntos marcados en el partido es igual a la línea de puntos establecida, la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegrará el monto apostado.

## 5. REGLAS ESPECÍFICAS PARA EL FÚTBOL AMERICANO

- 5.1. **GANADOR:** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará en un partido, incluyendo los cuatro (4) cuartos preestablecidos más el tiempo extra.
- 5.1.1. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir cincuenta y cinco (55) minutos del partido.
- 5.2. **LÍNEA DE PUNTOS:** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará el partido, tomando en cuenta además la línea de puntos que le da ventaja al equipo No favorito (es un hándicap). Al igual que la línea de dinero, la línea de puntos (hándicap) antepondrá un signo positivo (+) o negativo (-) al número de puntos que el Equipo No favorito tendrá de ventaja o el equipo Favorito tendrá que superar para que la apuesta sea ganadora.
- 5.2.1. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir los cincuenta y cinco (55) minutos del partido.
- 5.2.2. Cuando el partido queda empatado, después de aplicar la línea de puntos establecida, la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegrará el monto apostado.
- 5.3. **ALTA-BAJA:** El jugador deberá apostar si el total de puntos anotados por ambos equipos que se enfrentan en un partido de Fútbol Americano es Mayor (Alta) o Menor (Baja) a la línea de puntos establecida.



- 5.3.1. El número total de puntos marcados en un partido de futbol americano es la suma de puntos anotados por ambos equipos y se basa en el resultado producido al final del partido, incluyendo los tiempos extras. No importará qué equipo gane sino la suma de goles de ambos equipos al final del partido.
- 5.3.2. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir los cincuenta y cinco (55) minutos del partido.
- 5.3.3. Si el total de puntos anotados por ambos equipos en el partido es igual a la línea de puntos establecida, la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegrará el monto apostado.
- 5.4. **GANADOR PRIMERA MITAD:** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará en la primera mitad de un partido de fútbol americano.
  - 5.4.1. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir los primeros dos tiempos o dos cuartos del partido.
  - 5.4.2. En el caso de un empate al finalizar el primer tiempo, todas las apuestas para cada equipo (favorito o no favorito) serán calificadas como perdedoras.
- 5.5. **ALTA-BAJA PRIMERA MITAD:** El jugador deberá apostar si el total de puntos anotados en la primera mitad del partido por ambos equipos es Mayor (Alta) o Menor (Baja) a la línea de puntos establecida.
  - 5.5.1. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir los primeros 2 cuartos del partido.
  - 5.5.2. Si el total de puntos anotados en la primera mitad del partido es igual a la línea de puntos establecida, la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegrará el monto apostado.
- 5.6. **ANOTACIÓN en los primeros 7 ½ minutos:** El jugador deberá apostar si en los primeros siete minutos y medio del partido hay anotación o no, independientemente del equipo que lo haga.
  - 5.6.1. Las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir los primeros siete minutos y medio del partido. Si el juego se cancela o se pospone después de los 7 ½ minutos, todas las apuestas son válidas.
- 5.7. **PRIMERO EN ANOTAR:** El jugador deberá apostar cuál de los equipos anotará primero en el partido. Si un equipo anota y luego el partido se cancela o se pospone, las jugadas serán válidas sin importar cuantos minutos hayan pasado.



## 6. REGLAS ESPECÍFICAS PARA EL TENIS

- 6.1. **GANADOR**: El apostador deberá seleccionar el competidor que ganará el partido.
- 6.1.1. Si uno de los competidores abandona el partido, se considerará ganador al competidor que sea declarado vencedor por el juez de silla.
- 6.2. **APUESTA GANADOR DE TORNEO**. Para efectos de esta apuesta, un torneo es un número de partidos que se juegan de manera consecutiva. La APUESTA GANADOR DEL TORNEO se refiere entonces a apostar cuál de los competidores ganará el Torneo.
- 6.2.1. Sólo se toman en cuenta los partidos finalizados dentro del correspondiente periodo de tiempo del torneo.
- 6.2.2. Para que las apuestas sean válidas, se ha de jugar como mínimo un partido del torneo.
- 6.2.3. Si en un torneo, uno de los partidos es cancelado, este partido será considerado válido para el torneo siempre y cuando se haya declarado un ganador de forma oficial.

## 7. REGLAS ESPECÍFICAS PARA EL BOXEO

- 7.1. **GANADOR**: El apostador deberá seleccionar el boxeador que ganará un combate. Se podrán ofrecer cuotas para la opción de empate.
- 7.1.1. En el caso de un empate, todas las apuestas para cada boxeador (favorito o no favorito) serán calificadas como perdedoras y solamente las apuestas que tengan la opción de empate serán calificadas como ganadoras. Si el resultado de un combate es el empate y no se han ofrecido cuotas para esta opción, todas las apuestas serán canceladas.
- 7.1.2. Si un combate se suspende o se pospone las apuestas serán reintegradas.
- 7.2. **ALTA-BAJA**: El jugador deberá apostar si el total de asaltos en el combate será Mayor (Alta) o Menor (Baja) a la línea de asaltos establecida. No importará qué boxeador gane sino la suma de asaltos de ambos boxeadores al final del combate.
- 7.2.1. Las apuestas serán válidas al completarse cuatro (4) asaltos y cubrir la mitad del quinto (5<sup>to</sup>) asalto.
- 7.2.2. Un asalto tiene tres (3) minutos, por lo que medio asalto se considera 90 segundos (1 ½ minuto). Si la pelea termina a los 90 segundos del primer asalto, las apuestas se consideran nula y se reintegra el dinero apostado.
- 7.2.3. Si un combate se suspende o se pospone las apuestas serán reintegradas.
- 7.2.4. Si el total de asaltos en la pelea de Boxeo es igual a la línea de asaltos establecida, la apuesta será considerada un empate (push) y se reintegrará el monto apostado.



## 8. REGLAS ESPECÍFICAS PARA DEPORTES DE MOTOR

8.1. **GANADOR:** El apostador deberá seleccionar el participante que ganará la carrera.

8.1.1. El resultado de las carreras de Deportes de Motor se basa en la posición en el podio que ocupan los participantes el día de la premiación del evento específico; cualquier cambio en la posición que sea posterior no será considerado.

8.2. **1 A 1 o Match Up:** El apostador deberá seleccionar entre dos (2) participantes en una carrera, quien finalizará antes la carrera o conseguirá un mejor resultado o lugar de llegada

8.2.1. Si los dos participantes abandonan la carrera o no se clasifican, el participante que complete más vueltas será declarado el ganador; si ambos abandonan la carrera con igual cantidad de vueltas completadas, las apuestas serán anuladas y se reintegrará el dinero apostado.

8.2.2. Ambos participantes deben comenzar la carrera para que ésta sea declarada válida. Si uno de los participantes es descalificado, será considerado perdedor.

## 9. REGLAS ESPECÍFICAS PARA EL HOCKEY DE HIELO

9.1. **GANADOR:** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará en un partido de Hockey, incluyendo el tiempo de prórroga a muerte súbita y tandas de penaltis.

9.1.1. En los partidos de Hockey de la NHL u otras ligas americanas, las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir cincuenta y cinco (55) minutos del partido. En el caso de Hockey sobre hielo de ligas no americanas, las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir sesenta (60) minutos del partido.

9.2. **LÍNEA DE GOLES:** El apostador deberá seleccionar el equipo que ganará el partido (considerando los minutos de prórroga a muerte súbita, tiempos extras y penales), tomando en cuenta además la línea de goles (hándicap) que le da ventaja al equipo No favorito (es un hándicap). Al igual que la línea de dinero, la línea de goles (hándicap) antepondrá un signo positivo (+) o negativo (-) al número de goles que el Equipo No Favorito tendrá de ventaja o el Equipo Favorito tendrá que superar para que la apuesta sea ganadora.

9.2.1. En los partidos de Hockey de la NHL u otras ligas americanas, las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir cincuenta y cinco (55) minutos del partido. En el caso de Hockey sobre hielo de ligas no americanas, las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir sesenta (60) minutos del partido.

9.3. **ALTA-BAJA:** El jugador deberá apostar si el total de goles anotados por ambos equipos que se enfrentan en un partido de hockey es Mayor (Alta) o Menor (Baja) a la línea de goles establecida.

9.3.1. El número total de goles marcados en un partido de hockey es la suma de goles convertidos por ambos equipos y se basa en el resultado producido al



final del partido incluyendo el tiempo de prórroga a muerte súbita y tandas de penaltis. No importará qué equipo gane sino la suma de goles de ambos equipos al final del partido.

9.3.2. Cuando un partido requiera muerte súbita para definir al ganador, independientemente del número de goles anotados en la muerte súbita, se sumará solamente un (1) gol al equipo ganador.

9.3.3. En los partidos de Hockey de la NHL u otras ligas americanas, las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir cincuenta y cinco (55) minutos del partido. En el caso de Hockey sobre hielo de ligas no americanas, las apuestas serán válidas sólo después de transcurrir sesenta (60) minutos del partido.

## 10. CONDICIONES PARA LA VENTA DE JUGADAS

10.1. Los menores de dieciocho (18) años no podrán adquirir medios de apuestas ni cobrar premios.

10.2. La empresa se reserva el derecho de rechazar la confirmación de cualquier apuesta así como de establecer la fecha y hora límite para cerrar la venta de las apuestas a cualquier evento.

10.3. Las apuestas realizadas a su debido tiempo y aceptadas no podrán ser anuladas ni modificadas, a excepción de los casos mencionados en este reglamento.

10.4. Las apuestas de tipo hándicap como Línea De Goles y Línea De Puntos podrán aparecer en el ticket como "Run Line".

## 11. NORMAS PARA LA CANCELACION DE PREMIOS

11.1. Las apuestas de tipo Derecha que sean ganadoras se pagarán después de finalizar el evento deportivo, previa presentación del medio de apuesta y conformación de su validez. En el caso de las apuestas de tipo PARLAY, se pagarán después de finalizar el último evento deportivo que contenga el PARLAY.

11.2. **Todos los premios se calculan con base a los parámetros definidos al momento de la formulación de las apuestas (Logro, hándicap, entre otros), los cuales aparecen impresos en el Ticket. En caso de presentarse algún error evidente en cualquier información contenida en el Ticket, el escrutinio se realizará conforme a la información correcta y a las apuestas ganadoras se asignará la ganancia que resulte después de aplicar las correcciones al error evidente.**

11.3. **No tendrán validez los medios de apuestas ilegibles, dudosos, perforados o con raspaduras, que no permitan su clara identificación, ni los que presenten enmiendas, roturas, adulteraciones, alteraciones, o signos no autorizados, ni los que se presenten incompletos. Tampoco tendrán validez los medios de apuestas emitidos en Centros de Apuestas no autorizados, ni los que no posean sus códigos o número serial, ni los que no estén registrados en el Sistema Central.**



- 11.4. **El derecho a cobrar las apuestas ganadoras caducará a los cinco (5) días continuos**, contados a partir del día siguiente de la fecha del evento deportivo para el cual se formularon dichas apuestas y en el caso de Parlay contados a partir del día siguiente de la fecha del último evento deportivo que contenga el Parlay.