

## 1. Reglas Particulares

**CODERE APUESTAS®** ofrece una única clase de apuestas: las apuestas de contrapartida, y se reserva el derecho de añadir o revisar las clases de apuestas en función de la evolución de la demanda del mercado. Las apuestas de contrapartida son aquellas en las que el cliente apuesta contra una empresa autorizada, en este caso, **CODERE APUESTAS®**.

En las apuestas de contrapartida, el premio por apuesta unitaria se obtendrá multiplicando el importe apostado por el multiplicador validado previamente por **CODERE APUESTAS®**.

**CODERE APUESTAS®** se reserva el derecho a rechazar la totalidad o parte de una apuesta que contravenga lo establecido en estas reglas particulares. Cualquier modificación de estas Reglas Particulares se anunciará en el dominio: codere.es y se comunicará a la Comisión Nacional del Juego.

Estas Reglas Particulares, así como las condiciones específicas aplicables a cada deporte o evento e incluidas también aquí, establecen los términos bajo los que se aceptan apuestas en el dominio codere.es. Es responsabilidad del cliente conocer y aceptar estas condiciones al realizar una apuesta. Cuando el cliente apuesta con **CODERE APUESTAS®**, está arriesgando una cantidad de dinero sobre los resultados de un evento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes que intervienen en la misma. El cliente decide el importe que apuesta dentro de unos límites prefijados y **CODERE APUESTAS®** establece los eventos en los que se puede apostar. Los pronósticos poseen unos multiplicadores predeterminados, en función de las probabilidades de que el resultado de dicho pronóstico se produzca, que se aplican automáticamente a la apuesta. Una vez que la apuesta ha sido aceptada por **CODERE APUESTAS®**, de acuerdo con estas condiciones y si el resultado pronosticado por el apostante se produce, la apuesta es ganadora y el cliente recibe una cantidad equivalente al producto del importe apostado por el multiplicador aplicado en el momento en el que se realizó la apuesta. Si la apuesta no es ganadora y el resultado pronosticado no se produce, el cliente no recibe devolución alguna.

**Ejemplo:** el cliente apuesta 5 euros a la victoria de un equipo cuyo multiplicador es de 1,50. Si el equipo resulta ganador, el cliente percibirá un premio de  $5 \times 1,50 = 7,50$  euros (multiplicador x importe apostado).

La cantidad mínima para apuestas simples es de 1 euro y para las apuestas combinadas o múltiples es de 0,20 euros.

Las Reglas Particulares aquí incluidas garantizan al cliente de **CODERE APUESTAS®** una operativa segura y que respeta escrupulosamente lo establecido por la ley. Para cualquier aclaración o consulta, el cliente puede ponerse en contacto con nuestro Departamento de Atención al Cliente mediante correo electrónico ([apuestas@codere.com](mailto:apuestas@codere.com)) o mediante correo postal (calle Pedro Navarro, Nº 9, Piso 1º A, 52006 Melilla).



## 1.1 Acuerdo entre las partes

La plataforma de apuestas online **CODERE APUESTAS®**, está gestionadas por CODERE ONLINE, S.A.U. con NIF A-86346038, e inscrita en el Registro Mercantil de Melilla en Tomo 111, libro 0, folio 131, Hoja ML-2572, inscripción 1<sup>a</sup>, y posee la correspondiente Licencia General expedida por la Dirección General de Ordenación del Juego, cumpliendo escrupulosamente con La Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, así como con la Orden de EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida, la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida, la Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de Otras apuestas de contrapartida y la Orden HAP/1998/2013, de 22 de octubre por la que se modifican diversas órdenes ministeriales relativas a los distintos tipos de juego.

Cuando **CODERE APUESTAS®** acepta una apuesta de un cliente, de forma telemática, se establece un contrato legal vinculante entre el cliente y la empresa. Para poder realizar una apuesta con **CODERE APUESTAS®**, el cliente debe tener una edad igual o superior a 18 años, contando **CODERE APUESTAS®** con los medios necesarios para asegurarse de esta obligación legal, conforme a lo que establece la regulación.

Además de lo anterior, no pueden participar en las apuestas según el Artículo 6 de la Ley 13/2011 de 27 de mayo, de Regulación del Juego:

- Los incapacitados legalmente o por solución judicial, de acuerdo con lo que establezca la normativa civil
- Las personas que voluntariamente hubieren solicitado que les sea prohibido el acceso al juego o que lo tengan prohibido por resolución judicial firme
- Los accionistas, propietarios, partícipes o titulares significativos del operador de juego, su personal directivo y empleados directamente involucrados en el desarrollo de los juegos, así como sus cónyuges o personas con las que convivan, ascendientes y descendientes en primer grado, en los juegos que gestionen o exploten aquéllos, con independencia de que la participación en los juegos, por parte de cualquiera de los anteriores, se produzca de manera directa o indirecta, a través de terceras personas físicas o jurídicas.
- Los deportistas, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta.
- Los directivos de las entidades deportivas participantes u organizadoras respecto del acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta.
- Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos.
- El Presidente, los consejeros y directores de la Comisión Nacional de Juego, así como sus cónyuges o personas con las que convivan, ascendientes y descendientes en primer grado y a todo el personal de la Comisión Nacional del Juego que tengan atribuidas funciones de inspección y control en materia de juego.



**CODERE APUESTAS®** se reserva el derecho de, en cualquier momento y sin necesidad de aviso, denegar el acceso al dominio www.codere.es a aquellos participantes que contravengan alguna disposición legal o reglamentaria.

## 1.2 Eventos a los que se puede apostar y apuestas principales

Todos los deportes y eventos en los que se puede apostar se rigen por las normas oficiales de la federación correspondiente o el ente organizador del evento.

El resultado de las apuestas se basa en el resultado oficial establecido en el momento de la resolución del hecho sobre el que se apuesta, independientemente de cualquier modificación o reclamación posterior a la fijación de dicho resultado.

Cada uno de los deportes a los que se puede apostar en la plataforma de apuestas online CODERE APUESTAS® incluye unas modalidades de apuesta concretas. En el apartado 2 de estas Reglas Particulares, denominado “Condiciones Específicas aplicables a cada deporte”, se especifican las modalidades principales.

Únicamente se aceptan apuestas a deportes o eventos especiales incluidos en la gama de apuestas de CODERE APUESTAS®.

Las apuestas realizadas a cada uno de estos deportes se rigen por las reglas específicas detalladas en el Capítulo 2 de estas Reglas Particulares.

Cuando al comprobar el resguardo o boleto aparezca la opción “CERRAR APUESTA”, se le ofrecerá al cliente la posibilidad de cerrar su apuesta en el momento que decida y obtener así un pago antes de la resolución de la misma, con la finalidad de que tenga un mayor control sobre la apuesta realizada y el riesgo asumido en la misma. La cantidad ofrecida en cada momento por CODERE, dependiendo del desarrollo del evento, podrá ser superior o inferior a la cantidad inicialmente apostada por el cliente, y será verificable en nuestro sistema.

Esta posibilidad de “CERRAR APUESTA” se ofrecerá discrecionalmente por CODERE para determinados mercados.

Si el cliente decide seleccionar la opción “CERRAR APUESTA” con la cantidad fijada, ésta le será liquidada en ese mismo acto, quedando invalidado el boleto o resguardo, de modo que la calificación final del pronóstico como perdedor o ganador no tendrá ninguna incidencia para el cliente que haya seleccionado esta opción.

Ejemplo: Se pronostica que en un partido Real Madrid-Barcelona, el Real Madrid ganará el partido a la finalización del mismo. El cliente apuesta 10 euros al pronóstico arriba indicado, el cual tiene un multiplicador de 2,40 euros.

**Opción 1:** Minuto 20 del partido, Cristiano Ronaldo marca un gol y el Real Madrid se adelanta en el marcador (1-0). En ese momento CODERE le ofrece al cliente la posibilidad de “CERRAR APUESTA” por un importe de 18 euros, dado que tiene grandes



posibilidades de ganar la apuesta si el marcador se mantiene hasta la finalización del partido.

Con esta opción el cliente tiene la posibilidad de recibir una cantidad de dinero sin necesidad de esperar a que finalice el partido y arriesgarse a que el marcador cambie y finalmente pierda su apuesta, o bien rechazar esta opción y esperar hasta la finalización del partido y que efectivamente el resultado final otorgue la victoria al Real Madrid.

**Opción 2:** Minuto 70 del partido, Messi marca un gol y el Barcelona empata el partido (marcador 1-1). En ese momento CODERE le ofrece al cliente la posibilidad de “CERRAR APUESTA” por un importe de 6 euros, dado que las opciones que tiene el cliente de ganar la apuesta son reducidas. El cliente podrá aceptar esta modalidad de “CERRAR APUESTA” y obtener los 6 euros o rechazarla y esperar a que finalice el partido, arriesgándose a que el Real Madrid no marque ningún gol hasta la finalización del partido.

### 1.3 Tipos de apuestas

CODERE APUESTAS® ofrece a sus clientes los siguientes tipos de apuestas:

- Simple
- Combinada o múltiple:
  - Acumulada
  - Combi
  - Múltiple (con o sin Banca)
  - Multi Selección (con o sin Banca)
  - Crea tu apuesta

#### La apuesta simple

La apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único evento. Si el apostante acierta en su pronóstico, la apuesta es ganadora.

#### La apuesta combinada o múltiple

La apuesta combinada o múltiple es una apuesta simultánea a dos o más pronósticos diferentes, en eventos distintos. La apuesta combinada o múltiple puede ser acumulada, Combi, Múltiple o Multi-selección.

#### Acumulada

Para que una apuesta acumulada sea ganadora, el apostante debe acertar en todos los pronósticos que haya señalado.



Las apuestas acumuladas pueden ser dobles (dos pronósticos), triples (tres pronósticos), Multi 4 (cuatro pronósticos), Multi 5 (cinco pronósticos), etcétera. Y deben acertarse los dos, tres, cuatro, cinco... pronósticos para obtener un premio.

También existe una modalidad denominada “multifallos”, en la que si el cliente falla la totalidad de los pronósticos incluidos en la apuesta, se le devuelve el importe apostado.

**Ejemplo de apuesta “multifallos”:** El cliente quiere realizar una apuesta “multifallos” sobre los siguientes pronósticos de los eventos A, B, C y D.

Evento		Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2.8
B	FUTBOL: Holanda – Austria	Ganador del Partido	2 - Empate	4.0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer - Ferrero	Ganador del Partido	3 - Ferrero	1.5
D	BEISBOL: Chicago Cubs - ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1.6

Para tener derecho a la devolución de la cantidad apostada el cliente debe fallar la totalidad de los pronósticos seleccionados. Si por ejemplo apuesta 1,60 euros (0.40 por cada uno de los pronósticos) y acierta los pronósticos de los eventos A y D, no tendría derecho a la devolución de la cantidad apostada.

Si por el contrario, no acierta ninguno de los pronósticos, el cliente tiene derecho a la devolución de sus 1.60 euros.

### **Múltiple**

Es una apuesta de tres o más pronósticos en eventos distintos que se combinan en grupos de dos o más pronósticos. Para tener derecho a premio hay que acertar todos los pronósticos que forman parte de al menos una de las combinaciones.

**Ejemplo 1:** El cliente quiere realizar una apuesta múltiple 2 de 4 (Múltiple 2/4) sobre los siguientes pronósticos de los eventos A, B, C y D.

Evento		Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2.8
B	FUTBOL: Holanda – Austria	Ganador del Partido	2 - Empate	4.0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer - Ferrero	Ganador del Partido	3 - Ferrero	1.5
D	BEISBOL: Chicago Cubs - ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1.6

Las posibles combinaciones de estos 4 eventos tomados de 2 en 2 son 6 apuestas:

A - B; A - C; A – D; B - C; B - D; C - D

Para tener derecho a premio el cliente debe acertar en 2 o más pronósticos. Si por ejemplo apuesta 1,20 euros (0,20 por cada una de las 6 apuestas dobles) y acierta los pronósticos de los eventos A, C y D, su premio será:

$$\begin{aligned}
 0.2 \times A \times C &= 0.2 \times 2.8 \times 1.5 = 0.84 \\
 + \\
 0.2 \times A \times D &= 0.2 \times 2.8 \times 1.6 = 0.9 \\
 + \\
 0.2 \times C \times D &= 0.2 \times 1.5 \times 1.6 = 0.48
 \end{aligned}$$


---

$$\text{Premio} = 2.22 \rightarrow \text{Ganancia} = 2.22 - 0.60 = 1.62$$

**Ejemplo 2:** El cliente quiere realizar una apuesta múltiple 3 de 4 (Múltiple 3/4) sobre los mismos pronósticos de los eventos A, B, C y D del ejemplo 1.

Las posibles combinaciones de estos 4 eventos tomados de 3 en 3 son 4 apuestas:

A – B – C; A – B – D; B – C – D; A – C – D;

Para tener derecho a premio el cliente debe acertar en 3 o más pronósticos. Si por ejemplo apuesta 1,20 euros (0,30 por cada una de las 4 apuestas) y acierta los pronósticos de los eventos A, C y D, su premio será:

$$0.30 \times A \times C \times D = 0.30 \times 2.8 \times 1.5 \times 1.6 = 2.02$$


---

$$\text{Premio} = 2.02 \rightarrow \text{Ganancia} = 2.02 - 0.30 = 1.72$$

### Multi-selección

Es una apuesta de tres o más pronósticos en los cuales 2 o más de ellos pertenecen a un mismo evento, combinados en grupos de dos o más pronósticos. Al realizar las posibles combinaciones se excluyen todas aquéllas en las que participen los pronósticos correspondientes a un mismo evento.

Para tener derecho a premio hay que acertar todos los pronósticos que forman parte de al menos una de las combinaciones.

**Ejemplo 1:** El cliente quiere realizar una apuesta multi-selección 2 de 4 (Multi 2/4) sobre los siguientes pronósticos de los eventos A, B y C:

	Evento	Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2.8
B	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Primer gol del Partido	2 - Rooney	4.0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer - Ferrero	Ganador del Partido	3 - Ferrero	1.5
D	BEISBOL: Chicago Cubs - ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1.6

Las posibles combinaciones de estos 4 pronósticos tomados de 2 en 2 son 6 apuestas, pero al tratarse A de un solo evento con dos pronósticos distintos, se excluye la combinación en que participan los pronósticos 1 y 2 simultáneamente, por lo cual quedarían 5 apuestas:

A1 - B; A1 - C; A2 - B; A2 - C; B - C.

Para tener derecho a premio el cliente debe acertar en 2 o más pronósticos. Si por ejemplo apuesta 1,20 euros (0,24 por cada una de las 5 apuestas dobles) y acierta los pronósticos 1,



3 y 4, su premio será:

$$0.24 \times A1 \times B = 0.24 \times 2.8 \times 1.5 = 1.01$$

+

$$0.24 \times A1 \times C = 0.24 \times 2.8 \times 1.6 = 1.07$$

+

$$0.24 \times B \times C = 0.24 \times 1.5 \times 1.6 = 0.57$$

---

$$\text{Premio} = 2.66 \rightarrow \text{Ganancia} = 2.66 - 0.72 = 1.94$$

**Ejemplo 2:** El cliente quiere realizar una apuesta multi-selección 3 de 4 (Multi-selección 3/4) sobre los siguientes pronósticos de los eventos A, B y C:

	Evento	Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2.8
B	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Primer gol del Partido	2 - rooney	4.0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer - Ferrero	Ganador del Partido	3 - Ferrero	1.5
D	BEISBOL: Chicago Cubs - ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1.6

Las posibles combinaciones de estos 4 pronósticos tomados de 3 en 3 son 4 apuestas, pero al tratarse A de un solo evento con dos pronósticos distintos, se excluye la combinación en que participan los pronósticos 1 y 2 simultáneamente, por lo cual quedarían 2 apuestas:

A1 – B – C; A2 – B – C

Para tener derecho a premio el cliente debe acertar en 3 o más pronósticos. Si por ejemplo apuesta 1,20 euros (0,60 por cada una de las 2 apuestas triples) y acierta los pronósticos A1, B y C, su premio será:

$$0.60 \times A1 \times B \times C = 0.60 \times 2.8 \times 1.5 \times 1.6 = 4.03$$

---

$$\text{Premio} = 4.03 \rightarrow \text{Ganancia} = 4.03 - 0.60 = 3.43$$



## Apuesta Banca o Banker

Son combinaciones de dos o más selecciones, en diferentes eventos, a las que se añaden uno o más pronósticos que reciben el nombre de Banca. Para poder optar a premio, el primer requisito es acertar la Banca, si ésta fallase, toda la apuesta será perdedora, incluso si acertaron los demás pronósticos.

### Bancas múltiples

La banca se establece por evento. En los casos en que se apueste a dos o más pronósticos de un mismo evento y se seleccione este evento como banca, la banca será una sola, independientemente de la cantidad de pronósticos que contenga el mismo. Para el caso de que se seleccione una banca con dos pronósticos de un mismo evento, hablaremos de una banca doble; si se selecciona una banca con tres pronósticos de un mismo evento, será una banca triple, etc.

En las bancas múltiples, cada uno de los pronósticos que la componen influirá sobre la apuesta de forma independiente.

**Ejemplo 1 (Apuesta Múltiple con una Banca):** Dados los 4 eventos del siguiente cuadro:

Evento		Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2.8
B	FUTBOL: Holanda – Austria	Ganador del Partido	2 - Empate	4.0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer - Ferrero	Ganador del Partido	3 - Ferrero	1.5
D	BEISBOL: Chicago Cubs - ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1.6

El cliente selecciona el pronóstico del evento A como Banca (el ganador del partido entre Inglaterra y Francia será Inglaterra). Las combinaciones posibles serían 3 apuestas:

$$\text{Banca } x (B \times C) = A \times B \times C$$

$$\text{Banca } x (B \times D) = A \times B \times D$$

$$\text{Banca } x (C \times D) = A \times C \times D$$



Si no acierta la banca no tiene derecho a premio alguno.

Si el cliente apuesta 1,20 euros (0.40 por cada una de las 3 apuestas) y acierta los pronósticos de los eventos A (Banca), C y D, entonces su premio será:

$$\text{Premio} = 0.40 \times \text{Banca} \times (C \times D) = A \times C \times D = 0.40 \times 2.80 \times 1.5 \times 1.6 = 2.69$$

$$\rightarrow \text{Ganancia} = 2.69 - 0.40 = 2.29$$

**Ejemplo 2 (Apuestas Múltiple con dos Bancas):** Si, para los 4 mismos eventos del ejemplo 1, selecciona los pronósticos de los eventos A y B como Bancas (el ganador del partido entre Inglaterra y Francia será Inglaterra; y en el partido entre Holanda y Austria habrá empate). Las combinaciones posibles serían 2 apuestas:

$$\text{Banca} \times C = (A \times B) \times C$$

$$\text{Banca} \times D = (A \times B) \times D$$

Si no acierta todas las Bancas no tiene derecho a premio alguno.

Si el cliente apuesta 1,20 euros (0.60 por cada una de las 2 apuestas) y acierta los pronósticos de los eventos A, B (Bancas), y D, entonces su premio será:

$$\text{Premio} = 0.60 \times \text{Banca} \times D = 0.60 \times (A \times B) \times D = 0.60 \times 2.80 \times 4.0 \times 1.6 = 10.75$$

$$\rightarrow \text{Ganancia} = 10.75 - 0.60 = 10.15$$

**Ejemplo 3 (Apuesta Multi-Selección con una Banca doble):** Dados los 3 eventos del siguiente cuadro:

	Evento	Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2.8
B	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Primer gol del Partido	2 - Rooney	4.0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer - Ferrero	Ganador del Partido	3 - Ferrero	1.5
D	BEISBOL: Chicago Cubs - ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1.6

El cliente selecciona como Banca al evento A que contiene los pronósticos 1 y 2, y quiere hacer una apuesta Multi-selección 2/2 con una banca doble. Las combinaciones posibles serían 2 apuestas y una banca doble con los pronósticos 1 y 2:



Banca del Evento A pronóstico 1 x (B x C) = A1 x B x C  
Banca del Evento A pronóstico 2 x (B x C) = A2 x B x C

En este caso, al hacer referencia los pronósticos 1 y 2 a un mismo evento A, el cliente sólo tendrá derecho a premio si acierta alguno de los pronósticos 1 o 2, y además los pronósticos 3 y 4.

Si el cliente apuesta 1,20 euros (0.60 para cada apuesta) y acierta los pronósticos 1, 3 y 4, entonces su premio será:

$0.60 \times \text{Banca del Evento A pronóstico 1} \times (\text{B} \times \text{C}) = 0.60 \times \text{A1} \times \text{B} \times \text{C} = 0.60 \times 2.80 \times 1.5 \times 1.6 = 4.03 \rightarrow \text{Ganancia} = 4.03 - 0.60 = 3.43$

**Ejemplo 4 (Apuesta Multi-selección con dos Bancas, una doble y otra simple):**  
Dados los 3 eventos del siguiente cuadro:

	Evento	Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2.8
B	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Primer gol del Partido	2 - Rooney	4.0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer - Ferrero	Ganador del Partido	3 - Ferrero	1.5
D	BEISBOL: Chicago Cubs - ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1.6

El cliente selecciona como la primera banca al evento A, que contiene los pronósticos 1 y 2, y al pronóstico del evento C como segunda banca. Las combinaciones posibles serían 2 apuestas; una banca doble del evento A con los pronósticos 1 y 2, y una banca simple con el evento C y pronóstico 4:

(Banca del Evento A pronóstico 1 y Evento C pronóstico 4) x B = (A1 x C) x B  
(Banca del Evento A pronóstico 2 y Evento C pronóstico 4) x B = (A2 x C) x B

Al ser A un solo evento que incluye dos pronósticos distintos, si no acierta al menos uno de los pronósticos 1 ó 2, y además el pronóstico 4, el cliente no tiene derecho a premio alguno.



Si el cliente apuesta 1,20 euros (0.60 para cada apuesta) y acierta los pronósticos 1, 3 y 4, entonces su premio será:

$$0.60 \times (\text{Banca del Evento A pronóstico 1 y Evento C pronóstico 4}) \times B = 0.60 \times (A1 \times C) \times B = 0.60 \times 2.8 \times 1.6 \times 1.5 = 4.03 \rightarrow \text{Ganancia} = 4.03 - 0.60 = 3.43.$$

### **Eventualidades relacionadas en apuestas combinadas**

Se considerarán incompatibles a la hora de realizar apuestas combinadas o múltiples, aquellas que incluyan selecciones que se consideren redundantes.

Por ejemplo, en un partido de fútbol entre el Real Madrid y el Barcelona, no se permitirán apuestas combinadas como: "Ganador: Real Madrid" junto con "Resultado exacto: 1-0, 2-0, 2-1", ya que ambos resultados están directamente relacionados.

Tampoco se aceptarán apuestas combinadas que sean incompatibles, es decir, que incluyan selecciones de distintos eventos si el resultado de una descarta que pueda cumplirse la otra. Asimismo, las apuestas a ganador de una competición no pueden combinarse con apuestas a partidos individuales de la misma.

Por ejemplo, no se puede apostar a que un equipo ganará el Super Bowl de la NFL y, al mismo tiempo, que otro equipo será campeón de la misma NFL, ya que para que ocurra lo primero necesariamente no debe cumplirse lo segundo.

A menos que Codere ofrezca un mercado específico para ello, tampoco se aceptarán apuestas que combinen que un mismo individuo o equipo ganen o pierdan diferentes competiciones deportivas.

Por ejemplo, no se podrá apostar a que el Real Madrid ganará La Liga y, en la misma apuesta combinada, que ganará la Copa del Rey.

Sí se aceptarán apuestas combinadas en mercados especiales o en aquellas promociones que combinen distintos resultados bajo cuotas específicas, como por ejemplo "Ambos equipos marcan" y "Más/Menos goles", o aquellas creadas por el cliente mediante la función "Crea tu apuesta".

### **Crea tu apuesta**

Es un tipo de apuesta simultánea sobre múltiples pronósticos relacionados a un único evento.

Para que la apuesta sea ganadora, todos los pronósticos elegidos deben ser acertados. En caso de que alguno de los pronósticos elegidos resultará nulo/cancelado la apuesta completa resultará Nula.



## 1.4 Multiplicadores y coeficientes: Cuánto gana el apostante

El coeficiente de una apuesta es la cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora al ser multiplicada por la cantidad apostada. A dicho importe hay que añadirle la devolución del importe apostado. Es decir, el coeficiente determina las posibles ganancias para el apostante, sin perjuicio de las reglas especiales establecidas para las apuestas a carreras de caballos y galgos, y empates entre participantes en cualquier deporte.

El multiplicador es la cifra que determina el premio final que corresponde pagar a una apuesta ganadora al ser multiplicada por la cantidad apostada y, a diferencia del coeficiente, ya incluye la devolución de la cantidad apostada. El multiplicador por lo tanto es equivalente al coeficiente de la apuesta + 1.

En **CODERE APUESTAS®**, las cifras que acompañan a cada pronóstico, siempre se expresan en multiplicadores, para que al apostante le resulte más fácil saber el importe íntegro que percibirá, en caso de que su apuesta resulte ganadora.

**Ejemplo:** El coeficiente de un pronóstico con valor de 2,50 equivale a un multiplicador 3,50 (coeficiente + 1). Si se apuestan 10 € a dicho pronóstico el importe de las ganancias es de 25 € ( $10 \text{ €} \times 2,50$ ).

IMPORTE APOSTADO x COEFICIENTE = GANANCIAS

**CODERE APUESTAS®** establece los multiplicadores tanto para los deportes y eventos habituales, como para los especiales. El multiplicador vigente en el momento en que se aceptó la apuesta es el que se utiliza para calcular el importe del premio, independientemente de los cambios posteriores que pueda sufrir dicho multiplicador.

Los multiplicadores para las distintas opciones de pronósticos indicados en los programas, folletos, cupones, pantallas del local de apuestas y cualquier otro soporte informático son meramente orientativos.

Los multiplicadores y coeficientes están siempre sujetos a revisiones y cambios por parte de **CODERE APUESTAS®** hasta el momento en que se realiza la apuesta. El multiplicador definitivo aplicable a la apuesta ganadora es siempre aquel que esté vigente en el momento en que se formaliza la apuesta y que se consigna en el resguardo de la apuesta. Cualquier modificación posterior de los coeficientes o multiplicadores no afectará a las apuestas ya realizadas. No obstante para las apuestas a carreras de caballos y galgos, y posibles empates entre los participantes de cualquier evento, se aplican reglas especiales contempladas en los apartados 1.8 y 2.3 de estas Reglas Particulares.

Las fechas y horas de comienzo de los eventos recogidas en los resguardos, programas, folletos, cupones, pantallas o cualquier otro soporte informativo son también orientativas.

## 1.5 Límite de apuestas y ganancias

**CODERE APUESTAS®** podrá limitar el importe de las apuestas a realizar a un determinado mercado para proceder a su admisión, respetando, en todo caso,



el límite cuantitativo establecido por la normativa vigente, con la finalidad de controlar y gestionar el riesgo asumible por la empresa.

Igualmente podrá no admitir nuevas apuestas a un determinado mercado con idéntica finalidad de control. Además, **CODERE APUESTAS®** establece los límites de ganancias que se recogen en este apartado. Los límites de ganancias se indican en euros.

Los Límites son aplicables a cualquier cliente, o grupo de clientes jugando juntos, o distintos clientes que simultáneamente apuesten por la “misma combinación de selección/selecciones\*”, incluso si se realiza en diferentes apuestas, a lo largo de una serie de días.

\* La "misma combinación de selecciones" se consideran combinaciones con los mismos eventos y mercados seleccionados, independientemente de las cuotas, sin contar las selecciones distintas con las cuotas inferiores a 1.17

Una apuesta se acepta bajo el supuesto de que se trata de la inversión de un único cliente y las cantidades reflejadas a continuación se refieren a **las ganancias máximas que un cliente puede ganar en un día, independientemente de la cantidad apostada** y numero de apuestas realizadas.

Las ganancias son el beneficio del cliente, una vez restado al premio el importe apostado. Por tanto, el cliente deberá ajustar el importe o los pronósticos (en caso de una apuesta combinada o múltiple) para no exceder la cantidad máxima de ganancias.

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

Apuestas deportivas (excluidas carreras de caballos y galgos)		
Deporte	Torneos	Límites

Futbol	<b>Incluye:</b> ESP Primera Division, ITA Serie A, ENG Premier League, GER Bundesliga, FRA League 1, Mundial, Eurocopa, Copa America, UEFA Liga de Campeones (de fase de grupos en adelante), UEFA Liga Europa (de fase de grupos en adelante), UEFA Conference League (de fase de grupos en adelante), Supercopa ESP, Supercopa ITA, UEFA Supercopa)	500.000 €
Resto de Futbol Europeo		100.000 €
Futbol Sudamericano	<b>Incluye:</b> Liga MX, Liga Profesional Argentina, Serie A Brasil, Copa Libertadores (de fase de grupos en adelante)	100.000 €
Resto de Futbol		50.000 €
Futbol Americano	NFL	150.000 €
Baloncesto	NBA, Euroliga	150.000 €
Beisbol	MLB	150.000 €
Hockey sobre Hielo	NHL	50.000 €
Tenis	Grand Slam & ATP-WTA 1000	250.000 €
Tenis	ATP-WTA 500 & 250 & 125	150.000 €
Resto de Tenis		25.000 €
Loterias		250.000 €
Automovilismo (Motor), Resto de Baloncesto, Balonmano, Boxeo, Dardos, Golf, Resto de Hockey sobre Hielo, Rugby, Snooker, Voleibol		50.000 €
Cualquier Otro evento deportivo no Indicado		25.000 €
Otras Apuestas	Incluye mercados de estadísticas de eventos deportivos y jugadores ( ejemplos: Tiros y Tiros a puerta, Asistencias, Pases, Entradas, Tarjetas, Rebotes, Triples, Puntos, Tapones, Robos, Fueras De Juego, Tiros Libres, Saces de banda, Saces de Puerta, Dobles Faltas, Roturas, Aces etc. )	25.000 €

**Carreras de caballos y carreras de galgos retransmitidos en locales CODERE APUESTAS**

Carreras de caballos en Gran Bretaña e Irlanda	250.000 €



Carreras de caballos en España	100.000 €
Carreras de caballos en el resto de países	50.000 €
Carreras de galgos	150.000 €
<b>Carreras de caballos y galgos NO retransmitidas en locales CODERE APUESTAS</b>	
Carreras de caballos	15.000 €
Carreras de galgos	10.000 €

Por otro lado, aquellas apuestas en las que los hipódromos y/o canódromos establezcan un dividendo, tendrán el siguiente límite de premio máximo obtenido por unidad de apuesta (dividendo máximo):

TIPO DE APUESTA	PAGO DIVIDENDO MÁXIMO
Ganador (Win)	20 X euro apostado
Place	8 X euro apostado
Show	4 X euro apostado
Gemela	300 X euro apostado
Gemela Combinada	300 X euro apostado
Trio	1.000 X euro apostado
Trio Combinado	1.000 X euro apostado
Superfecta	1.500 X euro apostado
Superfecta Combinada	1.500 X euro apostado

## 1.6 Medios de pago aceptados por CODERE APUESTAS®

El cliente podrá establecer saldo en su cuenta de internet a través de los siguientes medios de pago, que en su caso, estén disponibles:



- Por medio de tarjetas de crédito o débito VISA y MASTERCARD
- Por medio de tarjeta prepago
- A través de las plataformas online para transacciones económicas
- Personalmente en un local de apuestas, tras generar un código de barras desde la plataforma online.

Para poder efectuar una apuesta, el cliente deberá disponer de saldo suficiente en la cuenta de Jugador para cubrir su apuesta.

El cliente deberá verificar el saldo de su cuenta una vez que establezca saldo en la misma. En caso de discrepancia o discrepancia, es responsabilidad del cliente informar a **CODERE APUESTAS®**, de dicha discrepancia, adjuntando también su propio registro de transacciones.

El cliente podrá retirar los fondos depositados en su cuenta en cualquier momento. Igualmente podrá cancelar su cuenta de jugador, salvo que tenga apuestas pendientes de resolución.

El importe que el cliente podrá depositar y/o retirar en efectivo del saldo de su cuenta por día, nunca podrá ser superior a los umbrales establecidos por la Ley 7/2012, de 29 de octubre, de actuaciones para la prevención y lucha contra el fraude.

**CODERE APUESTAS®** se reserva el derecho de anular todas las transacciones en las que los clientes sean sospechosos de actuar ilícitamente.

En la plataforma de apuestas online **CODERE APUESTAS®** está totalmente prohibido jugar a crédito, por lo que el cliente únicamente podrá realizar apuestas por el importe que tenga disponible en su cuenta de Jugador en el momento de validar dichas apuestas.

## 1.7 Aceptación de la apuesta

Solo se aceptarán las apuestas realizadas de forma telemática, a través del dominio: codere.es. Se rechazarán todas aquellas apuestas que sean realizadas mediante cualquier otro medio (correo postal, correo electrónico, fax, etc.).

Es responsabilidad del cliente asegurarse de que los detalles de sus apuestas son correctos. Una vez formalizada la apuesta, y confirmada su aceptación por parte de **CODERE APUESTAS®**, no se admitirán modificaciones o cancelaciones.

**CODERE APUESTAS®** no se responsabiliza de las apuestas realizadas que no han sido confirmadas por su software.

La apuesta será válida cuando se emita un resguardo electrónico por parte de **CODERE APUESTAS®**.



El resguardo es el comprobante que acredita a su poseedor como apostante, recoge los datos relativos a la apuesta realizada, su registro y aceptación por una empresa autorizada y sirve como documento justificativo para el cobro de la apuesta ganadora así como, en su caso, para formular cualquier reclamación sobre la apuesta. Dicho resguardo se encuentra a disposición del cliente en su historial de juego.

En el caso de que el cliente no esté seguro acerca de la validez de una apuesta, deberá comprobar el estado de sus apuestas abiertas o ponerse en contacto con el Servicio de Atención al Usuario de **CODERE APUESTAS®**.

A la hora de realizar una apuesta, el cliente además debe tener en cuenta que:

- La apuesta no habrá sido aceptada hasta su confirmación electrónica, que indica la validez de la misma. **CODERE APUESTAS®** se reserva el derecho a rechazar la totalidad o parte de una apuesta que contravenga lo establecido en estas Reglas Particulares.
- **CODERE APUESTAS®** no aceptará ninguna apuesta en el caso de que no se ajuste a las normas contenidas en estas Reglas Particulares.
- Existe una hora límite de aceptación de las apuestas por parte de **CODERE APUESTAS®**. Son válidas todas las apuestas formalizadas antes de esta hora.
- Si no se anuncia una hora límite de aceptación de apuestas, se podrán formalizar apuestas hasta la hora de comienzo del evento, a excepción de las apuestas en directo.
- Las apuestas se aceptan sobre la base de las condiciones que rigen el tipo de apuesta que se ha realizado.
- A excepción de las apuestas en directo, si una apuesta hubiera sido aceptada después del inicio del evento, dicha apuesta será declarada nula, teniendo el cliente derecho a la devolución de la suma apostada.
- Todas las apuestas que hayan sido aceptadas por error se consideran automáticamente nulas, aunque el cliente disponga de un resguardo electrónico validado.
- En el caso de que una apuesta hubiera sido validada con un coeficiente que difiera en más de un 100% de la media de los operadores con autorización de la DGOJ, cuyas cuotas figuren publicadas y que hubiesen comercializado esa misma apuesta, la empresa se reserva el derecho a retener el pago de los premios a la espera de las oportunas comprobaciones por un plazo no superior a 30 días. En caso de confirmarse la diferencia, se dará al apostante la opción de anular su apuesta o cobrarla, en caso de ser ganadora, al mejor precio ofrecido por los operadores utilizados para la comparativa anterior.
- **CODERE APUESTAS®** tendrá a disposición de los usuarios, las condiciones específicas de cada apuesta, así como los documentos necesarios para la formulación de reclamaciones.

## 1.8 Retirada de participantes y empates



## Retirada de participantes

Cuando un competidor – ya sea a título individual o un equipo – se retira antes del comienzo del evento y no participa, las apuestas relativas al mismo se declaran nulas independientemente del motivo (lesión, retirada, inhabilitación, suspensión o cualquier otra circunstancia), salvo en el caso de que se anuncie un resultado oficial que descalifique al participante elegido por el cliente en su apuesta, por las reglas de la competición de que se trate y se señale un ganador del evento. Si el competidor participa en el evento, aunque no lo haga en su totalidad, la apuesta seguirá siendo válida.

En el caso de apuestas sobre carreras de caballos y galgos, las retiradas de participantes reciben un tratamiento especial que se trata en el Capítulo 2, apartado 2.3 de estas Condiciones Generales de Contratación relativo a las reglas específicas para apuestas sobre caballos y galgos.

## Empates

En el caso de que se produzca un empate entre dos o más participantes, no se haya establecido un multiplicador para el empate y las reglas oficiales de la competición o evento no designen a un claro ganador, el importe del premio que correspondería a una apuesta ganadora se divide entre el total de participantes que han empatado.

Es decir, en el caso de dos equipos o deportistas empatados, el importe del premio obtenido se reducirá a la mitad del establecido en el momento de formalizar la apuesta. En el caso de tres equipos o deportistas empatados, el importe del premio final obtenido consistirá en un tercio del original y así sucesivamente.

**Ejemplo:** En una apuesta ganadora de 10 € a un caballo con un multiplicador de 5,00 el importe del premio sería de 50 €. Si se produce un empate entre dos caballos, el premio pasaría a ser de 25 € al dividirse el importe del premio entre dos.

## 1.9 Apuestas anticipadas sobre eventos futuros

Se denominan apuestas “anticipadas” a aquellas apuestas sobre competiciones futuras en las que generalmente no se conocen los participantes en el momento de realizar las apuestas. Por este motivo, estas apuestas reciben un tratamiento especial comparado con el resto de las apuestas.

Las apuestas “anticipadas” están disponibles para los siguientes eventos:

- Carreras de caballos antes de la declaración final de participantes (48 horas antes del inicio de la carrera).
- Apuestas a competiciones de galgos hasta e incluidas las semifinales. Es decir, no se admiten este tipo de apuestas después de las semifinales ni para apuestas a carreras individuales.



- Competiciones deportivas antes del inicio de las mismas (como por ejemplo apostar a que un tenista va a ganar una competición de tenis cuando todavía no se conocen los participantes en la misma), con la excepción de apuestas a partidos individuales, competiciones de una sola carrera (por ejemplo una maratón) o apuestas a una etapa/fase específica de una competición (como por ejemplo apuestas a las semifinales).
- Eventos especiales no deportivos.

Las apuestas “anticipadas” son una opción más para el cliente, en el que se le da la oportunidad de apostar con unos multiplicadores más elevados que los que tendría una vez que se conozcan los participantes en el evento. Las condiciones de estas apuestas suponen la aceptación de que el importe de la apuesta no se devuelve en el evento, o se retire del mismo. Siempre que se trate de una apuesta anticipada se indicará expresamente en el boleto o resguardo de la misma.

Para este tipo de apuestas, si un evento se pospone a otra fecha, las apuestas anticipadas realizadas antes del aplazamiento siguen siendo válidas y únicamente se anularán en el caso de que:

- El evento se suspenda o se declare nulo.
- Un caballo sea excluido por la organización de una carrera por motivos ajenos al mismo (es por ejemplo típico en el Gran National que debido al excesivo número de participantes la organización excluya a algunos por seguridad; en este caso las apuestas realizadas a esos participantes excluidos se considerarían nulas y se reintegraría el importe íntegro de esas apuestas).
- El lugar de celebración de la carrera se modifique.

En el caso de apuestas a Ganador y Colocado, en las apuestas correspondientes a “Colocado” se establecen los puestos con derecho a premio de acuerdo a las condiciones aplicables en el momento en que se aceptó la apuesta.

## 1.10 Apuestas nulas

Una apuesta se declara nula cuando todos los pronósticos que la componen se declaran nulos. Cuando un pronóstico se declara nulo por cualquiera de las causas recogidas en estas Reglas Particulares se aplicará al pronóstico anulado el multiplicador 1.

Salvo que se especifique lo contrario en las condiciones específicas aplicables a cada deporte o evento (en dicho caso prevalecerán las específicas aplicables a cada deporte), la anulación de pronósticos se rige por las siguientes reglas:

Se considerará nulo aquel pronóstico realizado en relación a un competidor que finalmente no participa en el evento, independientemente del motivo (lesión, retirada, inhabilitación, suspensión... o cualquier otra circunstancia), salvo en el caso de que se anuncie un resultado oficial que descalifique al participante elegido por el cliente en su apuesta, por las reglas de la competición de que se trate y se señale un ganador del evento, o salvo que se trate de una apuesta anticipada. Si el competidor participa en el evento, aunque no lo haga en su totalidad, el pronóstico seguirá siendo válido.



En caso de aplazamiento o suspensión temporal de un evento, se define un plazo máximo de reprogramación del mismo. Salvo que se especifique lo contrario en las condiciones específicas de cada deporte (en dicho caso prevalecerán las condiciones específicas aplicables a cada deporte), dicho plazo será:

- 1) En el caso de eventos celebrados en el marco de torneos o campeonatos con una duración relativamente corta, normalmente inferior a cinco semanas, el plazo máximo de reprogramación se establece en 7 días naturales, siempre que el evento se reprograme dentro del marco del torneo o campeonato de referencia. A modo de ejemplo, tienen cabida dentro de esta categoría el campeonato de tenis de Wimbledon, o la Copa Mundial de Fútbol. No tendrían cabida dentro de esta categoría la Liga ASOBAL de balonmano, la Liga ACB de baloncesto, o un partido amistoso aislado de cualquier deporte.
- 2) En cualquier otro caso, se establece el plazo máximo de reprogramación en el plazo que transcurre desde la hora y fecha de celebración del evento, hasta el final de ese día natural en el país/franja horaria de celebración de dicho evento.

**Ejemplo 1:** El partido de Tenis PEREIRA, JOSE : LINDELL, CHRISTIAN, programado para el 09/08/2011 a las 15:00 (hora española), englobado en el torneo “Brazil F25 Futures 2011”, que se celebra entre el 8 y el 14 de agosto de 2011, se suspende antes de su finalización. El plazo máximo de reprogramación del mismo será el que abarca desde el día y hora de programación original hasta, teóricamente, siete días naturales después, es decir, hasta las 15:00 horas del día 16/08. Como el torneo finaliza antes de dicha fecha, en este caso el plazo máximo de reprogramación finalizaría a la par que el torneo de referencia.

**Ejemplo 2:** El partido de la NBA Orlando Magic : Miami Heat programado para el día 23 de octubre de 2010 (franja horaria del lugar de celebración) no se inicia a la hora planificada debido al mal estado de la cancha. El plazo máximo de reprogramación concluye al finalizar el día 23/10/2010 según la hora de la franja horaria en dónde se celebre el partido.

Si un evento deportivo no llega a iniciarse y es aplazado, pero se celebra durante el plazo máximo de reprogramación definido, los pronósticos realizados se consideran válidos. Si se superase este período, los pronósticos serán anulados.

Si un evento deportivo no llega a iniciarse, pero durante el plazo máximo de reprogramación definido, la federación u organismo organizador del evento, decide dar por finalizado el encuentro, declarando un resultado, se atenderá a dicho resultado oficial en relación a los pronósticos a ganador del evento.

Si durante la celebración de un evento éste es suspendido, pero durante el plazo máximo de reprogramación definido, la federación u organismo organizador del evento, decide dar por finalizado el encuentro declarando un resultado, se atenderá a dicho resultado oficial en relación a los pronósticos a ganador del evento. En todo caso, se considerarán válidos aquellos pronósticos que ya se hubieran resuelto en el momento de la suspensión. Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo y no se reanuda durante el plazo máximo de reprogramación definido, se anularán al término de dicho período todos los pronósticos que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión.

Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, pero se reanuda en el mismo punto en el que se suspendió durante el plazo máximo de reprogramación definido, todos



los pronósticos que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión seguirán siendo válidos.

Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, pero se reanuda íntegramente desde su inicio dentro del plazo máximo de reprogramación definido, todos los pronósticos realizados antes del inicio del partido original suspendido y que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión seguirán siendo válidos. Sin embargo, se anularán los pronósticos de las apuestas “En directo” realizados durante la celebración del partido suspendido y que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión.

**Ejemplo:** En una apuesta simple, el apostante pronostica que determinado jugador marcará el primer gol de un partido de fútbol, y, finalmente, el jugador no participa en el encuentro. La apuesta se considera nula y se devuelve el importe apostado.

**Anulación de una Apuestas Acumulada:** Un cliente realiza una apuesta acumulada con los siguientes pronósticos de los eventos A, B, C y D:

Evento		Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2.8
B	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	2 - Empate	4.0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer - Ferrero	Ganador del Partido	3 - Ferrero	1.5
D	BEISBOL: Chicago Cubs - ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1.6

Si, por ejemplo, se anula el evento A, se aplicará al pronóstico anulado en dicho evento el multiplicador 1, siendo válidos el resto de los pronósticos que compongan la apuesta anulada.

**Anulación de una Apuesta Múltiple:** Un cliente realiza una apuesta múltiple 2/4 con los siguientes pronósticos de los eventos A, B, C y D:

Evento		Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2.8



B	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	2 - Empate	4.0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer - Ferrero	Ganador del Partido	3 - Ferrero	1.5
D	BEISBOL: Chicago Cubs - ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1.6

Si, por ejemplo, se anula el evento A , se aplicará al pronóstico anulado multiplicador 1 en todas las apuestas en la que dicho pronóstico participe, es decir A-B, A-C y A-D.

**Ejemplo:** En la anterior apuesta múltiple, el importe apostado asciende a 12 euros, por lo que de anularse el evento A y acertarse todos los demás pronósticos, el premio a abonar se calculará según se describe en el siguiente cuadro:

APUESTAS	PREMIO (multiplicadores x cantidad apostada)
A-B	$2 \times 4,00 \text{ €} = 8,00 \text{ €}$
A-C	$2 \times 1,50 \text{ €} = 3,00 \text{ €}$
A-D	$2 \times 1,60 \text{ €} = 3,20 \text{ €}$
B-C	$4 \times 1,5 \times 2\text{€} = 12 \text{ €}$
B-D	$4 \times 1,6 \times 2\text{€} = 12,8 \text{ €}$
C-D	$1,5 \times 1,6 \times 2\text{€} = 4,8 \text{ €}$

**Anulación de una Apuesta Multi-selección:** Si se anula un evento de una apuesta multi-selección, los efectos serán los mismos que en el caso de una Apuesta Múltiple. Por ejemplo, el cliente realiza los siguientes pronósticos para una apuesta multi-selección 2 de 4:

	Evento	Mercado	Pronóstico	Multiplicador



A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2.8
B	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Primer gol del Partido	2 - Rooney	4.0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer - Ferrero	Ganador del Partido	3 - Ferrero	1.5
D	BEISBOL: Chicago Cubs - ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1.6

Pero resulta que el jugador Rooney no juega en el partido (en el cual el cliente había pronosticado que haría el primer gol), por tanto se anula dicho pronóstico, y todas las apuestas en las que se incluye el mismo, es decir, A2-B y A2-C, se aplicará al pronóstico anulado el multiplicador 1.

**Ejemplo:** En la anterior apuesta multi-selección, el importe apostado asciende a 10 euros, por lo que de anularse el pronóstico A2 y acertarse todos los demás pronósticos, el premio a abonar se calcularía según se describe en el siguiente cuadro:

APUESTAS	PREMIO (multiplicadores x cantidad apostada)
A1-B	$2,8 \times 1,5 \times 2\text{€} = 8,4\text{ €}$
A1-C	$2,8 \times 1,6 \times 2\text{€} = 8,96\text{ €}$
A2-B	$1 \times 1,5 \times 2 = 3\text{ €}$
B-C	$4 \times 1,5 \times 2\text{€} = 3\text{ €}$
A2-C	$1 \times 1,6 \times 2 = 3,2\text{ €}$
B-C	$1,5 \times 1,6 \times 2\text{€} = 4,8\text{ €}$

**Anulación con Banca:** En el caso de que la apuesta contenga un pronóstico como banca y el evento al que corresponda dicho pronóstico fuera anulado, se procederá del mismo modo indicado con anterioridad, aplicándose a dicho pronóstico el multiplicador 1.



## 1.11 Pago de premios

El importe de los premios de las apuestas ganadoras se transfiere automáticamente por **CODERE APUESTAS®** a la cuenta del cliente.

En caso de producirse un error a la hora de acreditar las ganancias de un cliente en su cuenta, dichas ganancias no estarán disponibles para su uso, reservándose **CODERE APUESTAS®** el derecho de anular las operaciones realizadas con dichas ganancias, ya sea en el momento o posteriormente.

Asimismo, el cliente podrá disponer del saldo de su cuenta a través de los medios de pago siguientes que, en su caso, se encuentren disponibles:

- Mediante transferencia bancaria ordenada por el cliente a su cuenta bancaria, la cual no conllevará coste adicional para él.

Cualquiera de los siguientes medios de pago, distintos de la transferencia bancaria, que pudiera ser solicitado por el cliente podrá conllevar para dicho cliente los gastos que del mismo se deriven.

- Personalmente acudiendo a un local de apuestas de la red **CODERE APUESTAS®**, después de haber generado un código de barras desde su cuenta personal habiendo introducido el importe deseado.

El importe que el cliente podrá recuperar efectivo del saldo de su cuenta por día, nunca podrá ser superior a los umbrales establecidos por la Ley 7/2012, de 29 de octubre, de actuaciones para la prevención y lucha contra el fraude.

Y mediante otros canales que acepte la legislación vigente, tales como el cobro del saldo a través de la red de cajeros del sistema bancario (HAL CASH).

El cobro de los premios de las apuestas ganadoras estará disponible por parte del cliente en un plazo máximo de 24 horas desde que sea validado el resultado del evento objeto de apuesta, aunque en la mayoría de los casos esta disposición de cobro se producirá inmediatamente después de la finalización del evento.

## 1.12 Reclamaciones

**CODERE APUESTAS®** cuenta con un sistema de atención y resolución de las eventuales quejas y reclamaciones en castellano formuladas por sus clientes.

El cliente se pondrá en contacto con **CODERE APUESTAS®** a través de la dirección de correo calle Pedro Navarro, nº 9, piso 1º A, 52006 Melilla, a atención del departamento de Operaciones Online, por correo electrónico a [apuestas@codere.com](mailto:apuestas@codere.com), o por medio de un acceso electrónico desde su cuenta de jugador, quedando constancia de la fecha y hora en que se realizó la misma.

El plazo de presentación de la reclamación por parte del cliente será de tres meses a contar



desde la fecha de celebración del evento sobre el que recayera la apuesta de contrapartida.

**CODERE APUESTAS®** remitirá una comunicación al cliente, en la que acusará recibo de su reclamación indicando la identidad del personal que tramita dicha reclamación y en la que hará constar el plazo en que se le informará de la decisión tomada al respecto.

**CODERE APUESTAS®** resolverá la reclamación y le comunicará al cliente el resultado de la misma en el plazo de un mes contado desde la fecha en la que ésta hubiera sido recibida.

Resuelta la reclamación por **CODERE APUESTAS®** o, en su caso, transcurrido un mes desde la presentación de la reclamación sin que **CODERE APUESTAS®** hubiera procedido a su resolución, el cliente podrá formular una reclamación ante la Comisión Nacional del Juego, quien resolverá en un plazo de dos meses a contar desde la fecha en que la reclamación tuviera entrada en su registro, sin perjuicio, en su caso, de la apertura del correspondiente procedimiento sancionador siempre y cuando **CODERE APUESTAS®** hubiera incurrido en alguna de las infracciones recogidas en el Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego.

El plazo de caducidad de los premios quedará interrumpido desde la fecha de recepción de la reclamación por parte **CODERE APUESTAS®** hasta la fecha en la que se comunique su decisión al cliente o, en su caso, hasta la notificación de la resolución por parte de la Comisión Nacional del Juego.

## 1.13 Prohibiciones de participación

Para un pequeño número de clientes la práctica del juego no es una diversión. Aquellos clientes que deseen más información al respecto, pueden ponerse en contacto con nuestro Departamento de Atención al Cliente.

Se prohíbe la creación de una cuenta en la plataforma online de **CODERE APUESTAS®** y la práctica del juego a las personas incluidas en el artículo 6 de la Ley 13/2011 de Regulación del Juego, tal y como se detalla en el apartado 1.1 de estas Reglas Particulares.

## 1.14 Información adicional y protección contra el fraude

Si el cliente no comprende o tiene dudas al respecto del significado de cualquier término incluido en estas Reglas Particulares puede consultar el Glosario de Términos de Apuestas que se encuentra disponible en el dominio: [www.codere.es](http://www.codere.es).

Toda modificación a estas Reglas Particulares se anunciará en el dominio: [www.codere.es](http://www.codere.es) y se comunicará a la Comisión Nacional de Juego.

Estas Reglas Particulares constituyen el acuerdo íntegro entre las partes y sustituyen toda representación, comunicación y negociación respecto al objeto de este contrato.



Cualquier estipulación o cláusula que sea negociada individualmente con el apostante prevalecerá sobre las presentes Reglas Particulares. En caso de discrepancia sobre los datos recogidos en la plataforma online de **CODERE APUESTAS®**, la base de datos del registro de transacciones será reconocida como única fuente fiable.

**CODERE APUESTAS®** controlará activamente el tráfico hacia su dominio: codere.es, por lo que se reserva el derecho de bloquear el acceso en caso de indicios de actividad automatizada.

En caso de que existan indicios de que se ha producido una manipulación de una carrera, partido o evento, **CODERE APUESTAS®** 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, **CODERE APUESTAS®** anulará las apuestas correspondientes a dicho evento procediendo a la devolución del importe íntegro de las mismas.

En caso de que existan indicios de que se ha producido una manipulación o falsificación de multiplicadores de una carrera, partido o evento, **CODERE APUESTAS®** se reservará el derecho de retener el pago de los premios, a la espera de lo que determinen los tribunales competentes.

## Cancelación de la cuenta telemática del cliente

**CODERE APUESTAS®** podrá cancelar la cuenta del cliente en los siguientes supuestos:

- a) Cuando el cliente lo solicite a través de la opción correspondiente dentro del área de administración de su cuenta, siempre y cuando no existan apuestas pendientes de resolución, así como saldo en la cuenta del cliente.
- b) Cuando el cliente lo solicite a través del envío de un correo electrónico a la dirección apuestas@codere.com siempre desde la cuenta de correo electrónico con la que se registró, o en su defecto adjuntando una copia de su documento de identidad.

En ambos casos no se procederá a la cancelación de la cuenta del cliente cuando existan apuestas pendientes de resolución o saldo en su cuenta de cliente.

- c) Cuando **CODERE APUESTAS®** compruebe o detecte el incumplimiento de las condiciones de acceso o que está incurso en alguna de las causas de prohibición de apostar establecidas en el artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego.
- d) Cuando se constate cualquier otro incumplimiento de las condiciones precisas de acceso al juego, exigibles para la apertura de la cuenta del cliente.
- e) Cuando así se acuerde mediante resolución de la Dirección competente en materia de juego.
- f) Si el cliente no accede a su cuenta en el plazo de dos años, a contar desde que se le facilitó el nombre de usuario y la clave de acceso.



g) Si el cliente no formaliza ninguna apuesta en el plazo de dos años, a contar desde la fecha de realización de la última apuesta en **CODERE APUESTAS®**.

Si en el momento de cancelación de la cuenta del cliente, hubiera saldo positivo a favor del mismo, **CODERE APUESTAS®** ingresará de forma inmediata el saldo en la cuenta bancaria designada en la cuenta del cliente.

## 2 Reglas particulares aplicables a cada deporte

**Únicamente se ofrecerán apuestas a los deportes y pronósticos que posean un multiplicador asociado.**

En este segundo capítulo de las Condiciones Generales de Contratación de **CODERE APUESTAS®** se detallan las condiciones específicas que rigen las apuestas en cada tipo de deporte y evento.

Cualquier incidencia no contemplada en este capítulo de condiciones específicas de cada deporte se regulará por las reglas generales de apuestas deportivas, Capítulo 1 de este documento.

### 2.1 Fútbol

#### Reglas Generales de Fútbol

Con carácter general, en las apuestas a fútbol sólo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario y el tiempo de descuento, pero no la prórroga ni los lanzamientos de penaltis. Los términos “resultado final”, “90 minutos de juego”, “tiempo reglamentario”, “1X2” y “resultado del partido”, se utilizan para indicar el período de juego que incluye el tiempo de descuento, pero no la prórroga ni la tanda de lanzamientos de penaltis. La prórroga y los lanzamientos de penaltis sólo se tendrán en cuenta para la determinación del resultado cuando se pronostique el campeón o ganador de un campeonato, torneo, copa, el clasificado dentro de una fase eliminatoria de aquéllos y todos aquellos pronósticos que lo establezcan de forma explícita.

Si la duración de un partido de fútbol es distinta a un tiempo total de 90 minutos (más el correspondiente tiempo añadido) y/o el formato de un evento es distinto a dos tiempos iguales de 45 minutos cada uno (más el correspondiente tiempo añadido, en cada caso), todas las apuestas se declararán nulas, salvo en aquellos casos en los que se indique específicamente que se trata de un evento con un formato distinto al del fútbol habitual y/o que tiene una duración distinta, en la descripción de la apuesta o en las reglas para apostar en cada deporte 2.1 Futbol. Como por ejemplo – 2.1.1 Fútbol Otro Formato - “King's League”

En el caso de los mercados comprendidos por franjas de tiempo (minutos) indicamos que el primer minuto del partido incluye el periodo de tiempo establecido entre los segundos 00:00 a 00:59 segundos, siendo el segundo minuto el periodo que abarca los



segundos 1:00 a 1:59, y así sucesivamente. A no ser que venga especificado en el nombre el mercado el minuto y segundo hasta donde comprende la franja. Para la resolución no se tendrán en cuenta los minutos añadidos al tiempo reglamentario al descanso y final.

En los pronósticos de puntos de tarjetas, se aplicará la siguiente forma de establecer dicha puntuación:

- a) Los puntos por tarjetas son: 10 puntos por una tarjeta amarilla y 25 puntos por una tarjeta roja. La suma de todos los puntos de ambos equipos establece el resultado de la apuesta.
- b) El máximo de puntos que puede recibir un jugador en cada partido es de 35 (25 puntos por una tarjeta roja + 10 puntos por una tarjeta amarilla). Si un jugador recibe dos tarjetas amarillas, a continuación se le muestra una tarjeta roja y el jugador es expulsado. Sin embargo, para los propósitos de la apuesta únicamente se contabilizan 35 puntos.
- c) Únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta. Es decir, una tarjeta amarilla o roja mostrada a un jugador que se encuentre en el banquillo, a un entrenador o miembro del cuerpo técnico o una tarjeta mostrada tras la finalización del partido, no cuentan a los efectos de los pronósticos.
- d) No cuentan las tarjetas mostradas a un jugador después de que éste haya sido sustituido, ni después de que el árbitro haya señalado el final del partido, pero sí las que se muestren durante el descanso.

En todos los partidos que no se disputen, se aplacen, se adelanten, se suspendan o no se completen en su totalidad, todos los pronósticos se declararán nulos y se aplicarán las reglas establecidas en estas Reglas Particulares para las apuestas nulas, a menos que el partido se dispute o se reanude durante la misma semana natural de su fecha de celebración inicial, incluyendo hasta el siguiente lunes (de lunes a lunes), en cuyo caso, los pronósticos continúan siendo válidos.

**Ejemplo:** La fecha de celebración original de un partido es el 1 de enero y el partido se aplaza al lunes 6 de enero. Los pronósticos relativos a dicho partido mantienen su validez. Si el mismo partido se aplaza al martes 7, los pronósticos se declaran nulos. Sin embargo, todas las apuestas en las que se haya establecido un resultado ganador en el momento de la suspensión del partido, continúan siendo válidas.

**Ejemplo:** Si el partido se suspende por un 1-0 en el marcador, y no se reanuda en los plazos establecidos en estas Reglas Particulares, los pronósticos a “ganador”, “resultado final”, etc., se anularán, pero las apuestas a “primer gol” mantienen su validez.

### Modificación del lugar de celebración del evento

En el caso de que el lugar de celebración de un evento cambie sin que sea publicado, las apuestas continuarán siendo válidas, siempre que el nuevo lugar de celebración no sea el campo de equipo inicialmente visitante, en cuyo caso, las apuestas para ese partido se



anularán, y se procederá conforme a lo establecido en el apartado 1.10 de estas Condiciones Generales, denominado “Apuestas Nulas”.

**Ejemplo:** Un partido Real Madrid-Barcelona que se va a celebrar en el Santiago Bernabéu se cambia a La Romareda, de Zaragoza. Las apuestas siguen siendo válidas. El mismo partido se disputa finalmente en el Camp Nou, las apuestas se declaran nulas.

Si un equipo juega contra otro diferente al registrado en el cupón de apuestas, todas las apuestas relativas a ese partido se declararán nulas y se procederá conforme a lo establecido en el apartado 1.10 de estas Condiciones Generales denominado “Apuestas Nulas”.

### Goles en propia meta

Como regla general, salvo que se especifique lo contrario en la definición de los pronósticos aplicables, no se contabilizan los goles en propia meta, cuando el pronóstico sea sobre el jugador que marca el gol, pero cuando se pronostique sobre el equipo que marca el gol, o sobre la cantidad de goles marcados en un campeonato, partido o parte de los mismos sin hacer referencia a un jugador específico, dicho gol en propia meta se contabilizará y se adjudicará al equipo a cuyo marcador suba.

### Principales apuestas aplicables:

- 1X2 o Resultado del Partido o Ganador o Ganador del partido (sin incluir la prórroga): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- 1X2 (Ventaja de 2 goles): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2). En este mercado si el equipo seleccionado como ganador lleva 2 goles de ventaja se resolverá anticipadamente dicha selección como ganadora sin esperar a la finalización del partido, exclusivamente para las apuestas en las que se hubiera pronosticado a ese equipo como ganador, y con independencia de cuál sea el resultado final. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- 1X2 o Resultado del Partido incluyendo la prórroga: Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2). En este mercado se tiene en consideración la prórroga, pero no los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiera.
- 1X2 después de X minutos: Es un pronóstico sobre si el equipo local irá ganando (1), el empate (X), o si el equipo visitante irá ganando (2), una vez han transcurrido X minutos.
- 1X2 al descanso: Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la primera mitad del partido. Por su propia naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- 1X2 Resto del Partido (marcador X:Y, en directo)

Es una apuesta 1X2 al resultado de lo que falta del partido poniendo el marcador a cero en el momento de realizar la apuesta. En esta apuesta no se contabiliza la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

(Marcador X:Y) es el marcador real del partido en el momento de realizar la apuesta.

- 1X2 del Resto de la Primera Mitad (marcador X:Y, en directo)

Es una apuesta 1X2 al resultado de lo que falta de la primera mitad del partido poniendo el marcador a cero en el momento de realizar la apuesta. Por su propia naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- 1X2 de la prórroga:

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la prórroga.

- 1X2 al descanso de la prórroga:

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la primera parte de la prórroga.

- Resultado de la primera parte de la prórroga:

Es un pronóstico 1X2 sobre el resultado de la primera parte de la prórroga. Sólo se tiene en cuenta el resultado de la primera parte de la prórroga poniendo el marcador a cero a su inicio. No se tiene en consideración la segunda parte de la prórroga ni la tanda de penaltis si la hubiese.

**Ejemplo:** Se pronostica que en un partido Barcelona-Real Madrid, el Barcelona ganará la primera parte de la prórroga.

Resultado partido 90 minutos: Barcelona 2 Real Madrid 2.

Resultado primera parte de la prórroga: Barcelona 1 Real Madrid 0.

El pronóstico es ganador.

Resultado partido 90 minutos: Barcelona 2 Real Madrid 2.

Resultado primera parte de la prórroga: Barcelona 0 Real Madrid 0.

El pronóstico es perdedor.

- 1X2 del resto de la prórroga (marcador X:Y, en directo):

Es una apuesta 1X2 al resultado del resto de la prórroga del partido poniendo el marcador a cero en el momento de realizar la apuesta. En este mercado no se tiene en consideración los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Ganador del resto del partido (prórroga, marcador X:Y, en directo):

Es una apuesta al resultado del resto del partido a la finalización del mismo, incluida la prórroga si la hubiese. En este mercado no se tiene en consideración los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- 1X2 y Más/Menos goles:

Es un pronóstico simultáneo sobre 1X2 sobre el resultado al final del partido y sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. En este mercado no

se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.

- 1X2 y Marcan ambos equipos:

Es un pronóstico simultáneo 1X2 sobre el resultado al final del partido y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.

- 1X2 y Primer equipo en marcar:

Es un pronóstico simultáneo 1X2 sobre el resultado al final del partido y sobre qué equipo marcará el primer gol del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.

- Más/Menos goles y Marcan ambos equipos:

Es un pronóstico simultáneo sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado y sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.

- ¿Habrá prórroga?

Es un pronóstico sobre si en un partido se jugará la prórroga.

- ¿Habrá gol en la prórroga?:

Es un pronóstico sobre si se marcarán goles en la prórroga de un partido.

- ¿Habrá tanda de penaltis?:

Es un pronóstico sobre si en un partido se llegará a la tanda de penaltis.

- Próximo en marcar un gol en la prórroga:

Es una apuesta que pronostica el jugador o el equipo que marcará el próximo gol en la prórroga del partido. En este mercado no se tiene en consideración los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Campeón o ganador de una competición:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición, liga o copa. En este mercado si se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Ganador:

Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Apuesta al resultado de la segunda parte:

Es una apuesta que pronostica el resultado 1X2 que se producirá en la segunda parte de un partido. En este mercado no se tendrá en consideración la prórroga y los penaltis (en tanda de los penaltis) si los hubiese.

**Ejemplo:** Se apuesta que en el Partido Barcelona-Real Madrid el resultado de la segunda parte será un 2.



Resultado primer tiempo: Barcelona 3 Real Madrid 1

Resultado segundo tiempo: Barcelona 0 Real Madrid 1

La apuesta es ganadora.

- Resultado final:

Es una apuesta que pronostica el resultado exacto a la finalización del partido, según los goles marcados por uno y otro equipo. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Equipo no marca durante el partido:

Es un pronóstico sobre qué equipo no marcará ningún gol a la finalización del partido. En este mercado no se tendrá en consideración la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Número total par o impar:

Es una apuesta a que la suma de los goles de los dos equipos es par o impar (**Ejemplo:** El resultado de un partido de futbol es 3:1; la suma igual a 4 es par). El 0 es considerado par. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Número total par o impar en la X parte, ó Nº total de goles par/impar en la X parte, ó Total de goles Par/Impar en la X parte:

Es un pronóstico sobre si la suma de los goles de los dos equipos en la X parte del partido es par o impar (por ejemplo: El resultado en la primera parte de un partido de futbol es 3:1; la suma igual a 4 es par). El 0 es considerado par. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Resultado final en la primera parte:

Es una apuesta que pronostica el resultado exacto a la finalización de la primera parte del partido. Por su propia naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Resultado en 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> parte:

Es una apuesta que pronostica qué equipo irá ganando en el descanso del partido y cuál ganará al final del mismo. También es posible elegir si habrá empate. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. En esta apuesta no se permite la posibilidad de apostar a una sola de las partes, debiéndose elegir el resultado en el minuto 45 y al final del partido.

- Ganar en ambas partes:

Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el partido en ambas partes, tanto al descanso del partido como al final del mismo; para acertar este pronóstico el equipo seleccionado deberá ser el que marque más goles tanto en la primera parte como en la segunda. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Resultado cubierto:

Es un pronóstico a resultado final, en el que si el pronóstico realizado resulta perdedor pero el partido finaliza 0-0, se devolverá el importe apostado.

- Resultado final 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> parte (Marcador X:Y):

Es un pronóstico sobre el resultado exacto a la finalización de la primera parte del partido y



al resultado exacto al término de la segunda parte del mismo. También es posible elegir si habrá empate. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

En este pronóstico no se permite la posibilidad de apostar a una sola de las partes, debiéndose elegir el resultado en el minuto 45 y al final del partido.

**Ejemplo:** Se pronostica que en un partido Barcelona-Real Madrid, en la primera parte el marcador será 0:1, y en la segunda parte el marcador será 1:1.

Resultado primera parte: Barcelona 2 Real Madrid 1.

Resultado segunda parte: Barcelona 0 Real Madrid 0.

El pronóstico es perdedor.

Resultado primera parte: Barcelona 0 Real Madrid 1.

Resultado segunda parte: Barcelona 1 Real Madrid 0.

El pronóstico es ganador.

- Resultado final en la segunda parte:

Es un pronóstico sobre el resultado exacto únicamente de la segunda parte del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Resultado final + primer gol:

Es una apuesta que pronostica el resultado exacto a la finalización del partido y qué jugador marcará el primer gol. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Se considera una apuesta simple y no una apuesta doble, por lo que se fija un único multiplicador. Si un jugador sale al campo y después de que se haya marcado el primer gol o no participa en el partido, las apuestas relativas a este jugador se anulan y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples. En cuanto a la apuesta a “primer gol”, no cuentan los goles marcados en propia puerta.

Si en un partido únicamente se marcan goles en propia puerta, se anulan todas las apuestas a resultado final + primer gol, y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples.

Si el partido se suspende, la apuesta será nula y se devolverán todos los importes apostados en las apuestas simples, a menos que el partido se dispute o se reanude durante la misma semana natural de su fecha de celebración inicial, incluyendo hasta el siguiente lunes (de lunes a lunes), en cuyo caso, las apuestas continúan siendo válidas.

- Resultado final + último gol:

Es una apuesta que pronostica el resultado exacto al final del partido y qué jugador marcará el último gol. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Resultado final (solo prórroga):

Es un pronóstico sobre el resultado exacto únicamente en la prórroga del partido.

- Resultado final al descanso (solo prórroga):

Es un pronóstico sobre el resultado exacto únicamente en la primera parte de la prórroga del partido.

- Primer gol:

Es una apuesta que pronostica el jugador o el equipo que marcará el primer gol del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Primer gol en una parte:

Es una apuesta que pronostica el jugador o el equipo que marcará el primer gol en una parte del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Último gol:

Es una apuesta que pronostica el jugador o el equipo que marcará el último gol del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Último gol de una parte:

Es una apuesta que pronostica el jugador o el equipo que marcará el último gol en una parte del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Minuto del próximo gol:

Es un pronóstico sobre el minuto en el que se marcará el próximo gol del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en la tanda de penaltis) si los hubiese.

En este pronóstico el primer minuto del partido incluye el periodo de tiempo establecido entre los segundos 00:00 a 00:59 segundos, siendo el segundo minuto el periodo que abarca los segundos 1:00 a 1:59, y así sucesivamente.

**Ejemplo:** Se pronostica que en un partido Real Madrid-Barcelona, se marcará el próximo gol en el minuto 33.

El gol se marca en el minuto 32:20 el pronóstico es ganador

El gol se marca en el minuto 33:00 el pronóstico es perdedor.

- Minuto del próximo gol de un equipo:

Es un pronóstico sobre el minuto en el que un equipo marcará el próximo gol del partido.

En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en la tanda de penaltis) si los hubiese.

En este pronóstico el primer minuto del partido incluye el periodo de tiempo establecido entre los segundos 00:00 a 00:59 segundos, siendo el segundo minuto el periodo que abarca los segundos 1:00 a 1:59, y así sucesivamente.

**Ejemplo:** Se pronostica que en un partido Real Madrid-Barcelona, el Barcelona marcará el próximo gol en el minuto 52.

El gol se marca en el minuto 52:00 el pronóstico es perdedor

El gol se marca en el minuto 51:59 el pronóstico es ganador.

- N° total de goles en la segunda parte:

Es un pronóstico sobre el número total de goles que marcarán ambos equipos en la segunda parte de un partido.



**En las Apuestas a primer gol, primer gol de una parte y apuestas a último gol y último gol de una parte, son de aplicación las siguientes reglas:**

**CODERE APUESTAS®** fija un multiplicador para la apuesta al primer jugador que marque un gol y la apuesta al último jugador que marque un gol, e incluye a todos los jugadores participantes. En el caso de que hubiera jugadores sin multiplicador asignado, éstos estarán disponibles a petición del cliente y contarán como ganadores en caso de que marquen el primer gol. Las apuestas a jugadores que sean sustituidos o expulsados antes de que se marque el primer gol, se consideran perdedoras. Las apuestas a jugadores que no participen en el partido se consideran nulas y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples. Las apuestas en las que el jugador entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol se considerarán nulas y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples, a menos que el primer gol se haya marcado en propia puerta (tratándose de apuestas al jugador), en cuyo caso, las apuestas mantienen su validez.

Además es necesario tener en cuenta que:

- a) En caso de disputa sobre la autoría del gol, la resolución de la apuesta se basa en la decisión del organismo del que oficialmente dependa el partido, inmediatamente después de su finalización.
- b) No se contabilizan los goles en propia puerta, cuando la apuesta sea al jugador que marca el gol, pero cuando se apueste al equipo que marca el gol, dicho gol en propia meta se contabilizará y se adjudicará al equipo a cuyo marcador suba. Esta norma es también aplicable a las apuestas a “próximo gol”, “marca gol durante el partido” y “marcan ambos equipos”.
- c) No se contabilizan los goles marcados en la prórroga o en la tanda de penaltis.
- d) En las apuestas a último gol, si el jugador pronosticado participa en el partido, aunque no lo haga en su totalidad, las apuestas son válidas.

• ¿Qué equipo marca el X gol?:

Es un pronóstico sobre qué equipo marcará el X gol del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. Si se pronosticara que no habrá goles, en el pronóstico del boleto se indicará “sin goles” o “no hay goles”.

• Próximo gol (en directo):

Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará el próximo gol. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

• Próximo equipo en marcar al descanso:

Es un pronóstico sobre qué equipo marcará un gol antes del descanso. Si se pronosticara que no habrá goles, en el pronóstico del boleto se indicará “sin goles” o “no hay goles”.

• Marca gol durante el partido:

Es una apuesta que pronostica si un jugador o un equipo marcarán durante el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.



- Marcan ambos equipos:

Es una apuesta que pronostica que los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga y la tanda de penaltis en caso de producirse.

- Marcan ambos equipos en la primera parte:

Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol en la primera parte del partido.

- Número total de goles:

Es una apuesta que pronostica el número total de goles que se marcarán a lo largo de un partido. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Número total de goles – equipo local:

Es un pronóstico sobre el número total de goles qué marcará a lo largo de un partido el equipo local. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Se contabilizan los goles en propia puerta.

- Número total de goles – equipo visitante:

Es un pronóstico sobre el número total de goles qué marcará a lo largo de un partido el equipo visitante. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Se contabilizan los goles en propia puerta.

- Próximo equipo en marcar (Marcador X:Y):

Es un pronóstico sobre qué equipo marcará el próximo gol partiendo de un marcador X:Y. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese, salvo que la apuesta se formalice una vez finalizado el tiempo reglamentario (90 minutos), en cuyo caso si se tendrá en consideración la prórroga.

Si se pronosticara que no habrá goles, en el pronóstico del boleto se indicará “sin goles” o “no hay goles”.

Se contabilizan los goles en propia puerta.

- Más / Menos total de goles:

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un parido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que la apuesta sea ganadora). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Más/menos total de goles después de X minutos, ó Más/menos goles después de X minutos, ó Total de goles Más/Menos después de X minutos:

Es un pronóstico sobre si pasados X minutos en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se pronostica que pasados X minutos de un partido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que la apuesta sea ganadora). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o la tanda de penaltis si la hubiese.

En este pronóstico el primer minuto del partido incluye el periodo de tiempo establecido



entre los segundos 00:00 a 00:59 segundos, siendo el segundo minuto el periodo que abarca los segundos 1:00 a 1:59, y así sucesivamente.

- Más / Menos total goles equipo local o total de goles equipo local Más/Menos:  
Es un pronóstico sobre si el equipo local en un partido marcará más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.  
Se contabilizan los goles en propia puerta.  
(Ej. Se pronostica que en un partido el equipo local marcará más de 2,5 goles, lo que significa que al menos el equipo local deberá marcar 3 goles para que el pronóstico sea acertado).
- Más / Menos total goles equipo visitante o total de goles equipo visitante Más/Menos:  
Es un pronóstico sobre si el equipo visitante en un partido marcará más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.  
Se contabilizan los goles en propia puerta.  
(Ej. Se pronostica que en un partido el equipo visitante marcará más de 2,5 goles, lo que significa que al menos el equipo visitante deberá marcar 3 goles para que el pronóstico sea acertado).
- Más / Menos total goles al descanso equipo local o total de goles al descanso equipo local Más/Menos:  
Es un pronóstico sobre si el equipo local al descanso del partido marcará más o menos goles de un número determinado.  
Se contabilizan los goles en propia puerta.  
(Ej. Se pronostica que al descanso de un partido el equipo local marcará más de 2,5 goles, lo que significa que al menos el equipo local deberá marcar 3 goles para que el pronóstico sea acertado).
- Más / Menos total goles al descanso equipo visitante o total de goles al descanso equipo local Más/Menos:  
Es un pronóstico sobre si el equipo visitante al descanso del partido marcará más o menos goles de un número determinado.  
Se contabilizan los goles en propia puerta.  
(Ej. Se pronostica que al descanso de un partido el equipo visitante marcará más de 2,5 goles, lo que significa que al menos el equipo visitante deberá marcar 3 goles para que el pronóstico sea acertado).
- Más / Menos X goles en la primera parte:  
Es una apuesta en la que se pronostica que en la primera parte de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en la primera parte de un partido se marcarán más de 3,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 4 goles para que la apuesta sea ganadora).
- Más / Menos goles en la prórroga o total de goles en la prórroga Más/Menos:  
Es un pronóstico sobre si en la prórroga de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado.  
En este pronóstico no se tiene en cuenta los goles marcados durante el tiempo reglamentario de juego.  
(Ej. Se pronostica que en la prórroga de un partido se marcarán más de 1,5 goles, lo que



significa que al menos deberán marcarse 2 goles para que el pronóstico sea acertado).

- Más / Menos goles en el descanso de la prórroga o total de goles en el descanso de la prórroga Más/Menos:

Es un pronóstico sobre si al descanso de la prórroga de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado.

En este pronóstico no se tiene en cuenta los goles marcados durante el tiempo reglamentario de juego.

(Ej. Se pronostica que al descanso de la prórroga de un partido se marcarán más de 1,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 2 goles para que el pronóstico sea acertado).

- Mano a mano:

Es una apuesta que pronostica qué jugador, entre dos determinados marcará más goles en un partido. Ambos jugadores han de estar incluidos en la alineación inicial de su equipo para que la apuesta sea válida. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Hat Trick:

Es una apuesta que pronostica que un mismo jugador marcará tres o más goles en un partido (90 minutos). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Marcar en ambas partes:

Es una apuesta que pronostica que un equipo marcará en ambas partes de un partido. Por su propia naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Mantener portería propia a cero goles:

Es una apuesta en la que se pronostica que un equipo mantendrá su portería a cero goles, independientemente del número de goles marcados por dicho equipo. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Ganar con la portería a cero:

Es una apuesta en la que se pronostica que un equipo mantendrá su portería a cero goles y que además ganará el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Apuesta sin empate:

Es una apuesta a la victoria del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Apuesta sin empate primera parte:

Es un pronóstico sobre la victoria en la primera parte del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.

- Cantidad de goles marcados en una jornada:

Es una apuesta que pronostica el número total de goles se marcarán en una división determinada durante una jornada. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Posición en la que se finaliza la competición:

Es una apuesta en la que se pronostica en qué posición finalizará un equipo en una competición. En este mercado si se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Equipo ganador en la tanda de penaltis:

Es una apuesta en la que se pronostica el equipo ganador al finalizar la tanda de penaltis.

- Equipo Ganador de la tanda de penaltis (en directo):

Es una apuesta en la que se pronostica el equipo ganador al finalizar la tanda de penaltis.

- Equipo ganador de las dos partes:

Es una apuesta que pronostica que un mismo equipo ganará en las dos partes de un partido. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

**Ejemplo:** Se apuesta que en un partido Barcelona-Real Madrid, el Barcelona ganará en las dos partes del partido.

Resultado primera parte: Barcelona 2 Real Madrid 1.

Resultado segunda parte: Barcelona 1 Real Madrid 0.

La apuesta es ganadora.

Resultado primera parte: Barcelona 2 Real Madrid 1.

Resultado segunda parte: Barcelona 0 Real Madrid 0.

La apuesta es perdedora

- Equipo ganador de alguna de las dos partes:

Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en alguna de las dos partes jugadas. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

**Ejemplo:** Se apuesta que en un partido Barcelona-Real Madrid, el Barcelona ganará una de las dos partes del partido.

Resultado primera parte: Barcelona 2 Real Madrid 1.

Resultado segunda parte: Barcelona 0 Real Madrid 0.

La apuesta es ganadora.

- Parte en la que se marcan más goles:

Es una apuesta que pronostica en cuál de las dos partes del partido se marcarán más goles. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- ¿Qué equipo hará el saque de inicio?:

Es un pronóstico sobre el equipo que realizará el saque de inicio en un partido.

- Acabar entre los dos, tres, cuatro ... primeros:

Es una apuesta que pronostica que un equipo terminará, al final de la competición, situado entre los dos, tres, cuatro... primeros puestos de la tabla de clasificación. En este mercado



si se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Acabar último:

Es una apuesta en la que se pronostica que un equipo terminará el último en una competición. En este mercado si se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Doble oportunidad:

Es una apuesta en la que se realiza un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Doble oportunidad al descanso:

Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, al descanso con un único multiplicador.

- Total de tarjetas:

Es una apuesta que pronostica el número total de tarjetas amarillas y rojas mostradas a los dos equipos a lo largo de un partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Si un partido no se completa (90 minutos) se anula la apuesta, a menos que se haya resuelto el mercado, o que el partido se dispute o se reanude durante la misma semana natural de su fecha de celebración inicial, incluyendo hasta el siguiente lunes (de lunes a lunes), en cuyo caso, las apuestas continúan siendo válidas.

Las tarjetas amarillas cuentan como 1, las tarjetas rojas cuentan como 2.

Las segunda tarjeta amarilla no cuenta (por tanto el número máximo de tarjetas por jugador es 3)

Únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta. Es decir, una tarjeta amarilla o roja mostrada a un jugador que se encuentre en el banquillo, a un entrenador o miembro del cuerpo técnico o una tarjeta mostrada tras la finalización del partido, no cuentan a los efectos de los pronósticos.

No cuentan las tarjetas mostradas a un jugador después de que éste haya sido sustituido, ni después de que el árbitro haya señalado el final del partido, pero sí las que se muestren durante el descanso.

- Total puntos de Tarjetas con hándicap:

Es un pronóstico sobre el número total de puntos acumulados de un equipo en un partido una vez se otorgan una serie de puntos a cada tarjeta mostrada durante el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Los puntos por tarjetas son: 10 puntos por una tarjeta amarilla y 25 puntos por una tarjeta roja. La suma de todos los puntos de ambos equipos establece el resultado de la apuesta.

El máximo de puntos que puede recibir un jugador en cada partido es de 35 (25 puntos por una tarjeta roja + 10 puntos por una tarjeta amarilla). Si un jugador recibe dos tarjetas amarillas, a continuación se le muestra una tarjeta roja y el jugador es expulsado. Sin embargo, para los propósitos de la apuesta únicamente se contabilizan 35 puntos.

- Total puntos de tarjetas de un equipo:

Es un pronóstico sobre el número total de tarjetas amarillas y rojas mostradas a un equipo a lo largo del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Más/Menos puntos de Tarjetas Totales:

Es un pronóstico sobre si el número total de puntos acumulados de tarjetas entre los dos equipos en un partido es mayor o menor de un número de puntos determinado.

En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Más/Menos/Entre Tarjetas totales:

Es un pronóstico sobre el número total puntos de tarjetas amarillas y rojas que habrá en un partido.

Hay tres posibilidades de juego: elegir si habrá más de un determinado número de puntos, menos de un número determinado de puntos, o por el contrario elegir si el total de puntos estará dentro de un rango establecido por CODERE. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Equipo con más puntos de tarjetas:

Es un pronóstico sobre el equipo que recibirá más puntos de tarjetas amarillas y rojas mostradas a lo largo de un partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

• ¿Habrá tarjeta roja?:

Es un pronóstico sobre si un equipo recibirá una tarjeta roja en el transcurso del partido.

En este pronóstico, únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta, no contando aquellas tarjetas que se muestren en la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- ¿Habrá tarjeta roja para un equipo?:

Es un pronóstico sobre si habrá una tarjeta roja a lo largo de la primera parte del partido.

En este pronóstico, únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta.

- ¿Habrá tarjeta roja en la 1<sup>a</sup> parte para un equipo?:

Es un pronóstico sobre el equipo al que se le mostrará una tarjeta roja en la primera parte.

En este pronóstico, únicamente cuentan las tarjetas mostradas a jugadores que están disputando el partido en el momento en que reciben la tarjeta.

- Próximo equipo en recibir una tarjeta:

Es un pronóstico sobre el equipo al que se le mostrará la próxima tarjeta. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. No cuentan las tarjetas mostradas a un jugador después de que éste haya sido sustituido, ni después de que el árbitro haya señalado el final del partido.

- Total de córner:

Es una apuesta que pronostica el número total de córner, entre los dos equipos, que se lanzarán a lo largo de un partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Total de córner de un equipo:

Es un pronóstico sobre el número total de córner que lanzará un equipo a lo largo del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

No se contabilizan las repeticiones de corner provocadas por cualquier circunstancia.

- Equipo con más corner:

Es un pronóstico sobre qué equipo lanzará más corner a lo largo del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Próximo equipo en lanzar un corner:

Es un pronóstico sobre qué equipo será el próximo en lanzar un corner. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Córner en la primera mitad:

Es una apuesta que pronostica el número total de córner, entre los dos equipos, que se lanzarán a lo largo de la primera mitad del partido. Por su naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Córner en la segunda mitad:

Es una apuesta que pronostica el número total de córner, entre los dos equipos, que se lanzarán a lo largo de la segunda mitad del partido. Por su naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

En todas las apuestas sobre córner, los córner señalados que no se lancen no se contabilizan a efectos de las apuestas y los córner que deban repetirse sólo se contabilizan una vez.

- Total córner al descanso de un equipo:

Es un pronóstico sobre el número total de córner que lanzará un equipo al descanso del partido.

No se contabilizan las repeticiones de corner provocadas por cualquier circunstancia.

- Córner Hándicap con empate:

Es un pronóstico 1X2 sobre el equipo que lanzará más córners a lo largo del partido o si se producirá un empate en lanzamiento de córners, aplicando una ventaja inicial de córner establecida por CODERE y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. No se contabilizan las repeticiones de córner provocadas por cualquier circunstancia.

## Ejemplo:

Evento: Real Madrid - Barcelona

En este evento se considera favorito al Real Madrid, y por tanto se le otorga una ventaja de 1 córner al Barcelona. A continuación se desarrolla como se reflejaría el hándicap de 1 córner (que es único), dependiendo del equipo que seleccione el cliente como ganador.

Pronóstico: Empate (Barcelona +1), significa que se está pronosticando que se producirá un

empate en lanzamiento de córners, teniendo en cuenta que se le está otorgando 1 córner ventaja al Barcelona.

Si el resultado real de lanzamiento de córners fuera Real Madrid 7 – Barcelona 5, el pronóstico sería perdedor dado que con la aplicación del hándicap el Real Madrid ganaría por un córner de diferencia.

Si el resultado real de lanzamiento de córners fuera Real Madrid 8 – Barcelona 7, el pronóstico sería ganador dado que con la aplicación del hándicap ambos equipos resultarían empatados a lanzamiento de córners.

Si el resultado real de lanzamiento de córners fuera Real Madrid 6 – Barcelona 6, el pronóstico sería perdedor dado que con la aplicación del hándicap el Barcelona ganaría por un córner de diferencia.

- Cantidad de goles marcados:

Es una apuesta que pronostica el número total de goles que se marcarán entre los dos equipos a lo largo de un partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Se contabilizan los goles en propia puerta.

- Total goles en la primera mitad:

Es una apuesta que pronostica el número total de goles que se marcarán entre los dos equipos a lo largo de la primera mitad de un partido. Por su propia naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Total de Goles en la primera mitad (en directo):

Es una apuesta que pronostica el número total de goles que se marcarán entre los dos equipos a lo largo de la primera mitad de un partido. Por su propia naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Se contabilizan los goles en propia puerta.

- Goles en la segunda mitad:

Es una apuesta que pronostica el número total de goles que se marcarán entre los dos equipos a lo largo de la segunda mitad de un partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Se contabilizan los goles en propia puerta.

- Primer goleador:

Es una apuesta que pronostica el jugador que marcará el primer gol del partido. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

No se contabilizan los goles en propia puerta.

- ¿Se marcará Gol en el X Penalti Señalado en el Partido?

Es una apuesta que pronostica si se marcará gol en el próximo Penalti señalado en el partido.

En este mercado se tiene en consideración la prórroga, pero no los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

En caso de que el árbitro repita un penalti por penalización, solo se contabilizará el penalti repetido.



Si el gol se marca tras el fallo de un penalti, en una segunda jugada posterior al lanzamiento, no es válida.

En caso de que no haya el penalti X señalado, se devolverá el importe apostado.

- **Máximo goleador:**

Es una apuesta que pronostica qué jugador marcará más goles a lo largo de un torneo, competición o partido. En este mercado si se tiene en consideración la prórroga pero no los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Fase en la que un equipo o selección será eliminada en una competición:** Es una apuesta en la que se pronostica en qué fase de una competición será eliminado un equipo o una selección. En este mercado si se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Pichichi:**

Es una apuesta que pronostica qué jugador marcará más goles en la Primera División de la Liga. En este mercado si se tiene en consideración la prórroga pero no los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Hándicap:**

Es una apuesta que pronostica el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se le asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. En este mercado no se tienen en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

**Ejemplo:** Evento Real Madrid-Barcelona

En este evento se considera favorito al Barcelona, y por tanto se le otorga una ventaja de 2 goles al Real Madrid. A continuación se desarrolla como se reflejaría el hándicap de 2 goles (que es único), dependiendo del equipo que seleccione el cliente como ganador.

Pronóstico: Real Madrid +2 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Real Madrid, teniendo en cuenta que se le están otorgando 2 goles de ventaja).

Si el resultado real fuera Real Madrid 3-Barcelona 4, la apuesta sería ganadora dado que con la aplicación del hándicap el Real Madrid ganaría por un gol de diferencia.

Si el resultado fuera Real Madrid 2-Barcelona 4, la apuesta sería perdedora dado que con la aplicación del hándicap ambos equipos resultarían empatados.

Pronóstico: Barcelona -2 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Barcelona, teniendo en cuenta que se le están otorgando 2 goles de ventaja al Real Madrid).

Si el resultado real fuera Real Madrid 3-Barcelona 4, la apuesta sería perdedora dado que con la aplicación del hándicap el Real Madrid ganaría por un gol de diferencia.

Si el resultado real fuera Real Madrid 1- Barcelona 4, la apuesta sería ganadora dado que con la aplicación del hándicap el Barcelona ganaría por un gol de diferencia.

- **1X2 con hándicap:**

Es una apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2), aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **1X2 Hándicap con empate al descanso:**



Es un pronóstico sobre si al descanso del partido irá ganando el equipo local (1), habrá un empate (X), o si irá ganando el equipo visitante (2), aplicando una ventaja inicial de goles establecida por CODERE y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

**Ejemplo:**

Evento: Real Madrid - Barcelona

En este evento se considera favorito al Real Madrid, y por tanto se le otorga una ventaja de 1 gol al Barcelona. A continuación se desarrolla como se reflejaría el hándicap de 1 gol (que es único), dependiendo del equipo que seleccione el cliente como ganador al descanso.

Pronóstico: Barcelona +1 (significa que se está pronosticando que el partido al descanso lo irá ganando el Barcelona, teniendo en cuenta que se le está otorgando 1 gol de ventaja).

Si el resultado real fuera Real Madrid 2 – Barcelona 0, el pronóstico sería perdedor dado que con la aplicación del hándicap el Real Madrid iría ganando al descanso por un gol de diferencia.

Si el resultado real fuera Real Madrid 1 – Barcelona 0, el pronóstico sería perdedor dado que con la aplicación del hándicap ambos equipos resultarían empatados al descanso del partido.

Si el resultado real fuera Real Madrid 0 – Barcelona 0, el pronóstico sería ganador dado que con la aplicación del hándicap el Barcelona iría ganando al descanso por un gol de diferencia. .

• Hándicap Asiático:

Es un pronóstico al ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por CODERE APUESTAS y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Si una vez aplicado el hándicap se produce un empate, el pronóstico se declara nulo y se procederá conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

a) Hándicap de Gol Entero: El hándicap a aplicar es un número entero (por ejemplo 0, 1, 2 goles etc...).

**Ejemplo:** Barcelona – Sevilla.

En este evento se considera favorito al Barcelona, y por tanto se le otorga una ventaja de 2 goles al Sevilla. A continuación se desarrolla como se reflejaría el hándicap de 2 goles, cuando el cliente seleccione al Sevilla como ganador:

Pronóstico: Sevilla +2 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Sevilla después de otorgarle una ventaja de 2 goles). Si el resultado final fuera Barcelona 4 – Sevilla 3, la apuesta sería ganadora dado que con la aplicación del hándicap el Sevilla ganaría por un gol de diferencia (Barcelona 4 – Sevilla 5).

Si el resultado real fuera Barcelona 4 – Sevilla 2, la apuesta sería nula dado que con la aplicación del hándicap ambos equipos resultarían empataos (Barcelona 4 – Sevilla 4).



b) Hándicap de Medio Gol: El hándicap a aplicar es de medio número (por ejemplo 0,5; 1,5; 2,5 goles).

**Ejemplo:** Barcelona - Chelsea

**Pronóstico:** Barcelona -1,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Barcelona después de descontarle 1,5 goles).

Si el resultado real fuera Barcelona 4 – Chelsea 3, el pronóstico sería perdedor dado que con la aplicación del hándicap el Chelsea ganaría por 0,5 goles de diferencia (Barcelona 4 - Chelsea 4,5).

Si el resultado real fuera Barcelona 4 - Chelsea 1, el pronóstico sería ganador dado que con la aplicación del hándicap el Barcelona ganaría por 1,5 goles de diferencia (Barcelona 4 – Chelsea 2,5).

c) Hándicap Dividido: Se aplican al mismo tiempo el hándicap de gol completo y el hándicap de medio gol, por lo que la mitad de la cantidad apostada a este pronóstico será de hándicap a gol completo y la otra mitad será de hándicap de medio gol.

**Ejemplo:** Real Madrid – Milan

Pronóstico Real Madrid -1 y -1,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Real Madrid, teniendo en cuenta que se le están descontando 1 gol y 1,5 goles). Si el resultado real fuera Real Madrid 2 – Milan 0, el pronóstico sobre ambos hándicaps sería ganador dado que con la aplicación de ambos hándicaps el Real Madrid ganaría por 1 gol y 0,5 goles de diferencia (Real Madrid 2 – Milan 1 y Real Madrid 2 – Milan 1,5)

Si el resultado real fuera Real Madrid 1 - Milan 1, el pronóstico sobre ambos hándicaps sería perdedor dado que con la aplicación de dichos hándicaps el Real Madrid perdería por 1 gol y 1,5 goles de diferencia (Real Madrid 1 – Milan 2 y Real Madrid 1 – Milan 2,5).

Por el contrario, si el resultado real fuera Real Madrid 1 - Milan 0, el pronóstico sobre el hándicap de medio gol sería perdedor dado que con la aplicación de dicho hándicap el Real Madrid perdería por 0,5 goles de diferencia, mientras que el pronóstico sobre el hándicap a gol entero sería nulo puesto que se produciría un empate (aplicación del multiplicador 1).

#### • Hándicap Asiático en primera parte:

Es un pronóstico al ganador la primera parte del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, se aplicará multiplicador 1 para el caso de las apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuestas para el caso de las apuestas sencillas.

En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

a) Hándicap de Gol Entero: El hándicap a aplicar es un número entero (por ejemplo 0, 1, 2 goles etc...).

b) Hándicap de Medio Gol: El hándicap a aplicar es de medio número (por ejemplo 0,5; 1,5; 2,5 goles).

c) Hándicap Dividido: Se aplican al mismo tiempo el hándicap de gol completo y el hándicap de medio gol, por lo que la mitad de la cantidad apostada a este pronóstico será de hándicap a gol completo y la otra mitad será de hándicap de medio gol.

#### • Hándicap Asiático en la segunda parte:

Es un pronóstico al ganador de la segunda parte del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por CODERE y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.



Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, se aplicará multiplicador 1 para el caso de apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas. En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

- a) Hándicap de Gol Entero: El hándicap a aplicar es un número entero (por ejemplo 0, 1, 2 goles etc....).
- b) Hándicap de Medio Gol: El hándicap a aplicar es de medio número (por ejemplo 0,5; 1,5; 2,5 goles).
- c) Hándicap Dividido: Se aplican al mismo tiempo el hándicap de gol completo y el hándicap de medio gol, por lo que la mitad de la cantidad apostada a este pronóstico será de hándicap a gol completo y la otra mitad será de hándicap de medio gol.

- Hándicap Asiático después de X minutos:

Es un pronóstico al ganador del partido después de X minutos, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, se aplicará multiplicador 1 para el caso de apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas. En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

- a) Hándicap de Gol Entero: El hándicap a aplicar es un número entero (por ejemplo 0, 1, 2 goles etc....).
- b) Hándicap de Medio Gol: El hándicap a aplicar es de medio número (por ejemplo 0,5; 1,5; 2,5 goles).
- c) Hándicap Dividido: Se aplican al mismo tiempo el hándicap de gol completo y el hándicap de medio gol, por lo que la mitad de la cantidad apostada a este pronóstico será de hándicap a gol completo y la otra mitad será de hándicap de medio gol.

- Hándicap Asiático (solo prórroga):

Es un pronóstico al ganador de la prórroga, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito.

Si una vez aplicado el hándicap se produce un empate, el pronóstico se declara nulo y se procederá conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares. En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

- a) Hándicap de Gol Entero: El hándicap a aplicar es un número entero (por ejemplo 0, 1, 2 goles etc....).
- b) Hándicap de Medio Gol: El hándicap a aplicar es de medio número (por ejemplo 0,5; 1,5; 2,5 goles).
- c) Hándicap Dividido: Se aplican al mismo tiempo el hándicap de gol completo y el hándicap de medio gol, por lo que la mitad de la cantidad apostada a este pronóstico será de hándicap a gol completo y la otra mitad será de hándicap de medio gol.

- Hándicap Asiático al descanso (solo prórroga):

Es un pronóstico al ganador al descanso de la prórroga, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito.

Si una vez aplicado el hándicap se produce un empate, el pronóstico se declara nulo y se procederá conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares. En

en este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

- a) Hándicap de Gol Entero: El hándicap a aplicar es un número entero (por ejemplo 0, 1, 2 goles etc...).
- b) Hándicap de Medio Gol: El hándicap a aplicar es de medio número (por ejemplo 0,5; 1,5; 2,5 goles).
- c) Hándicap Dividido: Se aplican al mismo tiempo el hándicap de gol completo y el hándicap de medio gol, por lo que la mitad de la cantidad apostada a este pronóstico será de hándicap a gol completo y la otra mitad será de hándicap de medio gol.

- Resultado imprevisto:

Es un pronóstico a campeón o ganador de una competición, en el que si el equipo seleccionado como ganador de la misma resulta eliminado en las fases y competiciones indicadas a continuación, se le devuelve el importe apostado:

Champions League: Fase de Grupos

Europa League: Fase de Grupos

Mundial: Fase de Grupos

Eurocopa: Fase de Grupos

- Descenso:

Es una apuesta que pronostica qué equipo ocupará los puestos de descenso en una división o categoría en la fecha en que finalice la competición.

- Ascenso:

Es una apuesta que pronostica qué equipo ocupará los puestos de ascenso en una división o categoría en la fecha en que finalice la competición.

- Clasificarse:

Es un pronóstico sobre si un equipo se clasificará para una competición o para la próxima ronda de un campeonato o competición.

- Margen de victoria:

Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de goles. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiera.

**Ejemplo:** Se pronostica que en un partido de fútbol Real Madrid – Alcorcón ganará el Real Madrid por un margen de 1 a 5 goles. A continuación se establece una serie de resultados para determinar si se trata de una apuesta ganadora o perdedora:

Real Madrid 6 --- 0 Alcorcón ---> **Perdedora**, gana por más de 5 goles

Real Madrid 5 --- 0 Alcorcón ---> **Ganadora**, está dentro del margen

Real Madrid 4 --- 0 Alcorcón ---> **Ganadora**, está dentro del margen

Real Madrid 3 --- 0 Alcorcón ---> **Ganadora**, está dentro del margen

Real Madrid 2 --- 0 Alcorcón ---> **Ganadora**, está dentro del margen

Real Madrid 1 --- 0 Alcorcón ---> **Ganadora**, está dentro del margen

Real Madrid 0 --- 2 Alcorcón ---> **Perdedora**, gana al Alcorcón

- Fichajes: Es una apuesta que pronostica que un determinado jugador, entrenador, técnico



deportivo, etc..., será fichado por un equipo o selección.

- **Participantes en la final:**

Es una apuesta que pronostica qué equipos o selecciones llegarán a la final de una competición.

- **Fase en la que un participante se eliminará de una competición:**

Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado un equipo o selección. En este mercado si se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

### **Apuestas relativas a una competición**

Para la resolución de la apuesta se utilizan las estadísticas oficiales del cuerpo organizador del torneo.

Los ganadores de la liga, copa o campeonato se determinan por el resultado oficial de la competición en el momento de la finalización de la misma. Se tienen en cuenta, siempre que existan, los play-off o cualquier otro proceso utilizado para determinar el ganador de la liga, copa o campeonato. En las apuestas relativas a una competición la posición final de los equipos al término del calendario de partidos programado determina la posición, si bien para los equipos que participen en un play-off se tendrá en cuenta el resultado de éste para determinar dicha posición. No se realiza ningún cambio por promociones de ascenso o descenso, o por posteriores modificaciones en las ligas.

#### **2.1.1 Fútbol Otro Formato - “King’s League”**

Las apuestas se saldrán de acuerdo con los resultados proporcionados por la web oficial del organizador del campeonato en cuestión, <https://kingsleague.pro>. Asimismo, los eventos que componen esta competición están sujetos a un reglamento y tiempo reglamentario que son distintos los de los eventos de fútbol habituales, y que determina el propio organizador del evento.

En el caso de eventos empezados que se suspendan, o eventos aplazados, todos los mercados que no tengan un resultado determinado serán saldados nulos.

Principales apuestas aplicables:

##### **2.1.1.1 1x2 (tiempo reglamentario)**

Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) determinado al finalizar del tiempo reglamentario de esta competición. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

##### **2.1.1.2 Ganador del partido (incluye penaltis):**

Apuesta a la victoria del equipo local (1) o a la victoria del equipo visitante (2) determinado al final del tiempo reglamentario o en caso de empate tras la prórroga o la tanda de penaltis.

##### **2.1.1.3 Doble oportunidad:**

Es una apuesta en la que se realiza un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2. En este mercado



no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

#### 2.1.1.4 Primer gol:

Es una apuesta que pronostica el jugador o el equipo que marcará el primer gol del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

#### 2.1.1.5 Ganador del Split (incluye playoff) / Ganador del Split (no incluye Playoff):

Pronostica el equipo que terminará primero al final de la temporada regular del determinado Split (Split de invierno y Split de verano) incluyendo el “playoff” o no en cada caso según el enunciado del evento.

#### 2.1.1.6 Más / Menos total de goles (tiempo reglamentario)

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado al final del tiempo reglamentario (Ej. Se apuesta a que en un parido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que la apuesta sea ganadora). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

#### 2.1.1.7 Más / Menos total goles equipo local o total de goles equipo local Más/Menos (tiempo reglamentario)

Es un pronóstico sobre si el equipo local en un partido marcará más o menos goles de un número determinado, al final del tiempo reglamentario.

Se contabilizan los goles en propia puerta. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

#### 2.1.1.8 Más / Menos total goles equipo visitante o total de goles equipo visitante Más/Menos (tiempo reglamentario)

Es un pronóstico sobre si el equipo visitante en un partido marcará más o menos goles de un número determinado, al final del tiempo reglamentario.

Se contabilizan los goles en propia puerta. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

#### 2.1.1.9 Más / Menos total de goles en la primera parte

Es una apuesta en la que se pronostica que en la primera parte de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. Por su propia naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

#### 2.1.1.10 1X2 en la primera parte

Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la primera parte del partido,

Por su propia naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

#### 2.1.1.11 Resultado final (tiempo reglamentario):

Es una apuesta que pronostica el resultado exacto a la finalización del partido, según los goles marcados por uno y otro equipo, al final del tiempo reglamentario. En este



mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese

#### 2.1.1.13 Arma secreta utilizada por el equipo local:

Pronostica qué arma secreta de las disponibles será la utilizada por el equipo local, en el caso de que este equipo no utilice su arma secreta este mercado será saldado como nulo.

#### 2.1.1.14 Arma secreta utilizada por el equipo visitante:

Pronostica qué arma secreta de las disponibles será la utilizada por el equipo visitante, en el caso de que este equipo no utilice su arma secreta este mercado será saldado como nulo.

## 2.1.2 Eventos de Enfrentamiento

En los eventos de enfrentamiento, los equipos se identificarán añadiendo el número de la jornada a la que corresponde dicho evento. Todos los mercados relacionados a estos eventos, tendrán en el nombre descrito la palabra: Enfrentamiento

Ejemplo: **Real Madrid (J27) vs Paris SG (J24)** con fecha 01/03/2024 21.00 será un enfrentamiento el cuál se saldrá con los resultados que obtengan el Real Madrid y PSG individualmente en los partidos de las **Jornadas 27 y 24** respectivamente de sus ligas domésticas. En este caso, los resultados de los partidos que corresponden son:

1. Jornada 27: Valencia vs **Real Madrid** (02/03/24 21.00)
  - **Resultado Final: 2-2**
  - **Resultado 1<sup>a</sup> Parte: 2-1**
2. Jornada 24: Mónaco vs **Paris SG** (01/03/24 21.00)
  - **Resultado Final: 0-0**
  - **Resultado 1<sup>a</sup> Parte: 0-0**

Por lo cual el resultado que tomaremos para resolver este evento seria el siguiente:

- **Real Madrid (J27) v Paris SG (J24)** (01/03/24 21.00)
  - **Resultado Final: 2-0**
  - **Resultado 1<sup>a</sup> Parte: 1-0**

En todos los mercados de enfrentamiento, en el caso de que uno o ambos partidos a los que hace referencia el enfrentamiento sea aplazado, las apuestas seguirán siendo válidas hasta que ambos eventos hayan finalizado o se tenga un resultado oficial. Esto significa que las apuestas no se cancelaran, aunque se supere el plazo máximo de reprogramación establecido (7 días naturales). No obstante, si una liga doméstica se declara finalizada sin que el partido referenciado se hubiese celebrado, las apuestas a estos mercados se declaran nulas.

## MERCADOS DE ENFRENTAMIENTO

### 1X2 o Resultado del Partido (Enfrentamiento):

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo (1), al empate (X), o a la victoria del equipo (2). Para la resolución de este mercado solo se tendrán en cuenta los goles a favor por los equipos referenciados en la jornada correspondiente de su liga doméstica oficial.



Siguiendo con el ejemplo anterior, el resultado ganador sería “1”, dado que en el enfrentamiento Real Madrid (J27) v Paris SG (J24) el Resultado Final es 2-0

#### Más / Menos total de goles (Enfrentamiento):

Es un pronóstico sobre si se marcarán más o menos goles de un número determinado.

Para la resolución de este mercado solo se tendrán en cuenta los goles a favor por los equipos referenciados en la jornada correspondiente de su liga domestica oficial.

Siguiendo con el mismo ejemplo anterior, el número de goles a computar en el enfrentamiento es de 2, por lo que los resultados ganadores serian “**Más de 0.5 Goles**” y “**Más de 1.5 Goles**” por dado que en el enfrentamiento Real Madrid (J27) v Paris SG (J24) el Resultado Final es 2-0

#### Doble oportunidad (Enfrentamiento):

Es un doble pronóstico, “1X”, “12” ó “X2”, para el partido. Para la resolución de este mercado solo se tendrán en cuenta los goles a favor por los equipos referenciados en la jornada correspondiente de su liga domestica oficial.

Siguiendo con el mismo ejemplo anterior, los resultados ganadores serían “**1X**” y “**12**”, dado que en el enfrentamiento Real Madrid (J27) v Paris SG (J24) el Resultado Final es 2-0

#### Marcan Ambos Equipos (Enfrentamiento):

Es un pronóstico sobre que los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante sus partidos. Para la resolución de este mercado solo se tendrán en cuenta los goles a favor por los equipos referenciados en la jornada correspondiente de su liga domestica oficial.

Siguiendo con el mismo ejemplo anterior, dado que en el enfrentamiento Real Madrid (J27) v Paris SG (J24) el Resultado Final es 2-0 el resultado ganador sería “**NO**”, al haber marcado solo uno de los dos equipos.

#### Resultado Final (Enfrentamiento):

Es un pronóstico sobre el resultado exacto a la finalización de sus partidos. Para la resolución de este mercado solo se tendrán en cuenta los goles a favor por los equipos referenciados en la jornada correspondiente de su liga domestica oficial.

Siguiendo con el mismo ejemplo anterior, el enfrentamiento Real Madrid (J27) v Paris SG (J24) el Resultado Final es **2-0**

#### Resultado Final (Múltiples Resultados) (Enfrentamiento):

Es un pronóstico sobre el resultado exacto (agrupado) a la finalización de sus partidos. Para la resolución de este mercado solo se tendrán en cuenta los goles a favor por los equipos referenciados en la jornada correspondiente de su liga domestica oficial.

Siguiendo con el mismo ejemplo anterior, si el pronóstico múltiple seleccionado es: **(1:0, 2:0 o 3:0)** la apuesta seria ganadora, dado que en el enfrentamiento Real Madrid (J27) v Paris SG (J24) el Resultado Final es 2-0.

#### 1X2 Hándicap (Enfrentamiento):

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo (1), al empate (X), o a la victoria del equipo (2), aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan sus partidos. Para la resolución de este mercado solo se tendrán en cuenta los goles a favor por los equipos referenciados en la jornada correspondiente de su liga domestica oficial.



Siguiendo con el mismo ejemplo anterior, el número de goles a computar en el enfrentamiento es de 2 goles a favor del Real Madrid, dado que en el enfrentamiento Real Madrid (J27) v Paris SG (J24) el Resultado Final es 2-0 por lo tanto, estos serían los resultados:

- **Real Madrid -1:** sería ganadora (Se le resta 1 Gol al Real Madrid)
- X (RM -1): sería perdedora (Se le resta 1 Gol al Real Madrid)
- Paris SG +1: sería perdedora (Se le suma 1 Gol al Paris SG)

#### 1<sup>a</sup> Parte - 1X2 (Enfrentamiento):

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo (1), el empate (X), o la victoria del equipo (2) al finalizar la primera parte de sus partidos. Para la resolución de este mercado solo se tendrán en cuenta los goles a favor por los equipos referenciados en la jornada correspondiente de su liga domestica oficial.

Siguiendo con el ejemplo anterior, el resultado ganador sería “1”, dado que en el enfrentamiento Real Madrid (J27) v Paris SG (J24) el Resultado Final al descanso es 1-0

#### 1<sup>a</sup> Parte - Más/Menos Total Goles (Enfrentamiento):

Es un pronóstico sobre si se marcarán más o menos goles de un número determinado al finalizar la primera parte de sus partidos. Para la resolución de este mercado solo se tendrán en cuenta los goles a favor por los equipos referenciados en la jornada correspondiente de su liga domestica oficial.

Siguiendo con el mismo ejemplo anterior, el número de goles a computar en el enfrentamiento es de 1, dado que en el enfrentamiento Real Madrid (J27) v Paris SG (J24) el Resultado Final al descanso es **1-0**

#### 1<sup>a</sup> Parte – Marcan Ambos Equipos (Enfrentamiento):

Es un pronóstico sobre que los dos equipos marcarán por lo menos un gol al finalizar la primera parte de sus partidos. Para la resolución de este mercado solo se tendrán en cuenta los goles a favor por los equipos referenciados en la jornada correspondiente de su liga domestica oficial.

Siguiendo con el mismo ejemplo anterior, dado que en el enfrentamiento Real Madrid (J27) v Paris SG (J24) el Resultado Final al descanso es 1-0, el resultado ganador sería “No” al haber marcado solo uno de los dos equipos en la primera parte.

#### Apuestas Anticipadas SUPERLIGA CODERE

Los equipos acumularán puntos de acuerdo con los resultados de los partidos (victoria=3 puntos, empate =1 punto, derrota = 0 puntos) y se establecerá una tabla de clasificación que refleje la posición de cada equipo en función de los puntos obtenidos, goles marcados y cualquier otro dato de la competición.

En cada edición de la **SUPERLIGA CODERE**, se establecerán los equipos de cada liga que conformarán la competición y se indicarán los cruces, de principio a fin, de todas las N número de jornadas que comprenderá la Liga. De esta forma los apostantes conocerán desde el inicio todos los cruces que comprenderá la competición.

En el caso de que existan igualdad de puntos al finalizar las N jornadas establecidas todos los participantes empatados en la primera posición se considerarán ganadores, se



aplican las reglas de empate (Capítulo 1, apartado 1.8 de estas condiciones Generales de Contratación relativo a retiradas de participantes y deducciones por empate) para determinar los premios.

**Los resultados de cada jornada serán publicados en la página web de Codere y será la fuente oficial para resolver todo lo relacionado con esta competición.**

**Los resultados serán cotejados contra las publicaciones de los equipos referenciados en las tablas oficiales de sus ligas domésticas.**

Siguiendo con el ejemplo anterior, dado que en el enfrentamiento Real Madrid (J27) v Paris SG (J24) el Resultado Final es 2-0, el Real Madrid obtendría puntos y el Paris SG 0 Puntos en esta Jornada.

## 2.2 Otros deportes

Se aceptan apuestas a todos los eventos deportivos para los que se ofrecen multiplicadores. A menos que se haga una referencia especial en el apartado específico de cada deporte, el resultado de todas las apuestas se determina en función del resultado oficial de la competición, en el momento de la finalización del evento.

En las apuestas a “margen de victoria” (la diferencia de goles o puntos por la que se proclama ganador un participante) y “resultado final” no se aplica hándicap o ventaja inicial alguna.

En caso de cambio de uno de los participantes inicialmente anunciado en un evento en el que sólo hay dos participantes, todos los pronósticos establecidos para este evento se anulan y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

Si se produce un cambio en el lugar de celebración del evento no publicado previamente o no conocido en el momento en que se fijan los multiplicadores y hándicaps, las apuestas mantienen su validez, a menos que el partido pase a disputarse en terreno del oponente o visitante, en cuyo caso, los pronósticos seleccionados por los apostantes para ese partido se anulan y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

Para determinar el resultado de una apuesta se tendrá en consideración la prórroga y los penaltis o cualquier otra fórmula empleada para dirimir los empates, sólo cuando se pronostique el campeón o ganador de un torneo, copa, campeonato o serie, o el clasificado de una fase eliminatoria de aquellos, salvo que se establezca otra cosa en el apartado correspondiente al deporte en cuestión. En cualquier otro pronóstico, sólo se tendrán en cuenta los sistemas empleados para dirimir empates, si así se recogiera expresamente en el apartado correspondiente al deporte en cuestión.

### Artes Marciales

En caso de descalificación de uno o más de los participantes, la ceremonia de entrega de medallas constituye el “resultado oficial” del evento y determina el abono de premios.

**Principales apuestas aplicables:**



- **Ganador sin empate:**

Es una apuesta a la victoria de uno de los dos participantes; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.

- **Campeón o ganador de una competición:**

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.

- **Campeón o ganador de varias competiciones:**

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- **Ganador:**

Es una apuesta que pronostica el ganador de un combate.

- **Fase en la que un participante será eliminado de una competición:**

Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado un participante, equipo o selección.

- **Participantes en la final:**

Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llegarán a la final de una competición.

- **Mano a mano:**

Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

## **Atletismo**

La ceremonia de entrega de medallas constituye el “resultado oficial” del evento y determina el abono de premios, por lo que la descalificación de uno o más participantes después de dicha ceremonia no tendrá ningún efecto para la determinación de las apuestas ganadoras. En caso de que no se produzca una ceremonia de entrega de medallas, las apuestas se pagan sobre la base del “primero que cruce la línea de meta”.

### **Principales apuestas aplicables:**

- **Campeón o ganador de una competición:**

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.

- **Campeón o ganador de varias competiciones:**

Es un pronóstico a que un corredor o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- **Ganador:**

Es una apuesta que pronostica el ganador de un evento (carrera, maratón, salto de altura, etc..)

- **Fase en la que un participante será eliminado de una competición:**

Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado un participante, equipo o selección.



- **Participantes en la final:**

Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llegarán a la final de una competición.

- **Mano a mano:**

Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

## **Automovilismo/Fórmula 1**

El inicio de un Gran Premio de Fórmula 1 viene determinado por el momento en que se da la señal para que comience la vuelta de reconocimiento. Una vez iniciada dicha vuelta de reconocimiento, todas las apuestas a los pilotos son válidas.

En caso de aplazamiento o suspensión temporal de un Gran Premio de Fórmula 1, se establece como plazo máximo de reprogramación del mismo el que va desde la fecha originalmente programada del mismo y la del próximo Gran Premio de Fórmula 1, a efectos de lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

### **Principales apuestas aplicables:**

- **Podio:**

Es una apuesta que pronostica que determinado piloto finalizará la carrera entre los tres primeros clasificados. La presentación en el podio se considera como “resultado oficial” para las apuestas a podio. Las posteriores modificaciones no afectan al reparto de premios de las apuestas.

- **Terminar en los puntos:**

Es una apuesta que pronostica que determinado piloto finalizará la carrera en una posición que le permita obtener puntos válidos para el campeonato. La clasificación oficial vigente en el momento de la presentación en el podio se considera como “resultado oficial” para las apuestas a puntos. Las posteriores modificaciones no afectan al reparto de premios de las apuestas.

- **Vuelta rápida de la carrera:**

Es un pronóstico sobre si un determinado piloto realizará la vuelta rápida de la carrera.

- **Mano a mano (piloto contra piloto):**

Es una apuesta que pronostica que determinado piloto finalizará la carrera en mejor posición que otro.

Si uno de los dos no termina la carrera, ganará el corredor que haya completado más vueltas al circuito. Si ninguno de los dos termina la carrera y han completado el mismo número de vueltas, ganará el corredor que haya pasado en primera posición entre ambos en el último paso por meta. Si ninguno de los dos corredores completara la primera vuelta, las apuestas se declararán nulas.

- **Líder de la carrera después de la primera vuelta:**

Es un pronóstico sobre si un determinado piloto pasará la línea de meta en primera posición al cumplir la primera vuelta será el líder de la carrera. En este pronóstico no se tendrá en



cuenta la vuelta de reconocimiento.

- Pole position (en Fórmula 1):

Es una apuesta que pronostica qué piloto completará la vuelta más rápida en la última sesión de entrenamientos oficiales de un Gran Premio, hecho que normalmente determina el orden de salida en la carrera.

- Mundial de constructores (en Fórmula 1):

Es una apuesta que pronostica qué escudería ganará el campeonato mundial de constructores.

- Mundial de pilotos (en Fórmula 1) / Campeón del Mundo:

Es una apuesta que pronostica qué piloto ganará el campeonato.

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

- Ganador de la carrera:

Es una apuesta que pronostica qué piloto ganará un Gran Premio.

- Equipo del piloto ganador de la carrera:

Es un pronóstico sobre el equipo del piloto que ganará un Gran Premio.

- Nº de X en el podio:

Es un pronóstico sobre el número de participantes de la misma nacionalidad, del mismo equipo o de cualquier otra circunstancia que acabarán el Gran Premio dentro de las tres primeras posiciones. Por ejemplo puede pronosticarse el número de españoles que acabarán en el podio en un Gran Premio o el número de compañeros de equipo que acabará en posición de podio.

- Doblete de Equipo:

Es un pronóstico sobre si dos pilotos de un mismo equipo o escudería terminarán un Gran Premio en 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> posición.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

## Bádminton

En caso de que un partido comience pero no finalice por completo y no se establezca un resultado oficial que declare a un ganador del partido, los pronósticos a “Ganador” y al “Resultado final” se declaran nulos y se procede conforme a lo establecido en estas Condiciones Generales para las apuestas nulas.

Si el número total de sets inicialmente previsto sufre un cambio, los pronósticos a “Ganador” mantienen su validez, pero los pronósticos sobre el resultado por sets se consideran nulos y se procede conforme a lo establecido en estas Condiciones Generales para las apuestas nulas.



Si un jugador se retira una vez comenzado un partido, y la organización le declara perdedor del partido, el pronóstico será válido.

Si un jugador se retira a lo largo del partido, los pronósticos que ya se hayan resuelto serán válidos. En el supuesto de que el set sobre el que se realizara el pronóstico no hubiera concluido en el momento de la retirada del jugador el pronóstico será nulo.

### **Principales pronósticos aplicables:**

- Ganador del torneo:

Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un torneo.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Ganador o ganador del partido:

Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un partido.

- Ganador del primer set:

Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el primer set del partido.

- Ganador del X set:

Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el X set del partido.

- Primer equipo en llegar a X puntos en un set:

Es un pronóstico sobre qué equipo llegará a anotar X puntos en un set determinado.

- Resultado final:

Es un pronóstico sobre el resultado por sets a la finalización del partido.

- Resultado final de un set:

Es un pronóstico sobre el resultado final por puntos a la finalización de un set.

- Total de sets:

Es un pronóstico sobre cuántos sets se jugarán durante el partido.

- Más / Menos X puntos:

Es un pronóstico sobre si en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se apuesta a que en un partido se anotan más de 30 puntos, lo que significa que al menos deberán anotarse 31 puntos para que la apuesta sea ganadora).

- Total Más / menos X puntos en el primer set:

Es un pronóstico sobre si a la finalización del primer set se anotarán más o menos puntos de un número X determinado.

- Perdedor del primer set y ganador del partido:

Es un pronóstico sobre qué equipo perderá el primer set pero terminará ganando el partido.

- Número total puntos Par/ Impar:

Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) del partido.



- Número total puntos Par / Impar del primer set:

Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) del primer set del partido.

- Ganador partido con Hándicap en número de sets:

Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de sets establecida por CODERE y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Hándicap:

Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE y que se asigna de los dos equipos que disputa un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Hándicap de un set:

Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un set del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE y que se asigna de los equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Próximo juego o próximo set:

Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el siguiente juego o el siguiente set.

- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:

Es un pronóstico sobre la fase de un torneo en que será eliminado un participante, equipo o selección.

- Participantes en la final:

Es un pronóstico sobre qué participantes, equipos o selecciones llegarán a la final de un torneo.

## Baloncesto

Para que las apuestas a “Primer cuarto” sean válidas, el primer cuarto deberá haber finalizado. Asimismo, para que las apuestas a la “Primera mitad” sean válidas, tienen que haberse completado los dos primeros cuartos del partido.

En los partidos de baloncesto la prórroga se contabiliza en todas las modalidades de apuestas, salvo en las apuestas a “Margen de victoria”, “1X2” o “Resultado del partido”, “1X2 del Resto del partido” y “Resultado 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> parte”. , así como en todos aquellos pronósticos que lo establezcan de forma explícita.

Si un partido se aplaza o se suspende temporalmente, se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

## Principales apuestas aplicables:

- 1X2 ó Resultado del Partido:

Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).



- 1X2 del Resto del Partido:

Es una apuesta 1X2 al resultado de lo que falta del partido poniendo el marcador a cero en el momento de realizar la apuesta.

- 1X2 con hándicap:

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X); o la victoria del equipo visitante (2), aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido.

- 1X2 de la primera mitad con hándicap:

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X); o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la primera mitad del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido.

- 1X2 del primer cuarto con hándicap:

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X); o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar el primer cuarto del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido.

- Ganador de la Primera Parte (1X2):

Es un pronóstico sobre la victoria en la primera parte del equipo local (1), el empate (X), o la victoria en la primera parte del equipo visitante (2).

- Campeón o ganador de una competición:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición, liga o copa.

- Resultado imprevisto:

Es un pronóstico a campeón o ganador de una competición en el que si el equipo seleccionado como ganador de la competición resulta eliminado en las fases y competiciones indicadas a continuación, se le devuelve el importe apostado:  
Euroliga: Regular Season

- Ganador o ganador del partido sin empate:

Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido.

- Derrota por triple:

Es un pronóstico a ganador del partido en el que si como consecuencia de la anotación de un triple en la última jugada el equipo seleccionado como ganador del partido finalmente pierde el mismo, se devuelve el importe apostado.

**Ejemplo:** Se pronostica que en un partido de baloncesto Real Madrid Barcelona, ganará el Real Madrid. A continuación se establecen una serie de situaciones que se producen antes de finalizar el partido:

Marcador a falta de 10 segundos para finalizar el partido: Real Madrid 78 - Barcelona 76  
Marcador al final del partido: Real Madrid 78 - Barcelona 79

El resultado final ha variado debido a que en los segundos finales del encuentro, el Barcelona ha marcado un triple (3 puntos), siendo ésta la última anotación del partido.

**Resolución:** El pronóstico Real Madrid “Ganador del Partido” es perdedor. El importe apostado es devuelto.



Marcador a falta de 20 segundos para finalizar el partido: Real Madrid 76 - Barcelona 75  
Marcador final del partido: Real Madrid 77 - Barcelona 78

El resultado final ha variado debido a que en los segundos finales del encuentro el Barcelona ha anotado un triple (3 puntos), pero inmediatamente después el Real Madrid ha anotado una canasta de tiro libre (1 punto), siendo ésta la última jugada del partido.

**Resolución:** El pronóstico Real Madrid “Ganador del partido”, es perdedor. El importe apostado no es devuelto.

Marcador a falta de 10 segundos para finalizar el partido: Real Madrid 78 - Barcelona 76  
Marcador final del partido: Real Madrid 78 - Barcelona 80

El resultado final ha variado debido a que en los segundos finales del partido el Barcelona ha anotado un triple (3 puntos) y posteriormente un tiro libre adicional (1 punto), fruto de una falta personal señalada en la misma jugada.

**Resolución:** El pronóstico Real Madrid “Ganador del partido” es perdedor. El importe apostado no es devuelto.

Marcador a falta de 10 segundos para finalizar el partido: Real Madrid 78 - Barcelona 76

Marcador final del partido: Real Madrid 78 - Barcelona 79

El resultado final ha variado debido a que en los segundos finales del partido el Barcelona ha anotado un triple (3 puntos). Posteriormente el Barcelona dispone de un tiro libre adicional (1 punto) fruto de una falta personal señalada en esa misma jugada, pero lo falla.

**Resolución:** El pronóstico Real Madrid “Ganador del partido” es perdedor. El importe apostado es devuelto.

- Ganador de un cuarto (sin empate):

Es un pronóstico sobre el ganador de un cuarto de un partido; si se produce un empate se anula el pronóstico.

En este pronóstico para el último cuarto no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Ganador 1<sup>a</sup> mitad (sin empate):

Es un pronóstico sobre el ganador de la primera mitad de un partido; si se produce un empate se anula el pronóstico.

- Ganador o ganador del partido incluyendo prórroga:

Es un pronóstico sobre el ganador de un partido, incluyendo la prórroga si la hubiera.

- Más / Menos total de puntos:

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se anotarán por ambos equipos más o menos puntos de un número determinado.

- Resultado total de puntos par / impar del partido:

Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final par o impar (en puntos) del partido.

- Resultado total de puntos par / impar (incluyendo prórroga):

Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) de un partido, incluyendo la prórroga.

- Resultado total de puntos par / impar de una mitad:

Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final par o impar (en puntos) de la mitad



del partido especificada.

- Resultado total de puntos par / impar de una mitad:

Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) de la mitad del partido especificada de un partido.

En este pronóstico para la segunda mitad no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Resultado total de puntos par / impar (incluyendo prórroga):

Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) de un partido, incluyendo la prórroga.

- Resultado total de puntos par / impar de un cuarto:

Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final par o impar (en puntos) del cuarto del partido especificado.

- Total de puntos en la primera mitad par / impar:

Es un pronóstico sobre el número total de puntos par o impar que anotarán en la primera mitad del partido.

- Total de puntos de un equipo par / impar:

Es un pronóstico sobre el número total de puntos par o impar que anotará un equipo determinado durante el partido.

- Total de puntos en un cuarto Más/Menos/entre:

Es un pronóstico sobre el número total de puntos que habrá en un cuarto.

Hay dos posibilidades de juego: elegir si habrá más o menos de un número determinado de puntos, o por el contrario elegir si el total de puntos estará dentro de un rango establecido por **CODERE APUESTAS®**.

En este pronóstico para el último cuarto no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Hándicap sin empate:

Es una apuesta que pronostica el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate, una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

Evento: Bilbao-Real Madrid

En este evento se considera favorito al Real Madrid, por lo que se le otorga una ventaja de 2,5 puntos al Bilbao. A continuación se desarrolla como se reflejaría el hándicap de 2,5 puntos (que es único) en el resguardo, dependiendo del equipo que seleccione el cliente como ganador.

**Pronóstico:** Real Madrid -2,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Real Madrid, teniendo en cuenta que se le están otorgando 2,5 puntos de ventaja al Bilbao).

Si el resultado real fuera Bilbao 80-Real Madrid 83, la apuesta sería ganadora dado que con la aplicación del hándicap el Real Madrid ganaría por medio punto de diferencia.

Si el resultado real fuera Bilbao 80-Real Madrid 82, la apuesta sería perdedora dado que



con la aplicación del hándicap el Bilbao ganaría por medio punto de diferencia.

**Pronóstico:** Bilbao +2,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Bilbao, teniendo en cuenta que se le están otorgando 2,5 puntos de ventaja).

Si el resultado real fuera Bilbao 80-Real Madrid 83, la apuesta sería perdedora dado que con la aplicación del hándicap el Bilbao perdería por medio punto de diferencia.

Si el resultado real fuera Bilbao 80-Real Madrid 82, la apuesta sería ganadora dado que con la aplicación del hándicap el Bilbao ganaría por medio punto de diferencia.

- Más / Menos X puntos totales (Total de puntos de un partido):

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se apuesta a que en un partido se anotan más de 90,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 100 puntos para que la apuesta sea ganadora).

- Total de puntos Más/Menos (incluyendo prórroga):

Es un pronóstico sobre si en un partido, incluyendo la prórroga, se anotarán más o menos puntos de un número determinado.

- Total de puntos de un equipo Más/Menos:

Es un pronóstico sobre si un equipo en un partido anotará más o menos puntos de un número determinado.

- Total de puntos de un equipo en una mitad Más/Menos:

Es un pronóstico sobre si un equipo en una mitad de un partido anotará más o menos puntos de un número determinado.

En este pronóstico para la segunda mitad no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Total de puntos de un equipo en un cuarto Más/Menos:

Es un pronóstico sobre si un equipo en un cuarto determinado de un partido anotará más o menos puntos de un número determinado.

En este pronóstico para el último cuarto no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Hándicap de una mitad:

Es una apuesta que pronostica el ganador de la mitad del partido especificada, aplicando la ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Más / Menos X puntos en una mitad (Total de puntos en una mitad):

Es una apuesta en la que se pronostica que en la mitad especificada de un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado.

- Más / Menos X puntos en un cuarto (Total de puntos en un cuarto):

Es una apuesta en la que se pronostica que en el cuarto especificado de un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado.

- Handicap y Más/Menos puntos:

Es un pronóstico simultáneo sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y sobre si en un partido se marcarán más o menos puntos de un número determinado..



Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador. En este pronóstico la ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** únicamente se aplicará a la parte del pronóstico sobre ganador del partido.

- ¿Qué equipo marcará el X punto?:

Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en anotar un punto determinado en un partido.

- Resultado Primera y Segunda parte:

Es una apuesta que pronostica qué equipo irá ganando al finalizar la primera mitad del partido y cuál ganará al final del mismo. También es posible elegir si habrá empate.

En esta apuesta no se permite la posibilidad de apostar a una sola de las partes.

- Hándicap en un cuarto:

Es una apuesta que pronostica el ganador del cuarto del partido especificado, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- ¿Habrá prórroga?:

Es una apuesta en la que se pronostica si al finalizar el tiempo reglamentario habrá prórroga.

- Apuesta sin empate de uno de los cuartos:

Es una apuesta en la que se pronostica que uno de los dos equipos ganará el cuarto especificado. En caso de empate se anulará la apuesta y se devolverá el dinero.

- Resultado de un cuarto:

Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo ganará el cuarto especificado.

- Cuarto con más puntos:

Es un pronóstico sobre cuál será el cuarto de un partido en el que se anotarán más puntos. En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga si la hubiera.

- Cuarto y equipo con más puntos:

Es un pronóstico simultáneo sobre el cuarto en el que se anotarán más puntos y sobre el equipo que anotará más puntos en ese mismo cuarto.

Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.

En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga si la hubiera.

- Mitad con más puntos:

Es un pronóstico sobre cuál será la mitad de un partido en la que se anotarán más puntos. En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga si la hubiera.

- Ganador del partido sin empate:

Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido. En caso de empate se devolverá el dinero.

- Cómo se anotará el primer punto de un cuarto:

Es una apuesta en la que se pronostica de qué forma se anotará el primer punto del cuarto especificado, ya sea de tiro de dos, de tiro de tres o de tiro libre.



- Qué equipo anotará el primer triple de un cuarto:

Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo anotará el primer triple del cuarto especificado.

- Qué equipo anotará el primer triple de una mitad:

Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo anotará el primer triple de la mitad especificada.

- Qué equipo anotará el primer triple del partido:

Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo anotará el primer triple del partido.

- Qué equipo anotará el último punto de un cuarto:

Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo anotará el último punto del cuarto especificado.

- Qué equipo anotará el último punto de una mitad:

Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo anotará el último punto de la mitad especificada.

- Qué equipo anotará el último punto del partido:

Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo anotará el último punto del partido.

- Primer equipo en anotar:

Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en anotar el primer punto del partido.

- Primer equipo en llegar a X puntos:

Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en anotar X puntos. • Margen de victoria:

Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en un partido por un determinado margen de puntos.

**Ejemplo:** Se pronostica que en un partido de baloncesto Real Madrid Estudiantes, ganará el Real Madrid por un margen de 1 a 5 puntos. A continuación se establecen una serie de resultados para determinar si se trata de una apuesta ganadora o perdedora:

Real Madrid 86 --- 80 Estudiantes ---> **Perdedora**, gana por más de 5 puntos

Real Madrid 85 --- 80 Estudiantes ---> **Ganadora**, está dentro del margen

Real Madrid 85 --- 80 Estudiantes ---> **Ganadora**, está dentro del margen

Real Madrid 83 --- 80 Estudiantes ---> **Ganadora**, está dentro del margen

Real Madrid 82 --- 80 Estudiantes ---> **Ganadora**, está dentro del margen

Real Madrid 81 --- 80 Estudiantes ---> **Ganadora**, está dentro del margen

Real Madrid 80 --- 80 Estudiantes ---> **Perdedora**, es un empate

- Margen de victoria al descanso:

Es una apuesta que pronostica que un equipo irá ganando un partido en el descanso por un determinado margen de puntos.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

## Balonmano

Solo se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese, en las apuestas a campeón o ganador de una competición.

### Principales apuestas aplicables:

- Campeón o ganador de una competición:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición, liga o copa.

- Campeón o ganador de varias competiciones: Es un pronóstico a que un participante o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Ganador o ganador del partido:

Es un pronóstico sobre el ganador de un partido.

- Ganador sin empate ó Ganador del partido sin empate:

Es un pronóstico sobre el ganador de un partido; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Apuesta sin empate al descanso:

Es un pronóstico sobre el ganador al descanso del partido; si se produce un empate, se aplicará multiplicador 1 para el caso de las apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de las apuestas sencillas.

- Apuesta sin empate 2<sup>a</sup> parte: Es un pronóstico sobre el ganador de la segunda parte del partido, sin tener en cuenta lo acontecido en la 1<sup>a</sup> parte; si se produce un empate se aplicará multiplicador 1 para el caso de apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuesta sencillas.

- 1X2 o Resultado del Partido: Es una apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).

- 1X2 al descanso:

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la primera mitad del partido.

- 1X2 segunda parte:

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2), únicamente de la segunda parte del partido, sin tener en cuenta lo acontecido en la 1<sup>a</sup> parte del partido.

- Resultado de la 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> parte:

Es un pronóstico sobre qué equipo irá ganando en el descanso del partido y cuál ganará al final del mismo. También es posible elegir si habrá empate. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. En este pronóstico no se permite la posibilidad de apostar a una sola de las partes, debiéndose elegir el resultado en el minuto 30 y al final del partido.



- Parte con más goles:

Es un pronóstico sobre en qué parte se marcarán más goles.

- Más / Menos X goles:

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 10,5 goles, lo que significa que al menos se deberán marcar 11 goles para que la apuesta sea ganadora).

- Más/Menos goles en la primera parte o total de goles en la primera parte Más/Menos:

Es un pronóstico sobre si en la 1<sup>a</sup> parte de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se pronostica que en la primera parte de un partido se marcarán más de 3,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 4 goles para que el pronóstico sea acertado).

- Más/Menos goles en la 2<sup>a</sup> parte o total de goles en la primera parte Más/Menos:

Es un pronóstico sobre si en la segunda parte de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado.

- Total de goles par/ímpar en la X parte:

Es un pronóstico sobre si la suma de los goles de los dos equipos en la X parte es par o ímpar (por ejemplo: El resultado de un partido de fútbol es 3:1; la suma igual a 4 es par). El 0 es considerado par. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- ¿Quién marcará el X gol?:

Es un pronóstico sobre qué equipo o jugador marcará un gol determinado en el partido.

- Hándicap (sin empate):

Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por CODERE APUESTAS y que se asigna de los dos equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez establecida la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Hándicap (sin empate) primera parte:

Es un pronóstico sobre el ganador de la primera parte del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por CODERE APUESTAS® y que se asigna de los dos equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez establecida la ventaja inicial, se aplicará multiplicador 1 para el caso de apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas..

- 1X2 con hándicap en la primera parte:

Es un pronóstico sobre la victoria en la primera parte del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2), aplicando una ventaja inicial de goles establecida por CODERE APUESTAS® y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido.

- Hándicap (sin empate) segunda parte:

Es un pronóstico sobre el ganador de la segunda parte del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por CODERE APUESTAS® y que se asigna de los dos equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un



empate una vez establecida la ventaja inicial, se aplicará multiplicador 1 para el caso de apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas..

• Hándicap Asiático:

Es un pronóstico al ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Si una vez aplicado el hándicap se produce un empate, el pronóstico se declara nulo y se procederá conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares. En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar: a) Hándicap de Gol Entero: El hándicap a aplicar es un número entero (por ejemplo 0, 1, 2 goles etc...).

**Ejemplo:** Barcelona – Valladolid.

En este evento se considera favorito al Barcelona, y por tanto se le otorga una ventaja de 2 goles al Valladolid. A continuación se desarrolla como se reflejaría el hándicap de 2 goles, cuando el cliente seleccione al Valladolid como ganador:

**Pronóstico:** Valladolid +2 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Valladolid después de otorgarle una ventaja de 2 goles). Si el resultado final fuera Barcelona 4 – Valladolid 3, la apuesta sería ganadora dado que con la aplicación del hándicap el Valladolid ganaría por un gol de diferencia (Barcelona 4 – Valladolid 5).

Si el resultado real fuera Barcelona 4 – Valladolid 2, la apuesta sería nula dado que con la aplicación del hándicap ambos equipos resultarían empatados (Barcelona 4 – Valladolid 4).

b) Hándicap de Medio Gol: El hándicap a aplicar es de medio número (por ejemplo 0,5; 1,5; 2,5 goles).

**Ejemplo:** Barcelona - Guadalajara

**Pronóstico:** Barcelona -1,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Barcelona después de descontarle 1,5 goles).

Si el resultado real fuera Barcelona 4 – Guadalajara 3, el pronóstico sería perdedor dado que con la aplicación del hándicap el Guadalajara ganaría por 0,5 goles de diferencia (Barcelona 4 - Guadalajara 4,5).

Si el resultado real fuera Barcelona 4 - Guadalajara 1, el pronóstico sería ganador dado que con la aplicación del hándicap el Barcelona ganaría por 1,5 goles de diferencia (Barcelona 4 – Guadalajara 2,5).

c) Hándicap Dividido: Se aplican al mismo tiempo el hándicap de gol completo y el hándicap de medio gol, por lo que la mitad de la cantidad apostada a este pronóstico será de hándicap a gol completo y la otra mitad será de hándicap de medio gol.

**Ejemplo:** Valladolid – Anaitasuna

Pronóstico Valladolid -1 y -1,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Valladolid, teniendo en cuenta que se le están descontando 1 gol y 1,5 goles). Si el resultado real fuera Valladolid 2 – Anaitasuna 0, el pronóstico sobre ambos hándicaps sería ganador dado que con la aplicación de ambos hándicaps el Valladolid ganaría por 1 gol y 0,5 goles de diferencia (Valladolid 2 – Anaitasuna 1 y Valladolid 2 – Anaitasuna 1,5)

Si el resultado real fuera Valladolid 1 - Anaitasuna 1, el pronóstico sobre ambos hándicaps sería perdedor dado que con la aplicación de dichos hándicaps el Valladolid perdería por 1 gol y 1,5 goles de diferencia (Valladolid 1 – Anaitasuna 2 y Valladolid 1 – Anaitasuna 2,5).

Por el contrario, si el resultado real fuera Valladolid 1 - Anaitasuna 0, el pronóstico sobre el hándicap de medio gol sería perdedor dado que con la aplicación de dicho hándicap el Valladolid perdería por 0,5 goles de diferencia, mientras que el pronóstico sobre el



hándicap a gol entero sería nulo puesto que se produciría un empate (aplicación del multiplicador 1).

- Doble oportunidad:

Es una apuesta en la que se realiza un doble pronóstico, “1X”, “12” ó “X2”.

- Doble oportunidad de la 1<sup>a</sup> parte:

Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, para la primera parte del partido, asignándose un único multiplicador.

- Doble oportunidad de la 2<sup>a</sup> parte:

Es un doble pronóstico 1X, 12 ó X2, únicamente para la segunda parte del partido, asignándose un único multiplicador.

- Marcador al descanso Par / Impar:

Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final par o impar (en goles) al descanso del partido.

- Último gol de un tiempo:

Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará el último gol del tiempo especificado.

- Qué equipo marcará el X gol del partido:

Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará el gol número X del partido. (Ej: se apuesta a que el equipo A marcará el gol 10 del partido).

- Marcador final Par / Impar:

Es una apuesta en la que se pronostica el marcador final par o impar (en goles) del partido.

- Último gol del partido:

Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará el último gol del partido.

- Margen de Victoria:

Es un pronóstico sobre si un equipo ganará en un partido por un determinado margen de goles. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

## Béisbol

Si el pitcher (lanzador) está identificado en el resguardo, la apuesta está realizada antes del inicio del partido, y hay un cambio de pitcher (lanzador) antes de que cada uno de los pitchers hayan realizado al menos un lanzamiento, , los pronósticos se declararán nulos, procediéndose conforme a lo establecido en el apartado 1.10 de estas Reglas Particulares.

Si el partido se aplaza o suspende temporal o indefinidamente, se procede conforme a lo establecido en estas Condiciones Generales para las apuestas nulas.

En las apuestas de jugadores si el jugador no comienza como titular, la selección será perdedora.

### Principales apuestas aplicables:



- Campeón o ganador de una competición:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición, liga o copa.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un participante o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Resultado del Partido ó Ganador sin empate ó Ganador del partido sin empate:

Es un pronóstico sobre el ganador de un partido, sin posibilidad de que se produzca un empate. Si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Ganador sin empate en las primeras 5 entradas:

Es un pronóstico sobre qué equipo irá ganando el partido al finalizar la quinta entrada. Si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Ganador sin empate en las primeras 7 entradas:

Es un pronóstico sobre qué equipo irá ganando el partido al finalizar la séptima entrada. Si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Resultado del Partido o Ganador del partido:

Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido.

- Número total Par / Impar:

Es una apuesta en la que se pronostica el marcador final par o impar (en carreras) del partido.

- Total de carreras Par / Impar de un equipo:

Es un pronóstico sobre el número total de carreras par o impar que anotará un equipo determinado durante el partido. En este pronóstico el 0 es considerado par.

- Total de carreras en una entrada:

Es un pronóstico sobre el número total de carreras que se anotarán en una entrada.

- Total de carreras Más / Menos:

Es un pronóstico sobre si en un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos carreras de un número determinado; cuando el número de carreras sea exactamente el número determinado, se anularán todas las apuestas. (Ej.: Se pronostica que en un partido se anotarán más de 9,5 carreras, lo que significa que al menos deberán anotarse 10 carreras para que el pronóstico sea ganador).

- Total de carreras Más / Menos de un equipo:

Es un pronóstico sobre si en un partido un equipo anotará más o menos carreras de un número determinado; cuando el número de carreras sea exactamente el número determinado, se anularán todas las apuestas.

- Total de carreras Más / Menos en una entrada:

Es un pronóstico sobre si en una entrada se anotarán más o menos carreras de un número determinado; cuando el número de carreras sea exactamente el número determinado, se



anularán todas las apuestas.

- Más/Menos total carreras en las primeras 5 entradas:

Es un pronóstico sobre si al finalizar la 5<sup>a</sup> entrada se anotarán entre los dos equipos más o menos carreras de un número determinado.

- Más/Menos total carreras en las primeras 7 entradas:

Es un pronóstico sobre si al finalizar la 7<sup>a</sup> entrada, se anotarán entre los dos equipos más o menos carreras de un número determinado.

- Más/Menos total carreras en la n<sup>a</sup> entrada:

Es un pronóstico sobre si al finalizar la n<sup>a</sup> entrada, se anotarán entre los dos equipos más o menos carreras de un número determinado.

Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en anotar X carreras o si ninguno de dichos equipos anotará X carreras.

- Último equipo en anotar una carrera:

Es un pronóstico sobre cuál será el último equipo que anotará una carrera en el partido.

- ¿Se anotará una carrera en una entrada?:

Es un pronóstico sobre si se anotará una carrera en una entrada durante el partido.

- ¿Anotará un equipo una carrera en una entrada?:

Es un pronóstico sobre si un equipo anotará una carrera en una entrada específica del partido.

- Resultado primeras 5 entradas/final:

Es un pronóstico simultáneo sobre el resultado exacto de carreras anotadas por los dos equipos en las primeras 5 entradas y el resultado exacto de carreras anotadas por los dos equipos desde la sexta entrada hasta el final del partido.

Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.

- Ganador y Más/Menos carreras:

Es un pronóstico simultáneo sobre el equipo ganador del partido y sobre si en un partido se marcarán más o menos carreras de un número determinado.

Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.

- Ganador sin empate:

Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido. En caso de empate la apuesta se devolverá el dinero.

- Más menos X carreras:

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se correrán entre los dos equipos más o menos carreras de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se correrán más de 9,5 carreras, lo que significa que al menos deberán correrse 10 carreras para que la apuesta sea ganadora).

- Hándicap (sin empate):

Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de carreras establecida por CODERE APUESTAS y que se asigna de los dos equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez



establecida la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Hándicap sin empate primeras 5 entradas:

Es un pronóstico sobre el ganador al finalizar la quinta entrada, aplicando una ventaja inicial de carreras establecida por CODERE APUESTAS y que se asigna de los dos equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Hándicap sin empate primeras 7 entradas:

Es un pronóstico sobre el ganador al finalizar la séptima entrada, aplicando una ventaja inicial de carreras establecida por CODERE APUESTAS y que se asigna de los dos equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Handicap y Más/Menos puntos:

Es un pronóstico simultáneo sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE APUESTAS®, y sobre si en un partido se marcarán más o menos puntos de un número determinado.

Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador. En este pronóstico la ventaja inicial de puntos establecida por CODERE APUESTAS® únicamente se aplicará a la parte del pronóstico sobre ganador del partido.

- Primer equipo en anotar una carrera:

Es un pronóstico sobre cuál es el primer equipo en anotar una carrera.

- Resultado n<sup>a</sup> entrada:

Es un pronóstico sobre el resultado de la n-ésima entrada del partido.

- Margen de Victoria:

Es un pronóstico sobre si un equipo ganará en un partido por un determinado margen de carreras.

## Boxeo

Un combate comienza cuando suena la campana que señala el inicio del primer asalto.

En caso de que un combate se declare nulo, todas las apuestas se consideran nulas y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples.

En el caso de que se produzca la retirada o la sustitución de uno de los boxeadores que compiten, antes del inicio del combate, las apuestas también se declaran nulas y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples. Se fija un multiplicador para el empate y, si dicho empate se produce, todas las apuestas que pronostiquen la victoria de uno de los boxeadores se consideran perdedoras.

Las apuestas a ganador final se establecen sobre la base del resultado oficial declarado sobre el ring y no se verán afectadas por posteriores modificaciones o reclamaciones realizadas una vez que los boxeadores hayan abandonado el ring.



## Apuestas asalto a asalto

Si se declara el final del combate antes de que el número total de asaltos se haya completado, las apuestas se pagan sobre la base del asalto en el que se ha detenido el combate. Las apuestas a “Victoria a los puntos” sólo se consideran ganadoras si el número total de asaltos se ha completado. Si por cualquier motivo, el número de asaltos inicialmente designado para un combate cambia, todas las apuestas “Asalto a asalto” se declaran nulas y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples. Si un boxeador se retira durante el período de descanso entre asaltos, se estima que el combate ha finalizado en el asalto previo. La campana marca el final de cada asalto y el comienzo del siguiente.

### Principales apuestas aplicables:

- 1X2:

Apuesta a la victoria de un boxeador (1), al empate (X), o a la victoria del boxeador visitante (2). (Esta apuesta puede ser por K.O., por puntos o por descalificación)

- Asalto a asalto:

Es una apuesta que pronostica qué boxeador ganará el combate y en qué asalto.

- Ganador sin empate:

Es un pronóstico sobre el ganador de un combate; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

- Victoria a los puntos:

Es una apuesta que pronostica que un boxeador ganará un combate por los puntos y no por alguna otra manera, como por KO, retirada, etc.

- Número de asaltos:

Es una apuesta que pronostica si el número de asaltos que se disputarán durante el combate será inferior o superior a una cifra determinada.

- Campeón o ganador de una competición:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Participantes en la final:

Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llagarán a la final de una competición.

## Ciclismo

La presentación en el podio de ganadores se considera como “resultado final” y determina la resolución de las apuestas. En caso de descalificación posterior de alguno de los



ganadores no se tendrán en consideración los cambios.

#### **Principales apuestas aplicables:**

- Campeón o ganador de una competición:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Ganador de una etapa:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una etapa.

- Ganador de una carrera:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una carrera.

- Mano a mano:

Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

- Podio de la etapa:

Es una apuesta que pronostica que un ciclista termina entre los tres primeros puestos de la etapa.

- Podio de una competición:

Es una apuesta que pronostica que un ciclista termina entre los tres primeros puestos de una competición.

#### **Cricket**

- 1X2 o Ganador o Resultado del partido:

Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido.

- Campeón o ganador de una competición:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

#### **Dardos**

- Campeón o ganador de una competición:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.



- Ganador o ganador de una partida:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una partida de dardos.

- 1X2 ó Resultado de la partida:

Es un pronóstico sobre la victoria del participante que el ente organizador del evento cataloga como primero (1), el empate (X), o la victoria de participante catalogado como segundo por el ente organizador del evento (2).

- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:

Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado un participante, equipo o selección.

- Participantes en la final:

Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llagarán a la final de una competición.

- Mano a mano:

Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

## **Juegos Olímpicos / Campeonatos Mundiales, Continentales, Nacionales y Locales / Deportes de invierno**

El resultado de las apuestas se determina sobre la base de la proclamación oficial del ganador en el momento de la resolución del evento. Las modificaciones posteriores a la resolución no se tienen en cuenta a efectos de las apuestas.

### **Principales apuestas aplicables:**

- Campeón o ganador de una competición:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Ganador o ganador de una prueba:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una prueba (patinaje, snowboard, esquí, sledding, etc., en sus diversas modalidades).

- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:

Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado un participante, equipo o selección.

- Participantes en la final:

Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llagarán a la final de una competición.

- Mano a mano:

Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo



finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

## Fútbol americano

Se contabiliza la prórroga, salvo en los pronósticos sobre “1X2 Resultado del Partido”, “Resultado en 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> parte” y en los pronósticos sobre “Cuarto con más puntos” y “Mitad con más puntos”.

Las apuestas relativas a un jugador individual (por ejemplo “Primer touchdown”) mantienen su validez siempre que el jugador se encuentre vestido con el equipamiento reglamentario de juego para disputar el partido, incluso si no participa en el evento. Las apuestas relativas a un jugador que no lleve puesto el equipamiento reglamentario se declaran nulas y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples.

Para que las apuestas a “Ganador” sean válidas deben darse dos requisitos:

- 1.- Que hayan transcurrido, al menos, 55 minutos de juego reglamentario.
- 2.- Que se haya proclamado un resultado oficial.

## Principales apuestas aplicables

- Ganador o Ganador del Partido:

Es un pronóstico sobre el equipo ganador de un partido.

- Ganador al descanso:

Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo irá ganando en el descanso del partido.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un participante o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Apuesta sin empate ó Ganador sin empate:

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.

- Ganador sin empate segunda mitad:

Es un pronóstico sobre la victoria en la segunda mitad del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Ganador sin empate primer cuarto:

Es un pronóstico sobre la victoria de uno de los equipos únicamente en el primer cuarto del partido; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Ganador sin empate segundo cuarto:

Es un pronóstico sobre la victoria de uno de los equipos únicamente en el segundo cuarto del partido; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Ganador sin empate tercer cuarto:

Es un pronóstico sobre la victoria de uno de los equipos únicamente en el tercer cuarto del



partido; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- **Ganador sin empate último cuarto:**

Es un pronóstico sobre la victoria de uno de los equipos únicamente en el último cuarto del partido; si se produce un empate se aplicará multiplicador 1 para el caso de apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas.

- **Resultado en 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> parte:**

Es una apuesta que pronostica qué equipo irá ganando en el descanso del partido y cuál ganará al final del mismo. También es posible elegir si habrá empate. En esta apuesta no se permite la posibilidad de apostar a una sola de las partes.

- **¿Habrá prórroga?:**

Es un pronóstico sobre si habrá prórroga en un partido.

- **1X2 Resultado del partido:**

Es una apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).

- **1X2 al descanso:**

Es un pronóstico a la victoria al descanso del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).

- **1X2 Ganador de la Prórroga:**

Es un pronóstico a la victoria en el periodo de la prórroga del partido del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).

- **Doble oportunidad:**

Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, con un único multiplicador.

En este pronóstico no se tiene en consideración la prórrogasi la hubiese.

- **Resultado del partido (sin empate):**

Es un pronóstico sobre el ganador del partido. Si se produce un empate el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- **Hándicap:**

Es una apuesta que pronostica el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- **Hándicap (sin empate):**

Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE APUESTAS y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- **Hándicap sin empate en el primer cuarto:**



Es un pronóstico sobre el ganador del primer cuarto del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE APUESTAS y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Hándicap sin empate en el segundo cuarto:

Es un pronóstico sobre el ganador del segundo cuarto del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE APUESTAS y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Hándicap sin empate en el tercer cuarto:

Es un pronóstico sobre el ganador del tercer cuarto del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE APUESTAS y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Hándicap sin empate en el último cuarto:

Es un pronóstico sobre el ganador del último cuarto del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, se aplicará multiplicador 1 para el caso de apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas.

En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga si la hubiese.

- Hándicap sin empate en la primera mitad:

Es un pronóstico sobre el ganador de la primera mitad del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE APUESTAS y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga si la hubiese.

- Hándicap sin empate en la segunda mitad:

Es un pronóstico sobre el ganador de la segunda mitad del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, se aplicará multiplicador 1 para el caso de apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas.

- Más / Menos X puntos. Total puntos X,5:

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que la apuesta sea ganadora).



- Total de puntos Más/Menos/Entre:

Es un pronóstico sobre el número total de puntos que se anotarán en un partido. Hay dos posibilidades de juego: elegir si habrá más o menos de un número determinado de puntos, o por el contrario elegir si el total de puntos estará dentro de un rango establecido por CODERE APUESTAS. (Ej.: Se pronostica que en un partido se anotarán entre 30 y 45 puntos, lo que significa que deberán anotarse como mínimo 30 puntos y un máximo de 45 puntos para que el pronóstico sea ganador).

- Total de puntos Más/Menos/Entre de un equipo:

Es un pronóstico sobre el número total de puntos que anotará un equipo en un partido. Hay dos posibilidades de juego: elegir si un equipo anotará más o menos de un número determinado de puntos, o por el contrario elegir si el total de puntos que marcará un equipo estará dentro de un rango establecido por CODERE APUESTAS. (Ej.: Se pronostica que un equipo anotará entre 15 y 20 puntos, lo que significa que un equipo deberá anotar como mínimo 15 puntos y un máximo de 20 puntos para que el pronóstico sea ganador).

- Total de puntos Par/Impar:

Es un pronóstico sobre si la suma de los puntos de los dos equipos es par o impar (por ejemplo: El resultado de un partido de fútbol americano es 20:16; la suma igual a 36 es par). El 0 es considerado par.

- Total de puntos Par/Impar incluyendo la prórroga:

Es un pronóstico sobre si la suma de los puntos de los dos equipos, incluyendo el periodo de prórroga, es par o impar (por ejemplo: El resultado de un partido de fútbol americano, una vez finalizada la prórroga es 20:16; la suma igual a 36 es par). El 0 es considerado par.

- Total de puntos Más/Menos en la primera mitad:

Es un pronóstico sobre si en la primera mitad de un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que el pronóstico sea ganador).

- Total de puntos Más/Menos en la segunda mitad:

Es un pronóstico sobre si en la segunda mitad de un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en la segunda mitad de un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que el pronóstico sea ganador). En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga si la hubiese.

- Total de puntos Más/Menos en el primer cuarto:

Es un pronóstico sobre si en el primer cuarto de un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que el pronóstico sea ganador).

- Total de puntos Más/Menos en el segundo cuarto:

Es un pronóstico sobre si en el segundo cuarto de un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que el pronóstico sea ganador)



- Total de puntos Más/Menos en el tercer cuarto:

Es un pronóstico sobre si en el tercer cuarto de un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que el pronóstico sea ganador).

- Total de puntos Más/Menos en el último cuarto:

Es un pronóstico sobre si en el último cuarto de un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en el último cuarto de un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que el pronóstico sea ganador).

- Total de puntos Más/Menos/Entre en el X cuarto:

Es un pronóstico sobre el número total de puntos que se anotarán en un cuarto determinado del partido. Hay dos posibilidades de juego: elegir si se anotarán más o menos de un número determinado de puntos, o por el contrario elegir si el total de puntos anotados en un cuarto determinado estará dentro de un rango establecido por CODERE APUESTAS. (Ej.: Se pronostica que en un cuarto determinado se anotarán entre 30 y 45 puntos, lo que significa que deberán anotarse como mínimo 30 puntos y un máximo de 45 puntos en un cuarto determinado para que el pronóstico sea ganador).

- Cuarto con más puntos:

Es una apuesta que pronostica el cuarto del partido en el que se anotarán más puntos entre los dos equipos.

- Mitad con más puntos:

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

- Total de puntos Más/Menos de un equipo:

Es un pronóstico sobre si un equipo anotará más o menos puntos de un número determinado. (Ej. Se pronostica que un equipo marcará más de 15,5 puntos, lo que significa que al menos deberán marcarse 16 puntos para que la apuesta sea ganadora).

- Total de puntos Más/Menos de un equipo (incluyendo la prórroga):

Es un pronóstico sobre si un equipo anotará más o menos puntos de un número determinado, incluyendo el periodo de prórroga. (Ej. Se pronostica que un equipo marcará más de 15,5 puntos, lo que significa que al menos deberán marcarse 16 puntos para que la apuesta sea ganadora).

- Total de puntos Más/Menos de un equipo en la X mitad:

Es un pronóstico sobre si un equipo anotará más o menos puntos de un número determinado en una mitad del partido.

En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga si la hubiese. (Ej. Se pronostica que un equipo marcará más de 15,5 puntos en la X mitad del partido, lo que significa que al menos deberán marcarse 16 puntos para que la apuesta sea ganadora).

- Primer equipo en anotar el primer punto del partido:

Es un pronóstico sobre qué equipo anotará el primer punto del partido.

- Primer equipo en anotar X puntos:



Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en anotar X puntos del partido.

- Próximo equipo en anotar:

Es un pronóstico sobre qué equipo será el próximo en anotar en el partido.

- Último equipo en anotar:

Es un pronóstico sobre qué equipo será el último en anotar en el partido.

- Primer touchdown:

Es una apuesta que pronostica el jugador o equipo que marcará el primer touchdown del partido.

- ¿Habrá touchdown en el X cuarto?:

Es un pronóstico sobre si en un determinado cuarto se anotará un touchdown

- ¿Qué equipo anotará el X touchdown?:

Es un pronóstico sobre el equipo que anotará un touchdown determinado.

- ¿Habrá field goal en el X cuarto?:

Es un pronóstico sobre si en un determinado cuarto se anotará un field goal.

- ¿Qué equipo anotará el X field goal?:

Es un pronóstico sobre el equipo que anotará un field goal determinado.

- Field Goal fallado:

Es un pronóstico sobre si alguno de los equipos fallará un Field Goal durante el partido.

- Desenlace del X drive de un equipo:

Es un pronóstico sobre la forma en la que finalizará una posesión determinada de uno de los dos equipos.

- Anotar el primer punto y ganar el partido:

Es un pronóstico sobre el equipo qué anotará el primer punto y ganará el partido.

- Margen de Victoria:

Es un pronóstico sobre si un equipo ganará en un partido por un determinado margen de puntos.

- Campeón o ganador de un campeonato:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.

- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:

Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado un participante, equipo o selección.

- Participantes en la final:

Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llagarán a la final de una competición.

- Mano a mano:



Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

### Fútbol con Reglas Australianas

- Hándicap (sin empate):

Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

#### Ejemplo:

Evento: Gold Coast – St. Kilda.

En este evento se considera favorito al St. Kilda, y por tanto se le otorga una ventaja de 41,5 puntos al Gold Coast. A continuación se desarrolla como se reflejaría el hándicap de 41,5 puntos (que es único) en el resguardo, dependiendo del equipo que seleccione el cliente como ganador.

**Pronóstico:** St. Kilda -41,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el St. Kilda, teniendo en cuenta que se le están otorgando 41,5 puntos de ventaja al Gold Coast).

Si el resultado real fuera Gold Coast 58 – St. Kilda 100, el pronóstico sería ganador dado que con la aplicación del hándicap el St. Kilda ganaría por medio punto de diferencia.

Si el resultado real fuera Gold Coast 59 – St. Kilda 100, el pronóstico sería perdedor dado que con la aplicación del hándicap el Gold Coast ganaría por medio punto de diferencia.

**Pronóstico:** Gold Coast +41,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Gold Coast, teniendo en cuenta que se le están otorgando 41,5 puntos de ventaja).

Si el resultado real fuera Gold Coast 58 – St. Kilda 100, el pronóstico sería perdedor dado que con la aplicación del hándicap el Gold Coast perdería por medio punto de diferencia.

Si el resultado real fuera Gold Coast 59 – St. Kilda 100, el pronóstico sería ganador dado que con la aplicación del hándicap el Gold Coast ganaría por medio punto de diferencia.

- Hándicap primer cuarto:

Es un pronóstico sobre el ganador del primer cuarto, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

- Hándicap primera mitad:

Es un pronóstico sobre el ganador de la primera mitad, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

- Ganador con hándicap X:Y:

Es una apuesta que pronostica el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan



un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Campeón o ganador de una competición:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- 1X2 Resultado del partido:

Es una apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).

- Resultado del primer cuarto (1X2):

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar el primer cuarto del partido.

- Resultado al descanso (1X2)

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2) en el descanso del partido.

- Resultado 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> mitad:

Es un pronóstico sobre qué equipo irá ganando en el descanso del partido y cuál ganará al final del mismo. También es posible elegir si habrá empate. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

En este pronóstico no se permite la posibilidad de apostar a una sola de las partes, debiéndose elegir el resultado en ambas partes.

- Primer equipo en anotar:

Es un pronóstico sobre cuál será el primer equipo en anotar en el partido.

- Mitad con más puntos:

Es un pronóstico sobre la mitad del partido en que se anotarán más puntos entre los dos equipos.

- Cuarto con más puntos:

Es un pronóstico sobre el cuarto del partido en que se anotarán más puntos entre los dos equipos.

- Margen de Victoria:

Es un pronóstico sobre si un equipo ganará en un partido por un determinado margen de goles.

- Margen de Victoria en la primera mitad:

Es un pronóstico sobre si un equipo ganará en la primera mitad de un partido por un determinado margen de goles.

- Margen de Victoria en la segunda mitad:

Es un pronóstico sobre si un equipo ganará únicamente en la segunda mitad de un partido por un determinado margen de goles.



### Fútbol sala

Las reglas y las apuestas en esta modalidad deportiva serán las contempladas en el apartado de “Fútbol”.

### Fútbol playa

Las reglas y las apuestas en esta modalidad deportiva serán las contempladas en el apartado de “Fútbol”.

### Golf

#### Tiempo de torneo

Si un torneo ha comenzado pero no se ha completado, el resultado de las apuestas depende del resultado oficial. Si por condiciones meteorológicas adversas o por cualquier otro motivo no se completan las rondas de juego previstas, el resultado de las apuestas a ganador final se determina sobre la base del resultado oficial, independientemente del número de hoyos o rondas disputados. Si no se disputa ningún hoyo, una vez validada la apuesta, ésta se considera nula y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples.

Se entiende que un jugador ha disputado el partido una vez que ha lanzado el primer golpe. En el caso de que un jugador se retire tras haber lanzado el primer golpe, la apuesta se considera perdedora.

#### Principales apuestas aplicables:

- Ganador:

Es una apuesta que pronostica el ganador de un torneo.

Se devuelven las cantidades apostadas a jugadores que se retiren antes del inicio del torneo y mantienen su validez las apuestas a jugadores que se retiren una vez que el torneo haya comenzado.

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

En caso de empate por la segunda posición y sucesivas, se aplican las reglas de empate (Capítulo 1, Apartado 1.8 de estas Condiciones Generales de Contratación relativo a retiradas de participantes y deducciones por empate) para determinar los premios.

- Posición en la que finaliza una competición:

Es una apuesta en la que se pronostica en qué posición finalizará un jugador o equipo en un torneo.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Mejor europeo:

Es una apuesta que pronostica el jugador europeo que quedará en mejor posición en un torneo.

- Grupos:



Es una apuesta que incluye a cuatro o más jugadores designados por **CODERE APUESTAS®** y pronostica cuál de ellos terminará en mejor posición al finalizar el torneo. El ganador de esta apuesta es el jugador que obtiene la mejor puntuación a la finalización del torneo. Se considera perdedor a todo aquel jugador que no pase el corte. Si ninguno pasa el corte, la mejor puntuación determina el resultado final. Si un jugador es descalificado, se aplican las mismas reglas que en las apuestas a “2 y 3 bolas”.

**CODERE APUESTAS®** determina los emparejamientos de jugadores por grupos, independientemente del orden real de juego. Si un jugador seleccionado no participa en el torneo, las apuestas relativas a dicho jugador se declaran nulas y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples. En caso de que dos o más jugadores obtengan la misma puntuación, se aplican las reglas de empate (Capítulo 1, apartado 1.8 de estas Condiciones Generales de Contratación relativo a retiradas de participantes y deducciones por empate), salvo en el caso en que el ganador se decida por play-off.

- **18 hoyos:**

Es una apuesta que pronostica el jugador que obtendrá la mejor puntuación a lo largo de 18 hoyos (una ronda del torneo).

En caso de que un jugador por el que se ha apostado no participe en el torneo, las apuestas relativas a dicho jugador se declaran nulas y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples. Cuando es necesario, se aplican las reglas de empate (Capítulo 1, apartado 1.8 de estas Condiciones Generales de Contratación relativo a retiradas de participantes y deducciones por empate).

Si un jugador es descalificado, se declara al jugador restante como ganador. Si todos los jugadores son descalificados, las apuestas se anulan y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples. Sin embargo, si la siguiente ronda ha dado comienzo, las apuestas son válidas en estos dos últimos casos, y se resuelven en función de las puntuaciones originales.

Cuando se ofrezcan apuestas especiales que agrupan a más de 3 jugadores a lo largo de 18 hoyos y dos o más jugadores obtengan la misma puntuación, se aplican las reglas de empate (Capítulo 1, apartado 1.8 de estas Condiciones Generales de Contratación relativo a retiradas de participantes y deducciones por empate). En el caso de que un jugador seleccionado no participe en el torneo, las apuestas relativas a dicho jugador se declaran nulas y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples.

- **2 bolas:**

Es una apuesta que pronostica que determinado jugador, de entre dos de ellos fijados por la organización del torneo, quedará en mejor posición al final de una ronda.

- **3 bolas:**

Es una apuesta que pronostica que determinado jugador, de un grupo prefijado de 3, quedará en mejor posición al final de una ronda. En las apuestas a 2 y 3 bolas el emparejamiento de los jugadores viene determinado por los grupos creados por la organización del torneo según el orden de juego, en una ronda de 18 hoyos.

En las apuestas a 2 bolas se ofrece un multiplicador para el empate, y en caso de que se produzca dicho empate, las apuestas a uno u otro jugador se declaran perdedoras. En caso de empate en las apuestas a 3 bolas, se aplica lo establecido en el Capítulo 1, apartado 1.8 de estas Reglas Particulares relativo a retiradas de participantes y deducciones por empate. Si alguno de los tres jugadores elegidos no participa en el torneo, las apuestas se declaran nulas y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples.



Si se rehacen los emparejamientos de los grupos de jugadores una vez realizada la apuesta, ésta se resuelve en función de los emparejamientos originales establecidos en el momento de realizar la apuesta.

Cuando se ofrezcan apuestas especiales que agrupen a más de 3 jugadores a lo largo de 18 hoyos, se aplican las reglas de empate (Capítulo 1, apartado 1.8 de estas Reglas

Particularesrelativo a retiradas de participantes y deducciones por empate). En el caso de que un jugador seleccionado no participe en el torneo, las apuestas relativas a dicho jugador se declaran nulas y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples.

### **Hockey sobre hielo**

Si el partido se suspende una vez comenzado el juego, las apuestas con hándicap y las apuestas al “Total de goles” se declaran nulas y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples, a menos que se haya establecido un resultado ganador para el total de goles, en cuyo caso, las apuestas mantienen su validez.

**Ejemplo 1:** si apostamos a más de 2,5 goles y al suspenderse el partido se han marcado ya 3 goles, la apuesta es ganadora.

**Ejemplo 2:** si apostamos a menos de 2,5 goles y al suspenderse el partido se han marcado ya 3 goles, la apuesta es perdedora.

**Ejemplo 3:** si apostamos a más de 3,5 goles y cuando se suspende el partido se han marcado 2 goles, se anula la apuesta.

Las apuestas a “Ganador (sin empate)” y “1X2 o Resultado del partido” continúan siendo válidas, siempre que se hayan disputado al menos 55 minutos de tiempo de juego.

Si el partido se aplaza, todas las apuestas se declaran nulas y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples.

Para aquellos mercados donde se indique que incluyen la tanda de penaltis (shootout), al finalizar la tanda solo se sumara 1 gol al equipo que gane la tanda.

### **Principales apuestas aplicables:**

- Resultado exacto del primer periodo:

Es un pronóstico sobre el resultado exacto que se producirá en el primer periodo de un partido.

- Primer, segundo o tercer periodo Más / Menos goles:

Es una apuesta en la que se pronostica que en el periodo especificado de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 1,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 2 goles para que la apuesta sea ganadora).

- Total goles mayor / menor X:

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 2,5 goles,



lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que la apuesta sea ganadora). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o la tanda de penaltis en caso de producirse.

- Total goles Más / Menos X incluyendo la prórroga:

Es un pronóstico sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que el pronóstico sea ganador). En este mercado no se incluyen los penaltis o la tanda de penaltis si los hubiese.

- Total goles Más / Menos X (Incl. Prórroga y Tanda de Penaltis):

Es un pronóstico sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que el pronóstico sea ganador). En este mercado se incluye tanto la prorroga como los penaltis o la tanda de penaltis si los hubiese.

- Número total de goles:

Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán entre los dos equipos a lo largo del partido. En este pronóstico no se incluye la prorroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Número total de goles (Incl. Prórroga y Tanda de Penaltis):

Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán entre los dos equipos a lo largo del partido. En este pronóstico si se incluye la prorroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Total de goles de un equipo:

Es un pronóstico sobre el número total de goles que marcará un equipo a lo largo del partido. En este pronóstico no se incluye la prorroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Total de goles de un equipo (Incl. Prórroga y Tanda de Penaltis):

Es un pronóstico sobre el número total de goles que marcará un equipo a lo largo del partido. En este pronóstico si se incluye la prorroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Total de goles par / impar:

Es un pronóstico sobre si la suma de los goles de los dos equipos es par o impar. (por ejemplo, el resultado de un partido de hockey es 3:1, la suma igual a 4 es par. El 0 es considerado par. En este mercado no se tiene en consideración la prorroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Total de goles par o impar incluyendo la prorroga y/o los penaltis:

Es un pronóstico sobre si la suma de los goles que se marcan durante el partido, incluida la prorroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese, de los dos equipos es par o impar. El 0 es considerado par.

- Total de goles par / impar en un periodo:

Es un pronóstico sobre si la suma de los goles que se marcan de los dos equipos en un periodo determinado es par o impar. El 0 es considerado par.



En los pronósticos relativos al tercer periodo de un partido no se incluye la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Periodo con más goles:

Es un pronóstico sobre cuál será el periodo en el que se marcarán más goles.

- Primer equipo en marcar en un periodo:

Es un pronóstico sobre qué equipo marcará el primer gol en un periodo determinado. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. Si se pronosticara que no habrá goles, en el pronóstico del boleto se indicará “sin goles” o “no hay goles”.

En los pronósticos relativos al tercer periodo de un partido no se incluye la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Último equipo en marcar:

Es un pronóstico sobre qué equipo será el último en marcar un gol durante el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Último equipo en marcar en un periodo:

Es un pronóstico sobre qué equipo será el último en marcar un gol en un periodo determinado. En los pronósticos relativos al tercer periodo de un partido no se incluye la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Apuesta sin empate:

Es una apuesta a la victoria del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado. En este mercado si se tiene en consideración la prórroga pero no los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Ganador sin empate primer periodo:

Es un pronóstico sobre el ganador del primer periodo. Si se produce un empate se anula el pronóstico.

- Ganador sin empate segundo periodo:

Es un pronóstico sobre el ganador del segundo periodo. Si se produce un empate se anula el pronóstico.

- Ganador sin empate tercer periodo:

Es un pronóstico sobre el ganador del tercer periodo. Si se produce un empate se anula el pronóstico.

- Equipo ganador en la tanda de penaltis:

Es un pronóstico sobre qué equipo será ganador al finalizar la tanda de penaltis.

- Ganador del partido:

Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido. En este mercado se tiene en consideración la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- ¿Qué equipo ganará más periodos?:

Es un pronóstico sobre qué equipo ganará más periodos del partido, pudiendo pronosticarse también que ambos equipos ganarán el mismo número de periodos (empate).



En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

**Ejemplo:** Evento Rangers - Ducks; se pronostica que el equipo que ganará más periodos será el Rangers.

Resultado primer periodo: Rangers 2 Ducks 1.

Resultado segundo periodo: Rangers 2 Ducks 1.

Resultado tercer periodo: Rangers 0 Ducks 3.

El pronóstico es ganador.

Resultado primer periodo: Rangers 0 Ducks 1.

Resultado segundo periodo: Rangers 2 Ducks 1.

Resultado tercer periodo: Rangers 0 Ducks 0

El pronóstico es perdedor, ya que en el tercer periodo ambos equipos han empatado, por lo que cada equipo ha ganado un único periodo, produciéndose un empate a ganador de periodos.

- **1X2 Resultado del partido:**

Es una apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **1X2 y Más/Menos goles:**

Es un pronóstico simultáneo sobre 1X2 sobre el resultado al final del partido y sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.

- **1X2 primer periodo:**

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar el primer periodo del partido.

- **1X2 segundo periodo:**

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar el segundo periodo del partido.

- **1X2 tercer periodo:**

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar el tercer periodo del partido. En este pronóstico no se incluye la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **1X2 Resto del partido (marcador X:Y) ó Ganar el resto del partido (Marcador X:Y):**

Es un pronóstico 1X2 sobre el resultado de lo que falta del partido poniendo el marcador a cero en el momento de realizar la apuesta. Para este pronóstico no se contabiliza la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Hándicap (sin empate):**

Es una apuesta que pronostica el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. Si se produce



un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

Evento: Ducks-Rangers

En este evento se considera favoritos a los Ducks, por lo que se le otorga una ventaja de 2 goles a los Rangers. A continuación se desarrolla como se reflejaría el hándicap (que es único) en el resguardo, dependiendo del equipo que seleccione el cliente como ganador.

**Pronóstico:** Rangers +2 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Rangers, teniendo en cuenta que se le están otorgando 2 goles de ventaja).

Si el resultado real fuera Rangers 3-Ducks 4, la apuesta sería ganadora dado que con la aplicación del hándicap el Rangers ganaría por un gol de diferencia.

Si el resultado real fuera Rangers 2-Ducks 4, la apuesta sería perdedora dado que con la aplicación del hándicap ambos equipos resultarían empatados.

**Pronóstico:** Ducks -2 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Ducks, teniendo en cuenta que se le están otorgando 2 goles de ventaja al Rangers).

Si el resultado real fuera Rangers 3-Ducks 4, la apuesta sería perdedora dado que con la aplicación del hándicap el Rangers ganaría por un gol de diferencia.

Si el resultado real fuera Rangers 1-Ducks 4, la apuesta sería ganadora dado que con la aplicación del hándicap el Ducks ganaría por un gol de ventaja.

- Hándicap sin empate de un periodo:

Es un pronóstico sobre el ganador de un periodo del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- Hándicap (incluyendo la prórroga):

Es un pronóstico sobre el ganador del partido, incluida la prórroga del mismo, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

- 1X2 con hándicap:

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X); o la victoria del equipo visitante (2), aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido.

- Hándicap (Incl. Prórroga y Tanda de Penaltis):

Es un pronóstico sobre el ganador del partido, incluida la prórroga y la tanda de penaltis si los hubiese, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, se aplicará multiplicador 1 para el caso de apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de las apuestas sencillas.

- Hándicap asiático:



Es un pronóstico al ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito.

En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Si una vez aplicado el hándicap se produce un empate, el pronóstico se declara nulo y se procederá conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares. En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

a) Hándicap de Gol Entero: El hándicap a aplicar es un número entero (por ejemplo 0, 1, 2 goles, etc..)

**Ejemplo:** Rangers – Ducks.

En este evento se considera favorito al Rangers, y por tanto se le otorga una ventaja de 2 goles al Ducks. A continuación se desarrolla como se reflejaría el hándicap de 2 goles, cuando el cliente seleccione al Ducks como ganador:

**Pronóstico:** Ducks +2 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Ducks después de otorgarle una ventaja de 2 goles).

Si el resultado final fuera Rangers 4 – Ducks 3, la apuesta sería ganadora dado que con la aplicación del hándicap el Sevilla ganaría por un gol de diferencia (Rangers 4 – Ducks 5).

Si el resultado real fuera Rangers 4 – Ducks 2, la apuesta sería nula dado que con la aplicación del hándicap ambos equipos resultarían empatados (Rangers 4 – Ducks 4).

b) Hándicap de Medio Gol: El hándicap a aplicar es de medio número (por ejemplo 0,5; 1,5; 2,5 goles).

**Ejemplo:** Rangers - Ducks

**Pronóstico:** Rangers -1,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Barcelona después de descontarle 1,5 goles).

Si el resultado real fuera Rangers 4 – Ducks 3, el pronóstico sería perdedor dado que con la aplicación del hándicap el Ducks ganaría por 0,5 goles de diferencia (Rangers 4 - Ducks 4,5).

Si el resultado real fuera Rangers 4 - Ducks 1, el pronóstico sería ganador dado que con la aplicación del hándicap el Rangers ganaría por 1,5 goles de diferencia (Rangers 4 – Ducks 2,5).

c) Hándicap Dividido: Se aplican al mismo tiempo el hándicap de gol completo y el hándicap de medio gol, por lo que la mitad de la cantidad apostada a este pronóstico será de hándicap a gol completo y la otra mitad será de hándicap de medio gol.

**Ejemplo:** Rangers – Ducks

Pronóstico Rangers -1 y -1,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Rangers, teniendo en cuenta que se le están descontando 1 gol y 1,5 goles).

Si el resultado real fuera Rangers 2 – Ducks 0, el pronóstico sobre ambos hándicaps sería ganador dado que con la aplicación de ambos hándicaps el Rangers ganaría por 1 gol y 0,5 goles de diferencia (Rangers 2 – Ducks 1 y Rangers 2 – Ducks 1,5)

Si el resultado real fuera Rangers 1 - Ducks 1, el pronóstico sobre ambos hándicaps sería perdedor dado que con la aplicación de dichos hándicaps el Rangers perdería por 1 gol y 1,5 goles de diferencia (Rangers 1 – Ducks 2 y Rangers 1 – Ducks 2,5).

Por el contrario, si el resultado real fuera Rangers 1 - Ducks 0, el pronóstico sobre el hándicap de medio gol sería perdedor dado que con la aplicación de dicho hándicap el Rangers perdería por 0,5 goles de diferencia, mientras que el pronóstico sobre el hándicap a gol entero sería nulo puesto que se produciría un empate (aplicación del multiplicador 1).

- Doble oportunidad:

Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, con un único multiplicador. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Doble oportunidad de un periodo:

Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, en un periodo del partido con un único multiplicador. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Marcan ambos equipos:

Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el partido. En este pronóstico no se considera la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Marcan ambos equipos en un periodo:

Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante un periodo del partido.

En los pronósticos relativos al tercer periodo no se considera la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Próximo en marcar un gol:

Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará el próximo gol. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Más / Menos total de goles (en directo y no en directo):

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que la apuesta sea ganadora). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Resultado final:

Es una apuesta que pronostica el resultado exacto a la finalización del partido, según los goles marcados por uno y otro equipo. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Resultado final incluyendo la prórroga:

Es un pronóstico sobre el resultado exacto a la finalización del partido, incluyendo la prórroga, según los goles marcados por uno y otro equipo.

- Resultado final de X periodo:

Es un pronóstico sobre el resultado exacto a la finalización de un periodo determinado.

- ¿Habrá prórroga?:

Es un pronóstico sobre si en un partido se jugará la prórroga

- Margen de victoria:

Es un pronóstico sobre si un equipo ganará en un partido por un determinado margen de



goles. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un participante o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

## Hockey Hierba

### Principales pronósticos aplicables:

- Ganador del torneo:

Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un torneo.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Ganador del partido:

Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido. En este mercado se tiene en consideración la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- 1X2 Resultado del partido:

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate, o la victoria del equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Total goles Más / Menos X:

Es un pronóstico sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que el pronóstico sea ganador). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o la tanda de penaltis en caso de producirse.

- Total goles Más / Menos X incluyendo la prórroga:

Es un pronóstico sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que el pronóstico sea ganador). En este mercado no se incluyen los penaltis o la tanda de penaltis si los hubiese.

- Hándicap sin empate:

Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por CODERE y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Total de goles par / impar:

Es un pronóstico sobre si la suma de los goles de los dos equipos es par o impar. (Por ejemplo, el resultado de un partido de hockey es 3:1, la suma igual a 4 es par. El 0 es considerado par. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Total de goles par o impar incluyendo la prórroga y/o los penaltis:

Es un pronóstico sobre si la suma de los goles que se marcan durante el partido, incluida la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese, de los dos equipos es par o impar. El 0 es considerado par.

## Motociclismo

El inicio de un Gran Premio de Motociclismo viene determinado por el momento en que se da la señal para que comience la vuelta de reconocimiento. Todas las apuestas a los pilotos que hayan iniciado dicha vuelta de reconocimiento son válidas.

A efectos de las posibles cancelaciones, aplazamientos y suspensiones temporales de un Gran Premio de Motociclismo, se establece un plazo máximo de reprogramación que va desde la fecha originalmente programada para el evento, y la programada para el siguiente Gran Premio de Motociclismo puntuable para el mismo campeonato. Teniendo en cuenta dicho plazo, son de aplicación las reglas establecidas en estas Reglas Particulares para las apuestas nulas en caso de aplazamiento.

### Principales apuestas aplicables:

- Podium:

Es una apuesta que pronostica que un piloto finalizará la carrera entre los tres primeros clasificados. El resultado de las apuestas se determina sobre la base de los pilotos que finalizan la carrera en posiciones de podio (los tres primeros clasificados). La presentación en el podio se considera como “resultado oficial”. Las posteriores modificaciones no afectan al reparto de premios de las apuestas.

- Vuelta rápida:

Es una apuesta que pronostica qué piloto conseguirá en una determinada carrera la vuelta más rápida.

- Ganador primera vuelta:

Es una apuesta que pronostica qué piloto ganará la primera vuelta de la carrera.

- Mano a mano (piloto contra piloto):

Es una apuesta que pronostica que un piloto finalizará la carrera en mejor posición que otro piloto. Si ninguno de los dos termina la carrera, ganará el corredor que haya completado más vueltas al circuito. Si ninguno de los dos termina la carrera y han completado el mismo número de vueltas, ganará el corredor que haya pasado en primera posición entre ambos en el último paso por meta. Si ninguno de los dos corredores completara la primera vuelta, las apuestas se declararán nulas.

- Pole position:

Es una apuesta que pronostica qué piloto completará la vuelta más rápida en la última sesión de la clasificación de un Gran Premio, hecho que normalmente determina el orden de salida en la carrera.

- Equipo del piloto ganador de la carrera:

Es un pronóstico sobre el equipo del piloto que ganará una carrera.



- Mundial de constructores:

Es una apuesta que pronostica qué escudería ganará el campeonato mundial de constructores.

- Mundial de pilotos / campeón del mundo:

Es una apuesta que pronostica qué piloto ganará el campeonato.

Los resultados de las apuestas se determinan sobre la base del número de puntos acumulados inmediatamente después de la prueba final del campeonato, y no se ven afectados por posteriores modificaciones.

- Ganador: Es una apuesta que pronostica qué piloto ganará una carrera o Gran Premio.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un participante o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Terminar en los puntos o Points Finish:

Es una apuesta que pronostica que determinado piloto finalizará la carrera en una posición que le permita obtener puntos válidos para el campeonato.

- Nº de X en el podio:

Es un pronóstico sobre el número de participantes de la misma nacionalidad, del mismo equipo o de cualquier otra circunstancia que acabarán un Gran Premio dentro de las tres primeras posiciones.

Por ejemplo puede pronosticarse el número de españoles que acabarán en el podio en un Gran Premio o el número de compañeros de equipo que acabará en posición de podio.

- Doblete de Equipo:

Es un pronóstico sobre si dos pilotos de un mismo equipo o escudería terminarán un Gran Premio en la 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> posición.

## Pelota Vasca

### Aceptación de las apuestas

Se aceptarán apuestas al ganador del partido antes del comienzo de cada partido. Además, se aceptarán apuestas en directo tanto al ganador del partido como al ganador del próximo punto. Las apuestas a ganador del torneo se aceptarán hasta que comience la final de dicho torneo.

En todos los casos, el resultado será el que determinen los árbitros al final de cada punto o cada partido. No se considerarán reclamaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.

### Partidos aplazados o suspendidos

En caso de que un partido se suspenda antes de comenzar, todas las apuestas serán anuladas y se devolverá el importe íntegro de las apuestas a los apostantes. Si la suspensión se produce una vez comenzado el partido, las apuestas también serán anuladas, excepto en el caso de que se declare un ganador que, en cualquier caso, será el pelotari que más puntos



haya marcado hasta el momento de la suspensión.

En caso de que se produjese algún cambio de pelotari, las apuestas serán anuladas.

En apuestas a “Ganador torneo” si un jugador no llega a tomar parte en la competición, las apuestas sobre dicho jugador serán anuladas.

Si un jugador decide no jugar un partido, las apuestas se declaran nulas.

Si un jugador se retira una vez iniciado un partido, y la organización declara un resultado oficial, las apuestas serán válidas.

#### **Principales apuestas aplicables:**

- **Ganador sin empate:**

Es una apuesta a la victoria del jugador local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.

- **Ganador de un torneo:**

Es una apuesta que pronostica el ganador de un torneo.

- **Ganador del partido:**

Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido.

- **Campeón o ganador de varias competiciones:**

Es un pronóstico a que un participante o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- **Ganador del próximo tanto:**

Es una apuesta que pronostica el ganador del próximo tanto.

- **Más/Menos Total de tantos:**

Es un pronóstico sobre si en el partido se anotarán más o menos tantos de un número determinado (Ej. Se pronostica que en un partido se anotarán más de 11,5 tantos, lo que significa que al menos deberán anotarse 12 tantos para que el pronóstico sea acertado).

- **Antes en llegar a 11:**

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a los 11 tantos. Sólo se tendrán en cuenta los tantos disputados del partido. Si el partido se suspende y ninguno de los participantes alcanza 11 tantos se anulan todas las apuestas.

- **Resultado exacto:**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de tantos asignados a cada participante al final del partido. Si el partido se suspende y ninguno de los participantes alcanza 22 tantos se anulan todas las apuestas.

- **Primer tanto ¿Quién conseguirá el primer tanto?:**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes conseguirá el primer tanto del partido.

- **Primer saque ¿Quién realizará el primer saque?:**



Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes realizará el primer saque del partido.

- Último saque ¿Quién realizará el último saque?:

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes realizará el último saque del partido.

- Par o impar: resultado final del partido:

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de los tantos finales (entre los dos contendientes) es par o impar.

- Margen de Victoria:

Es un pronóstico sobre si un participante ganará en un partido por un determinado margen de tantos.

## **Remo / Vela**

El resultado de la apuesta se determina sobre la base del podio final. En ausencia de una ceremonia con podio, la resolución de las apuestas depende del primero que ha cruzado la línea de meta.

### **Principales apuestas aplicables:**

- Campeón o ganador de una competición:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Ganador de una regata:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una regata.

- Pódium:

Es una apuesta que pronostica que un regatista finalizará la regata entre los tres primeros clasificados.

- Terminar en los dos primeros:

Es un pronóstico sobre si un regatista finalizará la regata entre los dos primeros clasificados.

- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:

Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado un participante, equipo o selección.

- Participantes en la final:

Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llegarán a la final de una competición.

- Mano a mano:



Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

- **Tanda X:**

Es un pronóstico sobre el ganador de una determinada tanda (X) de una regata.

## Rugby

Con carácter general, en las apuestas a este deporte no solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario de juego, pero no la prórroga si la hubiese.

### Principales apuestas aplicables:

- **Ganador del partido o 1X2 o Resultado del partido:**

Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga.

- **Primer equipo en marcar:**

Es un pronóstico sobre cuál será el primer equipo que marcará en el partido.

- **Total de puntos Más / Menos:**

Es un pronóstico sobre si en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado.

- **Total de ensayos Más / Menos:**

Es un pronóstico sobre si en un partido se anotarán más o menos ensayos de un número determinado.

- **Campeón o ganador de una competición:**

Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.

En este mercado si tiene consideración la prórroga o cualquier otro método de desempate.

- **Campeón o ganador de varias competiciones:**

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- **Hándicap:**

Es una apuesta que pronostica el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

## Snooker (Billar)

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

### Principales apuestas aplicables:



- Ganador:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una partida.

- 1X2 ó Resultado de la partida:

Es un pronóstico sobre la victoria del participante que el ente organizador del evento cataloga como primero (1), el empate (X), o la victoria de participante catalogado como segundo por el ente organizador del evento (2).

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

## Surf

### Principales pronósticos aplicables:

- Ganador:

Es un pronóstico sobre el ganador de un torneo.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Mano a mano:

Es un pronóstico sobre qué jugador, entre dos determinados, conseguirá más puntos.

## Tenis

En caso de que un partido comience pero no finalice por completo y no se establezca un resultado oficial que declare a un ganador del partido, las apuestas a “Ganador” y al “Resultado final” se declaran nulas y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples.

Si un partido de tenis se aplaza o su fecha de celebración se modifica, las apuestas permanecerán válidas siempre y cuando se celebren dentro del torneo al que pertenecen y su resultado oficial se considere válido.

**Ejemplo:** un partido de Wimbledon a disputar en lunes se retrasa al martes por la lluvia. Las apuestas permanecen válidas.

Si el número total de sets inicialmente previsto sufre un cambio, las apuestas a “Ganador” mantienen su validez, pero las apuestas al resultado por sets se consideran nulas.

**Ejemplo:** Un partido de Wimbledon a disputar en lunes se retrasa al martes por la lluvia. Las apuestas permanecen válidas.

Si el número total de sets inicialmente previsto sufre un cambio, las apuestas a “Ganador” mantienen su validez, pero las apuestas al resultado por sets se consideran nulas y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples. Por ejemplo, en el caso de un partido a 5 sets que se reduzca a 3 por condiciones meteorológicas desfavorables.

Las apuestas mantienen su validez en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Cambio de superficie de juego.
- Cambio de lugar de celebración del partido.
- Cambio de pista cerrada a pista abierta o viceversa.
- Cambio de fecha u hora de celebración siempre y cuando siga formando parte del mismo torneo.

Si un jugador se retira una vez comenzado el partido, y la organización le declara perdedor del partido, la apuesta será válida. Si el jugador se retira antes del comienzo de un partido de primera ronda de un torneo, con independencia de que la organización sustituya o no al jugador por un reserva, se anula la apuesta.

Si un jugador se retira a lo largo del partido, las apuestas que ya se hayan resuelto serán válidas (por ejemplo, ganador del primer juego, ganador del primer set, etc.)

En el supuesto de que el juego o el set sobre el que se realizara una apuesta no hubiera concluido en el momento de la retirada del jugador la apuesta será nula.

#### **Principales apuestas aplicables:**

- Resultado final del partido:

Es una apuesta que pronostica el resultado por sets a la finalización del partido.

- Resultado imprevisto:

Es un pronóstico a campeón o ganador de una competición, en el que si el jugador o el equipo seleccionado como ganador de la misma resulta eliminado en las fases o competiciones indicadas a continuación, se devuelve la cantidad apostada:

Grand Slam: Primera y Segunda Ronda

Masters Series: Primera Ronda

- Ganador del torneo:

Es una apuesta que pronostica quién será el ganador de un torneo.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Ganador del partido:

Es una apuesta que pronostica quién será el ganador de un partido.

- Ganar su primer juego al saque:

Es un pronóstico sobre si un jugador ganará su primer juego al saque.

- Próximo juego o próximo set:

Es una apuesta que pronostica qué jugador o pareja, en el caso de dobles, ganará el siguiente juego o el siguiente set.

- ¿Se llegará a 40-40?:

Es un pronóstico sobre si en un determinado juego el marcador llegará al 40-40.

- Tie Break:

Es un pronóstico sobre el jugador ganador de un Tie Break en un set determinado. En caso de que no haya Tie Break en dicho set se anularán todos los pronósticos y se procederá



conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

- ¿Habrá Tie Break en el X set?:

Es un pronóstico sobre si se producirá un Tie Break en un set determinado.

- Ganador punto X, juego Y:

Es un pronóstico sobre si un jugador ganará un punto determinado de un determinado juego.

- Ganador juego X, set Y:

Es una apuesta en la que se pronostica que un jugador ganará un juego determinado de un determinado set.

**Ejemplo:** Apuesta a que Nadal ganará el tercer juego del segundo set.

Esta apuesta podrá realizarse tanto en directo como no en directo.

- Ganar el primer set y ganar el partido:

Es un pronóstico sobre si un jugador ganará el primer set y además ganará también el partido.

- Perder el primer set y ganar el partido:

Es un pronóstico sobre si un jugador perderá el primer set y ganará el partido.

- Resultado final de un juego:

Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un determinado juego del partido.

**Ejemplo:** Se pronostica que en un partido de tenis Federer-Nadal, en el segundo juego del primer set se apuesta a Nadal gana el juego a 15.

- Resultado final de un set:

Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final (en juegos) de un determinado set del partido.

- Resultado final de un tie break:

Es un pronóstico sobre el resultado exacto (en puntos) de un tie break.

- Ganador de un set:

Es una apuesta en la que se pronostica el jugador que ganará un determinado set del partido.

- Hándicap por juegos:

Es un pronóstico sobre el ganador de más juegos en un partido, aplicando una ventaja de juegos establecida por **CODERE APUESTAS®** a uno de los dos jugadores o parejas que disputan un partido. Si en un partido se juega el super tiebreak sólo se suma un juego más al total de juegos.

- Hándicap por sets:

Es un pronóstico sobre el ganador de más sets en un partido, aplicando una ventaja de sets establecida por **CODERE APUESTAS®** a uno de los dos jugadores o parejas que disputan un partido.

- Hándicap de juegos en un set:

Es un pronóstico sobre el ganador de más juegos en un set, aplicando una ventaja inicial de



juegos establecida por **CODERE APUESTAS®** a uno de los dos jugadores o parejas que disputan un partido.

- Ganador de más juegos:

Es una apuesta en la que se pronostica qué jugador va a ganar más juegos en un partido, con independencia de quién resulte el ganador del partido.

- Resultado total de juegos par / impar:

Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final par o impar (en juegos) del partido.

- Total Más/Menos juegos en el primer set:

Es un pronóstico sobre si en el primer set se jugarán más o menos juegos de un número determinado. (Ej. Se pronostica que en el primer set se juegan más de 9,5 juegos, lo que significa que la menos deberán jugarse 10 juegos para que el pronóstico sea ganador).

- Más / Menos X juegos totales:

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se jugarán más o menos juegos de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se juegan más de 9,5 juegos, lo que significa que al menos deberán jugarse 10 juegos para que la apuesta sea ganadora).

Si en un partido se juega el super tiebreak sólo se suma un juego más al total de juegos.

- Total de sets:

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se jugarán X número de sets.

- Total Más / Menos juegos en un set:

Es un pronóstico sobre si en un partido se jugarán más o menos juegos en un set determinado.

- Resultado total de juegos en un set par/impar:

Es un pronóstico sobre si la suma de los juegos disputados entre los dos tenistas es par o impar.

- Resultado del Partido:

Es una apuesta en la que se pronostica el jugador que ganará el partido.

Esta apuesta podrá realizarse tanto en directo como no en directo.

- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:

Es una apuesta que pronostica en qué fase de un torneo será eliminado un participante, equipo o selección.

- Participantes en la final:

Es una apuesta que pronostica qué participantes, equipos o selecciones llegarán a la final de un torneo.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

## Tenis de mesa



En caso de que un partido comience pero no finalice por completo y no se establezca un resultado oficial que declare a un ganador del partido, los pronósticos a “Ganador” y al “Resultado final” se declaran nulos y se procede conforme a lo establecido en estas Condiciones Generales para las apuestas nulas.

Si el número total de sets inicialmente previsto sufre un cambio, los pronósticos a “Ganador” mantienen su validez, pero los pronósticos sobre el resultado por sets se consideran nulos y se procede conforme a lo establecido en estas Condiciones Generales para las apuestas nulas.

Si un jugador se retira una vez comenzado un partido, y la organización le declara perdedor del partido, el pronóstico será válido.

Si un jugador se retira a lo largo del partido, los pronósticos que ya se hayan resuelto serán válidos.

#### **Principales pronósticos aplicables:**

- Ganador del torneo:

Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un torneo.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Ganador o ganador del partido:

Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un partido.

- Ganador del primer set:

Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el primer set del partido.

- Ganador del X set:

Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el X set del partido.

- Primer jugador/equipo en llegar a X puntos en un set:

Es un pronóstico sobre qué equipo llegará a anotar X puntos en un set determinado.

- Resultado final del partido (por sets):

Es un pronóstico sobre el resultado por sets a la finalización del partido.

- Resultado final de un set:

Es un pronóstico sobre el resultado final por puntos a la finalización de un set.

- Total de sets:

Es un pronóstico sobre cuántos sets se jugarán durante el partido.

- Más / Menos X puntos:

Es un pronóstico sobre si en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se apuesta a que en un partido se anotan más de 30 puntos, lo que significa que al menos deberán anotarse 31 puntos para que la apuesta sea ganadora).



- Total Más / menos X puntos en el primer set:

Es un pronóstico sobre si a la finalización del primer set se anotarán más o menos puntos de un número X determinado.

- Perdedor del primer set y ganador del partido:

Es un pronóstico sobre qué equipo perderá el primer set pero terminará ganando el partido.

- Número total puntos Par/Impar:

Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) del partido.

- Número total puntos Par/Impar del primer set:

Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) del primer set del partido.

- Ganador partido con Hándicap en número de sets:

Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de sets establecida por CODERE y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Hándicap:

Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE y que se asigna de los dos equipos que disputa un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Hándicap de un set:

Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un set del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE y que se asigna de los equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Próximo juego o próximo set:

Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el siguiente juego o el siguiente set.

- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:

Es un pronóstico sobre la fase de un torneo en que será eliminado un participante, equipo o selección.

- Participantes en la final:

Es un pronóstico sobre qué participantes, equipos o selecciones llegarán a la final de un torneo.

## Voleibol

### Principales apuestas aplicables:

- Número total puntos Par/ Impar:

Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) del partido

- Número total puntos Par / Impar del primer set:

Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final par o impar (en puntos) del primer set del partido.



- Más / Menos X puntos:

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se anotan más de 39,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotarse 40 puntos para que la apuesta sea ganadora).

- Total Más/Menos puntos en el primer set:

Es un pronóstico sobre si a la finalización del primer set se anotarán más o menos puntos de un número determinado.

- Total Más / menos X puntos en el primer set:

Es un pronóstico sobre si a la finalización del primer set se anotarán más o menos puntos de un número X determinado.

- Primer equipo en llegar a X puntos en un set (sin empate):

Es un pronóstico sobre qué equipo llegará a anotar X puntos en un set determinado.

- Ganador del primer set:

Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el primer set del partido.

- Ganador del X set:

Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el X set del partido.

- Perdedor del primer set y ganador del partido:

Es un pronóstico sobre qué equipo perderá el primer set pero terminará ganando el partido.

- Total de sets:

Es un pronóstico sobre cuántos sets se jugarán durante el partido.

- Ganador partido con Hándicap en número de sets:

Es una apuesta que pronostica el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de sets establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Más/Menos X puntos:

Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se anotan más de 30 puntos, lo que significa que al menos deberán anotarse 31 puntos para que la apuesta sea ganadora).

- Resultado final:

Es una apuesta que pronostica el resultado por sets a la finalización del partido.

- Resultado final de un set:

Es un pronóstico sobre el resultado final por puntos a la finalización de un set.

- Hándicap:

Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputa un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Hándicap de un set:

Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un set del partido, aplicando una



ventaja inicial de juegos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Ganador del torneo:

Es una apuesta que pronostica quién será el ganador de un torneo.

- Ganador del partido:

Es una apuesta que pronostica quién será el ganador de un partido.

- Próximo juego o próximo set:

Es una apuesta que pronostica qué equipo ganará el siguiente juego o el siguiente set.  
• Fase en la que un participante será eliminado de una competición:

Es una apuesta que pronostica en qué fase de un torneo será eliminado un participante, equipo o selección.

- Participantes en la final:

Es una apuesta que pronostica qué participantes, equipos o selecciones llegarán a la final de un torneo.

## Voleibol Playa

Las reglas y las apuestas en esta modalidad deportiva serán las contempladas en el apartado de “Voleibol”.

## Waterpolo

Principales pronósticos aplicables:

- Ganador del torneo:

Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un torneo.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Ganador del partido:

Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido. En este mercado se tiene en consideración la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- 1X2 Resultado del partido:

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate, o la victoria del equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Total Más / Menos X puntos:

Es un pronóstico sobre si en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado.

- Hándicap:

Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE y que se asigna de los dos equipos que disputa un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Total de goles par/impar:

Es un pronóstico sobre si la suma de los goles de los dos equipos es par o impar. (Por ejemplo, el resultado de un partido de hockey es 3:1, la suma igual a 4 es par. El 0 es considerado par. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese).

- Total de goles par o impar incluyendo la prórroga y/o los penaltis:

Es un pronóstico sobre si la suma de los goles que se marcan durante el partido, incluida la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese, de los dos equipos es par o impar. El 0 es considerado par.

## 2.3 CARRERAS DE CABALLOS

### Principales apuestas aplicables:

- Ganador:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una carrera.

- Ganador y colocado:

Son dos apuestas simples a un mismo caballo o galgo, por un importe mínimo de un euro cada una de ellas, en la que la mitad del importe a apostar se destina a “ganador” y la otra mitad a “colocado”; es decir, una apuesta pronostica que el participante va a ganar el evento y otra apuesta pronostica que va finalizar el evento en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio en la apuesta a “colocado” se establecen en cada evento, dependiendo del número de participantes y de la categoría.

- Gemela (en sus diversas modalidades: “gemela”, “gemela reversible” y “gemela combinada”)

Es una apuesta que pronostica el ganador y el segundo clasificado de una carrera. Esta apuesta únicamente estará disponible en la modalidad de apuestas con “Coeficientes Finales”, que se describe en el capítulo 2, apartado 2.3 de estas Reglas Particulares correspondiente a Reglas específicas para carreras de caballos.

- Trío (en sus diversas modalidades: “Trío” y “Trío combinado”):

Es una apuesta que pronostica el orden de los tres primeros clasificados de una carrera. Solo disponible en la modalidad de “Coeficientes Finales” (CF).

### Reglas generales

El comienzo de la carrera viene determinado por la entrada de los caballos en el cajón de salida. No se aceptan apuestas una vez que se ha producido la entrada en dicho cajón.

Asimismo, la entrada en el cajón implica que los caballos han participado en la carrera y, por tanto, las apuestas a los mismos son válidas, independientemente de que se produzcan retiradas posteriores.

Para el supuesto específico de carreras de caballos, al realizar una apuesta se tendrá exclusivamente en cuenta el nombre del caballo y no el número del cajón asignado al mismo, por lo que un hipotético cambio de ubicación de los caballos en los cajones de salida no afectará a la validez de las apuestas.

El pesaje posterior a la carrera de caballos constituye el “resultado oficial” del evento y determina el abono de premios. Las modificaciones posteriores no se tendrán en cuenta a efectos de las apuestas.

## Carreras niveladas

En las carreras “niveladas” de caballos, también denominadas “con hándicap” se asignan pesos adicionales distintos a los caballos, sobre la base de sus actuaciones previas, para igualar sus respectivas posibilidades de ganar.

## Apuestas a ganador y colocado

Son dos apuestas simples, por un importe mínimo de un euro cada una de ellas, en las que la mitad del importe a apostar se destina a “ganador” y la otra mitad a “colocado”; es decir, una apuesta pronostica que el caballo va a ganar la carrera y la otra apuesta pronostica que ese mismo caballo va a finalizar la carrera en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio en la apuesta a “colocado” se establecen en función del número de participantes en la misma y del tipo de carrera. Tienen dos multiplicadores diferentes asociados, uno para “ganador” y otro para “colocado”, que guardan relación entre sí. El multiplicador a “colocado” se calcula siempre en función del multiplicador correspondiente a ganador, tal y como se describe más adelante en este mismo apartado relativo a reglas de apuestas a caballos.

Si el caballo pronosticado gana la carrera, ambas apuestas a “Ganador y Colocado” son ganadoras. Si el caballo no gana la carrera, pero finaliza en posición de “colocado”, la apuesta a “ganador” es perdedora y la apuesta a “colocado” ganadora.

## Reglas de ganador y colocado

En las apuestas a “Ganador y Colocado”, tanto las posiciones que dan derecho a premio como el importe del premio destinado a la apuesta “colocado” se determinan en función del número de corredores que participan en la carrera y de tipo de carrera (carrera normal o nivelada).

La siguiente tabla indica:

- Por un lado el número de posiciones con derecho a premio
- Por otro el método de cálculo del multiplicador a “colocado” en función del multiplicador a “ganador”. El número de corredores se refiere a la totalidad de participantes en la carrera, no al número de corredores establecido en el momento en que se realiza la apuesta.

**CARRERAS DE CABALLOS POSICIONES CON DERECHO A PREMIO**
**CÁLCULO DE MOMIO EN LAS APUESTAS A COLOCADO**

<b>Corredores</b>	<b>Carrera NO nivelada</b>	<b>Carrera Nivelada (handicap)</b>
2-4	Sólo premia a Ganador	Sólo premia a Ganador
5-7	Posiciones 1 y 2 $Pc = (Pg+3)/4$	Posiciones 1 y 2 $Pc = (Pg+3)/4$
8-11	Posiciones 1, 2 y 3 $Pc = (Pg+4)/5$	Posiciones 1, 2 y 3 $Pc = (Pg+4)/5$
12-15	Posiciones 1, 2 y 3 $Pc = (Pg+4)/5$	Posiciones 1, 2 y 3 $Pc = (Pg+3)/4$
16 o más	Posiciones 1, 2 y 3 $Pc = (Pg+4)/5$	Posiciones 1, 2, 3 y 4 $Pc = (Pg+3)/4$
$Pc$ = Precio a colocado; $Pg$ = Precio a ganador		
El Número de corredores hace referencia al Número exacto de caballos que realmente toman la salida.		

**Suspensión y Aplazamiento de carreras**

Las apuestas a cualquier evento que se suspendiera indefinidamente se declararán nulas y se devolverá la totalidad del importe apostado.

Si las carreras se aplazan a un día diferente y el programa permanece invariable, la validez de las apuestas permanecerá, siempre que las condiciones, el lugar del evento y la superficie de la pista permanezcan invariables. Si las condiciones varían, el lugar del evento cambia o la superficie de la pista difiere, las apuestas se declararán nulas y se devolverá la totalidad del importe apostado. Si las carreras se aplazan unas horas en el mismo día, se mantendrá la misma hora inicialmente estipulada de la carrera. Es decir, si un cliente realiza una apuesta a la carrera de las 14:00 y esa carrera se celebra a las 14:30, se mantendrá el horario previamente estipulado de las 14:00 para referirse a dicha carrera.

**Retirada de un competidor**



En el caso de que se produzca una retirada, ésta afecta directamente a las posibilidades del resultado para el resto de los participantes. Por este motivo, en las apuestas ganadoras, se aplica una deducción a la cantidad percibida. El importe de la deducción depende del multiplicador del participante retirado.

Estas deducciones se aplicarán en las apuestas de caballos, tanto en las apuestas a “ganador” como en las apuestas a “Ganador y Colocado”.

En la siguiente tabla se detallan las deducciones aplicables:

Momio del participante retirado	Posibilidades de victoria del participante	Monto descontado de las ganancias
1,00 a 1,11	Entre 91 y 100 %	90 %
1,12 a 1,19	Entre 84 y 90 %	85 %
1,20 a 1,25	Entre 80 y 83 %	80 %
1,26 a 1,30	Entre 77 y 79	75 %
1,31 a 1,40	Entre 71 y 76%	70 %
1,41 a 1,55	Entre 65 y 71%	65 %
1,56 a 1,65	Entre 61 y 64%	60 %
1,66 a 1,80	Entre 56 y 60%	55 %
1,81 a 1,99	Entre 50 y 55%	50 %
2,00 a 2,20	Entre 45 y 50%	45 %
2,21 a 2,50	Entre 40 y 45%	40 %
2,51 a 2,75	Entre 36 y 40%	35 %
2,76 a 3,25	Entre 31 y 36%	30 %
3,26 a 4,00	Entre 26 y 31%	25 %

4,01 a 5,00	Entre 20 y 25%	20 %
5,01 a 6,50	Entre 15 y 20%	15 %
6,51 a 10,00	Entre 10 y 15%	10 %
10,01 a 15,00	Entre 7 y 10%	5 %
Mayor de 15,00	Menos del 7%	No hay deducción

La deducción no se aplica a la totalidad del premio, sino a las ganancias del apostante; es decir, al premio menos el importe apostado.

**Ejemplo:** apostamos 10€ a la victoria de un caballo con multiplicador 5,00. El posible premio es de 50€ (multiplicador x importe apostado) y las ganancias son de 40€ ( premio menos importe apostado).

Si el caballo favorito para ganar la carrera, con un multiplicador de 3,50 se retirara, se descuenta el 25% de las ganancias (25% de 40€ = 10€).

Así, el premio es de 40€ ( premio original menos deducción) y las ganancias son 30€ ( premio final menos importe apostado).

### **Retirada de dos o más participantes**

En el caso de retirada de dos o más participantes, las deducciones se acumularán en función de los multiplicadores de los participantes retirados. La deducción total nunca excederá el 90%.

### **Carreras con un solo caballo**

En el caso de que un único caballo permanezca como participante tras la retirada del resto de caballos, la carrera sigue siendo válida.

### **Repetición de una carrera de caballos**

En caso de que una salida en falso o cualquier otra incidencia provoque la repetición de una carrera de caballos, se devuelven las cantidades apostadas a los caballos que no tomen parte en la repetición. Los premios para los caballos restantes están sujetos a deducción según lo establecido en la tabla recogida en el apartado denominado “retirada de un competidor”. Las apuestas a “colocado” dependen del número de corredores que disputen la repetición.

### **Apuestas con Coeficientes Finales**

Este tipo de apuestas son únicamente válidas para carreras de caballos. A diferencia del resto de apuestas, el cliente no conoce el multiplicador correspondiente a priori, sino que



éste se establece utilizando los dividendos/multiplicadores oficiales del hipódromo/canódromo en el momento en que empieza la carrera.

Este tipo de apuesta permite realizar apuestas sobre carreras sin necesidad de tener un multiplicador disponible, porque el cliente puede tener la tranquilidad de que siempre obtendrá un multiplicador justo al utilizar el oficial del hipódromo/canódromo.

Además permite la realización de tipos de apuestas como las llamadas “Gemelas” y “Tríos”. También permite realizar apuestas a “Favorito” o “Segundo Favorito”.

La información sobre la evolución de los multiplicadores en función de los coeficientes en el hipódromo/canódromo estará disponible para los clientes a través de las pantallas del local hasta su determinación definitiva antes del inicio de la carrera. Además los resultados y los multiplicadores correspondientes a los coeficientes finales estarán a disposición de los clientes tanto en los locales **CODERE APUESTAS®** como en los medios de comunicación especializados en la materia como el Racing Post ([www.racingpost.com](http://www.racingpost.com)).

Las llamadas “Gemelas” pueden ser de tres tipos:

“Gemela”, es una apuesta a que un caballo acabará la carrera en primer lugar y a que otro acabará la carrera en segundo lugar. Es necesario acertar el orden exacto de llegada de ambos caballos para que la apuesta sea ganadora.

“Gemela reversible”, es una apuesta a dos caballos, uno de los cuales debe acabar la carrera en primer lugar y el otro en segundo lugar. Una apuesta será ganadora si los dos caballos llegan en primer y segundo lugar, independientemente del orden de llegada.

“Gemela combinada”, es una apuesta a tres o más caballos, uno de los cuales ha de acabar la carrera en primer lugar y otro en segundo lugar. El número mínimo de caballos a elegir es de 3 y el número mínimo de apuestas es de 6. Una apuesta será ganadora si dos de los caballos elegidos llegan en primer y segundo lugar, independientemente del orden de llegada.

**Ejemplo:** Se apuesta a que los caballos números 4, 5 ó 7 quedarán primero o segundo. Sería una apuesta ganadora si la carrera finalizara con cualquiera de los siguientes resultados:

**1<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 4 / **2<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 5  
**1<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 4 / **2<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 7  
**1<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 5 / **2<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 4  
**1<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 5 / **2<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 7  
**1<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 7 / **2<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 4  
**1<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 7 / **2<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 5

El “Trío” puede ser de dos tipos:

“Trio”, es una apuesta a que un caballo o galgo acabará la carrera en primer lugar, otro acabará en segundo lugar y otro acabará en tercer lugar. Es necesario acertar el orden exacto de llegada de los tres caballos para que la apuesta sea ganadora.

“Trío combinado”, son apuestas a tres o más caballos. Uno ha de finalizar la carrera en primer lugar, otro en segundo lugar y otro en tercer lugar. El número mínimo de caballos a

elegir es de tres y el número mínimo de apuestas es de seis. Una apuesta será ganadora si tres de los caballos elegidos llegan en primer, segundo y tercer lugar, independientemente del orden de llegada.

**Ejemplo:** Se apuesta a que los caballos números 4, 5 ó 7 quedarán en primer, segundo y tercer lugar. Sería una apuesta ganadora si la carrera finalizara con cualquiera de los siguientes resultados:

**1<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 4 / **2<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 5 / **3<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 7

**1<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 4 / **2<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 7 / **3<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 5

**1<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 5 / **2<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 4 / **3<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 7

**1<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 5 / **2<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 7 / **3<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 4

**1<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 7 / **2<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 4 / **3<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 5

**1<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 7 / **2<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 5 / **3<sup>a</sup> posicion:** Caballo Número 4

#### **Retirada de un competidor en apuestas de “Gemelas” y “Tríos”**

En los tres tipos de apuesta denominadas “**Gemelas**”, se requiere un mínimo de tres participantes para la aceptación de la apuesta.

En una apuesta “Gemela” (con exclusión de las Gemelas combinadas, para las que rige una regla especial), si se retira un participante seleccionado en la apuesta antes del inicio de la carrera, la apuesta será nula.

Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a tres, las apuestas “gemelas” se anulan.

Las apuestas “Tríos” se realizan generalmente en las carreras de caballos con hándicap, excepcionalmente se podrá realizar apuestas “tríos” sin hándicap bajo decisión del hipódromo. Si se acepta una apuesta Trío en una carrera de caballos sin hándicap y se declara un dividendo/ multiplicador para el Trío en el resultado oficial establecido por el hipódromo, la apuesta será válida y resuelta según dicho resultado.

En los dos tipos de apuestas de caballos Tríos, se requiere un mínimo de ocho participantes para la aceptación de la apuesta si se trata de una carrera de caballos con hándicap. En las carreras de caballos sin hándicap no se aceptan las apuestas denominadas “Trío”.

En una apuesta “Trío” (con exclusión de los tríos combinados, para los que rige una regla especial), si se retira un participante seleccionado en la apuesta antes del inicio de la carrera, la apuesta será nula.

Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a ocho, las apuestas serán nulas.

Si se acepta una apuesta Trío en una carrera de caballos que originalmente se había declarado con ocho o más participantes pero que debido a diversas retiradas al final se

celebra con un número de participantes inferior a ocho, y se declara un dividendo/multiplicador para el Trío en el resultado oficial establecido por el hipódromo, la apuesta será válida y resuelta según dicho resultado.

### Gemelas Combinadas y Tríos Combinados

Si se retira un participante seleccionado en la apuesta, todas las selecciones que incluyan a este participante se anulan, siendo válidas el resto de las selecciones.

**Ejemplo:** Si el cliente realiza una gemela combinada de tres caballos participantes con los números 4, 5 y 6, y finalmente el caballo número 4 no participa, quedarían anuladas las selecciones en las que se incluyó al caballo número 4, devolviéndose al cliente las opciones en las que aparecería el citado caballo, mientras que siguen siendo válidas el resto de las opciones en las que aparecen los otros dos caballos:

1º	2º	
Número 4	Número 5	ANULADA
Número 4	Galgo Número 6	ANULADA
Número 5	Número 4	ANULADA
Número 5	Número 6	VÁLIDA
Número 6	Número 4	ANULADA
Número 6	Número 5	VÁLIDA

## 2.4 E-Sports

Los eSports o deportes electrónicos son el nombre usado para designar las competiciones de videojuegos, con un símil hacia el resto de deportes.

Un mapa o un juego se considera iniciado cuando el reloj de la partida empieza a contar o uno de los dos equipos o jugadores realiza una acción relacionada con el mapa como por ejemplo: “Picks” “bans” o compra de armas.

Las fechas y horas de inicio de una partida son meramente informativas y pueden no ser precisas.

En caso de aplazamiento o suspensión temporal de una partida, se define un plazo máximo de reprogramación de la misma de hasta 48 horas respecto a la hora inicial programada,



transcurrido el cual sin que se inicie o reinicie la partida se anularán los pronósticos no resueltos en el momento de la suspensión.

Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo y no se reanuda durante el plazo máximo de reprogramación definido, se anularán al término de dicho período todos los pronósticos que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión.

Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, pero se reanuda en el mismo punto en el que se suspendió durante el plazo máximo de reprogramación definido, todos los pronósticos que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión seguirán siendo válidos.

Si el número total de mapas o juegos inicialmente previsto finalmente no se juegan porque el resultado de la partida ya ha sido determinado, los pronósticos a “Ganador de la partida” mantienen su validez, pero los pronósticos que no se hayan disputado se consideran nulos.

Las apuestas se resolverán según la retransmisión oficial y/o los resultados publicados por el ente organizador del evento.

#### **Principales apuestas aplicables:**

- Ganador de la partida:

Es un pronóstico sobre el ganador de una partida entre dos jugadores o dos equipos. Las partidas se pueden jugar al mejor de X números de mapas o juegos.

- 1X2 de la partida:

Es un pronóstico sobre el ganador de una partida incluyendo la posibilidad del empate.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más torneos, los cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Ganador del Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre qué jugador o equipo ganará un determinado mapa o juego de la partida.

- 1X2 del Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre qué jugador o equipo ganará un determinado mapa o juego de la partida incluyendo la posibilidad del empate.

- Hándicap por Mapas:

Es un pronóstico sobre el ganador de más mapas en una partida, aplicando una ventaja inicial de mapas establecida por CODERE a uno de los dos jugadores o equipos que disputan una partida.

- Hándicap por Rondas:

Es un pronóstico sobre el ganador de más rondas en una partida, aplicando una ventaja inicial de rondas establecida por CODERE a uno de los dos jugadores o equipos que disputan una partida.

- Hándicap por rondas en el Mapa X o Juego X:



Es un pronóstico sobre el ganador de más rondas en un mapa o juego determinado, aplicando una ventaja inicial de rondas establecida por CODERE a uno de los dos jugadores o equipos que disputan un mapa o juego determinado.

- Resultado final por Mapas o Juegos:

Es un pronóstico sobre el resultado final por mapas o juegos a la finalización de la partida.

- Resultado final por Rondas:

Es un pronóstico sobre el resultado final por rondas en un mapa.

- Resultado final por Rondas en el Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre el resultado final (en rondas) de un determinado mapa o juego de la partida.

- Ganador del X Pistol Round:

Es un pronóstico sobre el ganador del X Pistol Round.

Pistol Round es la ronda especial en la que se asignan armas a los competidores.

- Ganador del X Pistol Round en el Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre el ganador del X Pistol Round en un determinado mapa o juego.

- Ambos equipos en destruir un Inhibidor:

Es un pronóstico sobre si los dos equipos destruirán por lo menos un inhibidor cada uno durante la partida.

- Ambos equipos en matar un Barón:

Es un pronóstico sobre si los dos equipos matarán por lo menos un barón cada uno durante la partida.

- Ambos equipos en matar un Dragón:

Es un pronóstico sobre si los dos equipos matarán por lo menos un dragón cada uno durante la partida.

- Ambos equipos en destruir un Inhibidor en el Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre si los dos equipos destruirán por lo menos un inhibidor cada uno en un determinado mapa o juego.

- Ambos equipos en matar un Barón en el Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre si los dos equipos matarán por lo menos un barón cada uno en un determinado mapa o juego.

- Ambos equipos en matar un Dragón en el Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre si los dos equipos matarán por lo menos un dragón cada uno en un determinado mapa o juego.

- Equipo en destruir el próximo Barracón en el Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá el próximo barracón en un mapa o juego determinado.

- Equipo en destruir el X Barracón:

Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá el X barracón del mapa o juego.

• Equipo en destruir el próximo Fuerte en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá el próximo fuerte en un mapa o juego determinado.

• Equipo en destruir el X Fuerte:  
Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá el X fuerte del mapa o juego.

• Equipo en destruir el próximo Inhibidor en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá el próximo inhibidor en un mapa o juego determinado.

• Equipo en destruir el X Inhibidor:  
Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá el X inhibidor del mapa o juego.

• Equipo en destruir la próxima Torre en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá la próxima torre en un mapa o juego determinado.

• Equipo en destruir la X Torre:  
Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá la X torre del mapa o juego.

• Equipo en realizar la 1<sup>a</sup> muerte (Draw 1st Blood) en el Mapa X:  
Es un pronóstico sobre qué equipo realizará la primera muerte en un mapa determinado.

• Equipo en realizar la 1<sup>a</sup> muerte (Draw 1st Blood):  
Es un pronóstico sobre qué equipo realizará la primera muerte.

• Equipo en realizar más muertes en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre qué equipo realizará más muertes en un mapa o juego determinado.

• Equipo en realizar más muertes:  
Es un pronóstico sobre qué equipo realizará más muertes en la partida.

• Equipo en ganar la próxima Ronda en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la próxima ronda en un mapa o juego determinado.

• Equipo en ganar la X Ronda:  
Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la X ronda del mapa o juego.

• Equipo en realizar la próxima muerte en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre qué equipo realizará la próxima muerte en un mapa o juego determinado.

• Equipo en matar el próximo Barón en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre qué equipo matará el próximo barón en un mapa o juego determinado.

• Equipo en matar el X Barón:  
Es un pronóstico sobre qué equipo matará el X barón del mapa o juego.



- Equipo en matar el próximo Dragón en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre qué equipo matará el próximo dragón en un mapa o juego determinado.
  
- Equipo en matar el X Dragón:  
Es un pronóstico sobre qué equipo matará el X dragón del mapa o juego.
  
- Equipo en matar el próximo Roshan en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre qué equipo matará el próximo Roshan en un mapa o juego determinado.
  
- Equipo en matar el X Roshan:  
Es un pronóstico sobre qué equipo matará el X Roshan del mapa o juego.
  
- Total de Barones muertos en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre el número total de barones muertos en un mapa o juego determinado.
  
- Total de Barones muertos:  
Es un pronóstico sobre el número total de barones muertos.
  
- Total Más/Menos Barones muertos en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se morirán más o menos barones.
  
- Total Más/Menos Barones muertos:  
Es un pronóstico sobre si el número total de barones muertos serán más o menos de un número determinado.
  
- Total de Barracaones destruidos en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre el número total de barracaones destruidos en un mapa o juego determinado.
  
- Total de Barracaones destruidos:  
Es un pronóstico sobre el número total de barracaones destruidos en la partida.
  
- Total Más/Menos Big Camps destruidos en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se destruirán más o menos Big Camps.
  
- Total Más/Menos Big Camps destruidos:  
Es un pronóstico sobre si el número total de Big Camps destruidos será más o menos de un número determinado en la partida.
  
- Total de Dragones muertos en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre el número total de dragones muertos en un mapa o juego determinado.
  
- Total de Dragones muertos:  
Es un pronóstico sobre el número total de dragones muertos en la partida.



- Total Más/Menos de Dragones muertos en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se morirán más o menos dragones.
  
- Total Más/Menos de Dragones muertos:  
Es un pronóstico sobre si el número total de dragones muertos será más o menos de un número determinado en la partida.
  
- Total de Fuertes destruidos en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre el número total de fuertes destruidos en un mapa o juego determinado.
  
- Total de Fuertes destruidos:  
Es un pronóstico sobre el número total de fuertes destruidos en la partida.
  
- Total Más/Menos de Fuertes destruidos en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se destruirán más o menos fuertes.
  
- Total Más/Menos de Fuertes destruidos:  
Es un pronóstico sobre si el número total de fuertes destruidos será más o menos de un número determinado en la partida.
  
- Total de Inhibidores destruidos en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre el número total de Inhibidores destruidos en un mapa o juego determinado.
  
- Total Más/Menos Inhibidores destruidos en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se destruirán más o menos inhibidores.
  
- Total de Inhibidores destruidos:  
Es un pronóstico sobre el número total de inhibidores destruidos en la partida.
  
- Total Más/Menos de Inhibidores destruidos:  
Es un pronóstico sobre si el número total de inhibidores destruidos será más o menos de un número determinado en la partida.
  
- Total de muertes Par/Impar en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado la suma de las muertes de los dos equipos es par o impar.
  
- Total Par/Impar de Muertes:  
Es un pronóstico sobre si en la partida la suma de las muertes de los dos equipos es par o impar.
  
- Total de Muertes Más/Menos en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado habrá más o menos muertes.
  
- Total Más/Menos de Muertes:  
Es un pronóstico sobre si el número total de muertes será más o menos de un número



determinado en la partida.

- Total Más/Menos Rondas en el Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado habrá más o menos rondas.

- Total Más/Menos Rondas:

Es un pronóstico sobre si el número total de rondas será más o menos de un número determinado en la partida.

- Total de Roshans muertos en el Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre el número total de roshans muertos en un mapa o juego determinado.

- Total de Roshans muertos:

Es un pronóstico sobre el número total de roshans muertos en la partida.

- Total Más/Menos de Roshans muertos en el Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se morirán más o menos roshans.

- Total Más/Menos de Roshans muertos:

Es un pronóstico sobre si el número total de roshans muertos será más o menos de un número determinado en la partida.

- Total de Torres destruidas en el Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre el número total de torres destruidas en un mapa o juego determinado.

- Total de Torres destruidas:

Es un pronóstico sobre el número total de torres destruidas en la partida.

- Total Más/Menos de Torres destruidas en el Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se destruirán más o menos torres.

- Total Más/Menos de Torres destruidas:

Es un pronóstico sobre si el número total de torres destruidas será más o menos de un número determinado en la partida.

- Equipo X realiza un Penta Kill:

Es un pronóstico sobre si un equipo determinado realizará un Penta Kill.

(Penta Kill: Cuando se realizan 5 muertes consecutivas.)

- Equipo X realiza un Penta Kill en el Mapa X o Juego X:

Es un pronóstico sobre si el equipo X realizará un Penta Kill en un determinado mapa o juego.

- Equipo en realizar un Penta Kill:

Es un pronóstico sobre qué equipo realizará un Penta Kill en la partida.

- Equipo X realiza un Quadra Kill:

Es un pronóstico sobre si un equipo determinado realizará un Quadra Kill.

(Quadra Kill: Cuando se realizan 4 muertes consecutivas.)



- Equipo X realiza un Quadra Killen en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre si el equipo X realizará un Quadra Kill en un determinado mapa o juego.
- Equipo en realizar un Quadra Kill:  
Es un pronóstico sobre qué equipo realizará un Quadra Kill en la partida.
- Equipo X realiza un Rampage:  
Es un pronóstico sobre si un equipo determinado realizará un Rampage.
- Equipo X realiza un Rampage en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre si el equipo X realizará un Rampage en un determinado mapa o juego.
- Equipo en realizar un Rampage:  
Es un pronóstico sobre qué equipo realizará un Rampage en la partida.  
(Rampage: Se produce al matar 5 jugadores consecutivamente.)
- Equipo X realiza un Ultra Kill:  
Es un pronóstico sobre si un equipo determinado realizará un Ultra Kill.  
(Ultra Kill: Se produce al matar 4 jugadores consecutivamente.)
- Equipo X realiza un Ultra Kill en el Mapa X o Juego X:  
Es un pronóstico sobre si el equipo X realizará un Ultra Kill en un determinado mapa o juego.
- Equipo en realizar un Ultra Kill:  
Es un pronóstico sobre qué equipo realizará un Ultra Kill en la partida.

## 2.4.1 E-Sports: Fútbol

La determinación de las apuestas se basará en el resultado oficial declarado por la entidad reguladora responsable de la competición en cuestión, retransmisión o API del juego. Se anularán las apuestas realizadas a los 'No participantes'.

La duración de los eventos puede variar según la competición y se basara en lo declarado por la entidad reguladora responsable de la competición en cuestión, retransmisión o API del juego.

Todos los mercados de encuentro se basan en el resultado oficial al final del tiempo reglamentario, a menos que se especifique lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo de descuento, pero no incluye prórroga, ni tanda de penaltis.

### Principales Pronósticos aplicables

- 1X2 o Resultado del Partido  
Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- 1X2 Resto del partido (X: Y)



Es una apuesta 1X2 al resultado de lo que falta del partido poniendo el marcador a cero en el momento de realizar la apuesta. En esta apuesta no se contabiliza la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

(Marcador X: Y) es el marcador real del partido en el momento de realizar la apuesta.

- **Resultado Final**

Es un pronóstico sobre el resultado exacto a la finalización del partido, según los goles marcados por uno y otro equipo.

En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Marcan ambos equipos**

Es un pronóstico sobre que los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga y la tanda de penaltis en caso de producirse.

En este mercado si se tienen en consideración los goles marcados en propia puerta.

- **Doble Oportunidad**

Es un doble pronóstico, “1X”, “12” ó “X2”, para el partido. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Ganador del partido o Apuesta sin Empate**

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local o visitante; si se produce un empate se procederá a aplicar multiplicador 1 para el caso de las apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **1X2 con Hándicap**

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2), aplicando una ventaja inicial de goles establecida por CODERE APUESTAS® y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Más/Menos X Goles**

Es un pronóstico sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Ejemplo: Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 2.5 goles, lo que significa que al menos se deberán marcar 3 goles para que la apuesta sea ganadora.

- **Próximo equipo marcar X Gol**

Es un pronóstico sobre qué equipo marcará un determinado gol en el partido, también se puede elegir la opción de que no haya goles, que vendrá determinado como “sin goles” o “no hay goles”.

En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Ganador Sin Equipo Local**

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo visitante (2) o empate (X); si se produce la victoria del equipo local se procederá a aplicar multiplicador 1 para el caso de las apuestas



combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Ganador Sin Equipo Visitante**

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1) o empate (X); si se produce la victoria del equipo Visitante se procederá a aplicar multiplicador 1 para el caso de las apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Más/Menos X Goles Equipo Local**

Es un pronóstico sobre si en un partido, el equipo local marcará más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Ejemplo: Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 2.5 goles, lo que significa que al menos se deberán marcar 3 goles para que la apuesta sea ganadora.

- **Más/Menos X Goles Equipo Visitante**

Es un pronóstico sobre si en un partido, el equipo visitante marcará más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Ejemplo: Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 2.5 goles, lo que significa que al menos se deberán marcar 3 goles para que la apuesta sea ganadora.

- **Número total de goles Equipo Local (Franjas)**

Es un pronóstico sobre el número total de goles qué marcará durante el partido el equipo local (1). En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Número total de goles Equipo Visitante (Franjas)**

Es un pronóstico sobre el número total de goles qué marcará durante el partido el equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Par/Impar Total Goles**

Es un pronóstico sobre el marcador final par o impar (en goles) del partido.

En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **1X2 1<sup>a</sup> Parte**

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la primera parte del partido.

- **1X2 Resto 1<sup>a</sup> Parte (X: Y)**

Es una apuesta 1X2 al resultado de lo que falta de la primera mitad del partido poniendo el marcador a cero en el momento de realizar la apuesta. Por su propia naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- **Doble Oportunidad 1<sup>a</sup> Parte**

Es un doble pronóstico, “1X”, “12” ó “X2”, para la primera parte del partido.



#### Ganador primera parte o Apuesta sin Empate 1<sup>a</sup> Parte

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local o visitante al final de la primera parte; si se produce un empate se procederá a aplicar multiplicador 1 para el caso de las apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas.

- 1X2 con Hándicap 1<sup>a</sup> Parte

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al final de la primera parte, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por CODERE APUESTAS® y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Más/Menos X Goles 1<sup>a</sup> Parte

Es un pronóstico sobre si al final de la primera parte, se marcarán más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Ejemplo: Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 2.5 goles, lo que significa que al menos se deberán marcar 3 goles para que la apuesta sea ganadora.

- Más/Menos X Goles Equipo Local 1<sup>a</sup> Parte

Es un pronóstico sobre si al final de la primera parte, el equipo local marcará más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Ejemplo: Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 1.5 goles, lo que significa que al menos se deberán marcar 2 goles para que la apuesta sea ganadora.

- Más/Menos X Goles Equipo Visitante 1<sup>a</sup> Parte

Es un pronóstico sobre si al final de la primera parte, el equipo visitante marcará más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Ejemplo: Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 0.5 goles, lo que significa que al menos se deberán marcar 1 goles para que la apuesta sea ganadora.

- Número total de goles Equipo Local (Franjas) 1<sup>a</sup> Parte

Es un pronóstico sobre el número total de goles qué marcará durante la primera parte el equipo local (1). En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Número total de goles Equipo Visitante (Franjas)

Es un pronóstico sobre el número total de goles qué marcará durante la primera parte el equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

## 2.4.1 E-Sports: Baloncesto

La determinación de las apuestas se basará en el resultado oficial declarado por la entidad reguladora responsable de la competición en cuestión, retransmisión o API del juego. Se anularán las apuestas realizadas a los 'No participantes'.



La duración de los eventos puede variar según la competición y se basara en lo declarado por la entidad reguladora responsable de la competición en cuestión, retransmisión o API del juego.

La prórroga se tendrá en cuenta a no ser que se especifique lo contrario en los tickets excepto en las selecciones a “Margen de victoria”, “1X2” o “Resultado del partido”, “1X2 del Resto del partido”, “Resultado 1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> parte”, “Parte con más puntos” y “Cuarto con más puntos”.

Para que las apuestas a los cuartos, mitades sean válidas, estas deberán haberse completado. Si un partido se aplaza o se suspende temporalmente, se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Reglas Particulares.

### **Principales Pronósticos aplicables**

- 1X2 o Resultado del partido

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).

- Ganador del partido (2 Way)

Es un pronóstico sobre el equipo ganador de un partido.

- Más/Menos X Puntos

Es un pronóstico sobre si en un partido se marcarán más o menos puntos de un número determinado.

Ejemplo: Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 52.5 puntos, lo que significa que al menos se deberán marcar 53 puntos para que la apuesta sea ganadora.

- Hándicap (2way)

Es un pronóstico al ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE APUESTAS® y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido. El hándicap a aplicar es de medio número (por ejemplo 0.5/ 1.5/ 2.5 puntos)

- Ganador y Más/Menos Puntos

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1) o la victoria del equipo visitante (2) y sobre si hay un número determinado de puntos en un partido. Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.

- Más/Menos X Puntos Equipo

Es un pronóstico sobre si en un partido un determinado equipo marcará más o menos puntos de un número determinado.

- Par/Impar Total Puntos

Es un pronóstico sobre el marcador final par o impar (en puntos) del partido.

1X2 1<sup>a</sup> Mitad

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la primera mitad del partido.

- Ganador 1<sup>a</sup> Mitad

Es un pronóstico sobre el ganador en la primera mitad del partido; si se produce un empate, se aplicará multiplicador 1 para el caso de las apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas.

- **Hándicap Mitad (2way)**

Es un pronóstico al ganador de la mitad determinada, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE APUESTAS® y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido.

El hándicap a aplicar es de medio número (por ejemplo 0.5/ 1.5/ 2.5 puntos)

- **Más/Menos X Puntos X Mitad**

Es un pronóstico sobre si en la mitad determinada se marcarán más o menos puntos de un número determinado.

Ejemplo: Se apuesta a que en la primera mitad se marcarán más de 36.5 puntos, lo que significa que al menos se deberán marcar 37 puntos para que la apuesta sea ganadora.

- **Par/Impar Total Puntos X Mitad**

Es un pronóstico sobre el marcador final par o impar (en puntos) en una determinada mitad del partido.

- **1X2 o Resultado de X Cuarto**

Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar un determinado cuarto del partido

- **Ganador X Cuarto**

Es un pronóstico sobre el ganador de un cuarto determinado; si se produce un empate, se aplicará multiplicador 1 para el caso de las apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de apuestas sencillas.

- **Más/Menos X Puntos Cuarto**

Es un pronóstico sobre si en un cuarto se marcarán más o menos puntos de un número determinado.

Ejemplo: Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 52.5 puntos, lo que significa que al menos se deberán marcar 53 puntos para que la apuesta sea ganadora.

- **Hándicap X Cuarto (2way)**

Es un pronóstico al ganador del cuarto determinado, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por CODERE APUESTAS® y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido.

El hándicap a aplicar es de medio número (por ejemplo 0.5/ 1.5/ 2.5 puntos)

- **Par/Impar Total Puntos X Cuarto**

Es un pronóstico sobre el marcador final par o impar (en puntos) en un determinado cuarto del partido

## 2.5 OTRAS APUESTAS

Se establece un multiplicador para las apuestas a “Ganador” en eventos no deportivos que poseen interés popular y en el que un ente o una organización declara a un claro ganador. Por ejemplo, apuestas al ganador del Óscar, Gran Hermano, Eurovisión, Sorteos de la Lotería de Navidad, Sorteo de la Primitiva, etc.

Asimismo, para mercados relativos a tendencias de búsquedas en Google, se establecerán diferentes opciones de apuesta, de las cuales sólo una resultará ganadora. La propia empresa



publicará la opción ganadora en función de los resultados de búsqueda publicados por Google en: <https://trends.withgoogle.com/year-in-search/>. Por ejemplo, para el mercado "persona del año más buscada en Google", una vez finalizado el año en curso, la opción ganadora será la que resulte como la más buscada, conforme a lo publicado por Google

De la misma manera, se podrán realizar apuestas a otras modalidades como "Nominados", "Expulsados", "Finalistas", siempre y cuando el ente organizador del evento contemple estas categorías y declare un resultado para las mismas.

En todos los partidos que no se disputen, se aplacen, se adelanten, se suspendan o no se completen en su totalidad, todos los pronósticos se declararán nulos y se aplicarán las reglas establecidas en estas Reglas Particulares para las apuestas nulas, a menos que el partido se dispute o se reanude durante la misma semana natural de su fecha de celebración inicial, incluyendo hasta el siguiente lunes (de lunes a lunes), en cuyo caso, los pronósticos continúan siendo válidos.

La información los resultados correspondientes a los eventos sobre los que versen las apuestas, estarán a disposición de los clientes en los medios de comunicación especializados en la materia, así como en la plataforma online de apuestas.

#### **Principales apuestas aplicables:**

- Ganador:

Es una apuesta que pronostica el ganador de un evento especial.

- Finalista:

Es una apuesta que pronostica los finalistas de un evento especial.

- Nominado:

Es una apuesta que pronostica los nominados en un evento especial.

- Eliminado o Expulsado:

Es una apuesta que pronostica los participantes eliminados o expulsados en un evento especial.

- Sede:

Es una apuesta en la que se pronostica qué sede será seleccionada para celebrar un evento deportivo, cultural, etc.

- Premios:

Es una apuesta que pronostica que un artista, deportista, científico, etc., obtendrá un determinado premio otorgado por una entidad u organización.

- Nº Premio - Terminación:

Es una apuesta que pronostica, seleccionando del 0 al 9, cuál será la última cifra del número premiado de un evento.

- Nº Premio - Penúltimo:

Es una apuesta que pronostica, seleccionando del 0 al 9, cuál será la penúltima cifra del número premiado de un evento.



- N° Premio - Antepenúltimo:

Es una apuesta que pronostica, seleccionando del 0 al 9, cuál será la antepenúltima cifra del número premiado de un evento.

- N° Premio - Terminación par/ímpar:

Es una apuesta que pronostica si la última cifra en la que acabará el número premiado de un evento es par o ímpar.

- N° Premio - Penúltimo par/ímpar:

Es una apuesta que pronostica si la penúltima cifra en la que acabará el número premiado de un evento es par o ímpar.

- N° Premio - Antepenúltimo par/ímpar:

Es una apuesta que pronostica si la antepenúltima cifra en la que acabará el número premiado de un evento es par o ímpar.

- N° Premio - 2 últimas cifras:

Es una apuesta que pronostica cuáles serán las dos últimas cifras del número premiado de un evento. En este pronóstico las dos cifras deben ser iguales y estar igualmente dispuestas a las dos últimas cifras del número premiado.

- N° del reintegro:

Es una apuesta que pronostica cuál será la cifra correspondiente al número reintegro de un evento.

- N° complementario:

Es una apuesta que pronostica cuál será la cifra correspondiente al número complementario en un evento.

- N° complementario - Terminación:

Es una apuesta que pronostica cuál será la cifra en la que acabará el número complementario de un sorteo concreto.

- N° complementario - Par/Ímpar:

Es una apuesta que pronostica si la cifra del número complementario de un evento será par o ímpar.

- N° complementario - Más/Menos 24,5:

Es una apuesta que pronostica si el número complementario de un evento será menor o mayor que 24,5.

**Ejemplo:** Se pronostica que en un evento el número complementario será superior a 24,5, lo que significa que al menos el número complementario tendrá que ser 25 para que la apuesta sea ganadora.

- N° complementario Par/Ímpar y Más/Menos 24,5:

Es una apuesta que pronostica si el número complementario de un evento será par o ímpar y si será menor o mayor que 24,5.

## OTRAS APUESTAS CARRERAS DE GALGOS



## **Principales apuestas aplicables:**

- Ganador:

Es una apuesta que pronostica el ganador de una carrera.

- Ganador y colocado:

Son dos apuestas simples a un mismo galgo, por un importe mínimo de un euro cada una de ellas, en la que la mitad del importe a apostar se destina a “ganador” y la otra mitad a “colocado”; es decir, una apuesta pronostica que el participante va a ganar el evento y otra apuesta pronostica que va finalizar el evento en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio en la apuesta a “colocado” se establecen en cada evento, dependiendo del número de participantes y de la categoría.

- Gemela (en sus diversas modalidades: “gemela”, “gemela reversible” y “gemela combinada”)

Es una apuesta que pronostica el ganador y el segundo clasificado de una carrera. Esta apuesta únicamente estará disponible en la modalidad de apuestas con “Coeficientes Finales”, que se describe en el capítulo 2, apartado 2.3 de estas Reglas Particulares correspondiente a Reglas específicas para carreras de galgos.

- Trío (en sus diversas modalidades: “Trío” y “Trío combinado”):

Es una apuesta que pronostica el orden de los tres primeros clasificados de una carrera. Solo disponible en la modalidad de “Coeficientes Finales” (CF).

## **Reglas generales**

El comienzo de la carrera viene determinado por la entrada del galgos en el cajón de salida. No se aceptan apuestas una vez que se ha producido la entrada en dicho cajón. Asimismo, la entrada en el cajón implica que los galgos han participado en la carrera y, por tanto, las apuestas a los mismos son válidas, independientemente de que se produzcan retiradas posteriores.

## **Carreras niveladas**

En las carreras niveladas de galgos con hándicap se concede una distancia de ventaja a los galgos, con el mismo objetivo de igualar sus respectivas posibilidades de ganar.

## **Apuestas a ganador y colocado**

Son dos apuestas simples, por un importe mínimo de un euro cada una de ellas, en las que la mitad del importe a apostar se destina a “ganador” y la otra mitad a “colocado”; es decir, una apuesta pronostica que el galgo va a ganar la carrera y la otra apuesta pronostica que ese mismo galgo va a finalizar la carrera en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio en la apuesta a “colocado” se establecen en función del número de participantes en la misma y del tipo de carrera. Tienen dos multiplicadores diferentes asociados, uno para “ganador” y otro para “colocado”, que guardan relación entre sí. El multiplicador a “colocado” se calcula siempre en función del multiplicador correspondiente a ganador, tal y como se describe más adelante en este mismo apartado relativo a reglas de apuestas a galgos.

Si el galgo pronosticado gana la carrera, ambas apuestas a “Ganador y Colocado” son



ganadoras. Si el galgo no gana la carrera, pero finaliza en posición de “colocado”, la apuesta a “ganador” es perdedora y la apuesta a “colocado” ganadora.

### Reglas de ganador y colocado

En las apuestas a “Ganador y Colocado”, tanto las posiciones que dan derecho a premio como el importe del premio destinado a la apuesta “colocado” se determinan en función del número de corredores que participan en la carrera y de tipo de carrera (carrera normal o nivelada).

La siguiente tabla indica:

- Por un lado el número de posiciones con derecho a premio
- Por otro el método de cálculo del multiplicador a “colocado” en función del multiplicador a “ganador”.

El número de corredores se refiere a la totalidad de participantes en la carrera, no al número de corredores establecido en el momento en que se realiza la apuesta.

CARRERAS DE GALGOS POSICIONES CON DERECHO A PREMIO CÁLCULO DE MULTIPLICADOR EN LAS APUESTAS A COLOCADO		
Corredores	Carrera NO nivelada	Carrera Nivelada (handicap)
2-4	Sólo premia a Ganador	Sólo premia a Ganador
5-7	Posiciones 1 y 2 $P_c = (P_g + 3)/4$	Posiciones 1 y 2 $P_c = (P_g + 3)/4$
8-11	Posiciones 1, 2 y 3 $P_c = (P_g + 4)/5$	Posiciones 1, 2 y 3 $P_c = (P_g + 4)/5$
12-15	Posiciones 1, 2 y 3 $P_c = (P_g + 4)/5$	Posiciones 1, 2 y 3 $P_c = (P_g + 3)/4$
16 o más	Posiciones 1, 2 y 3 $P_c = (P_g + 4)/5$	Posiciones 1, 2, 3 y 4 $P_c = (P_g + 3)/4$
Pc= Precio a colocado; Pg= Precio a ganador		
El Número de corredores hace referencia al Número exacto de galgos que realmente toman la salida.		

### Apuestas acumuladas a ganador y colocado

En una apuesta acumulada a “Ganador y Colocado” se emparejan, por un lado, las apuestas a “ganador” y, por otro lado, las apuestas a “colocado”. Es decir, si en una carrera el galgo no gana, pero finaliza en posición de “colocado”, la apuesta acumulada a “ganador” es perdedora, mientras que la apuesta acumulada a “colocado” continúa su curso. Se apuesta en dos o más carreras, pero en cada carrera se apuesta a un solo galgo, tanto a “ganador” como a “colocado”.

**Ejemplo:** en una apuesta acumulada doble a “Ganador y Colocado” pronosticando el galgo nº 3 en la primera carrera y el galgo nº 5 en la segunda carrera:

	Primera Carrera	Segunda Carrera	Resultado de las apuestas
Resultado de las carreras	Nº 3 Ganador	Nº5 Ganador	2 dobles ganadoras, ambos galgos ganan y colocan
	Nº 3 Ganador	Nº 5 Colocado	1 apuesta doble ganadora, solo se gana el doble a colocado
	Nº 3 Ganador	Perdedor	No hay apuestas ganadoras
	Nº 3 Colocado	Nº 5 Ganador	1 apuesta doble ganadora, solo se gana el doble a colocado
	Nº 3 Colocado	Nº 5 Colocado	1 apuesta doble ganadora, solo se gana el doble a colocado
	Nº 3 Colocado	Perdedor	No hay apuestas ganadoras
	Perdedor	Nº 5 Ganador	No hay apuestas ganadoras
	Perdedor	Nº 5 Colocado	No hay apuestas ganadoras

	Perdedor	Perdedor	No hay apuestas ganadoras
--	----------	----------	---------------------------

Las apuestas a una carrera que no indiquen el tipo de apuesta se consideran como apuestas a “Ganador”. Por tanto, el cliente que desee realizar una apuesta a “Ganador y Colocado” debe marcar la casilla correspondiente en el cupón de apuestas o indicarlo claramente al personal de CODERE APUESTAS en el momento de formalizar la apuesta.

Si el cliente realiza una apuesta a “Ganador y Colocado” para una carrera o evento que únicamente premia al “ganador”, todo el importe apostado se invierte en la apuesta a “ganador”.

### **Suspensión y Aplazamiento de carreras**

Las apuestas a cualquier evento que se suspendiera indefinidamente se declararán nulas y se devolverá la totalidad del importe apostado.

Si las carreras se aplazan a un día diferente y el programa permanece invariable, la validez de las apuestas permanecerá, siempre que las condiciones, el lugar del evento y la superficie de la pista permanezcan invariables. Si las condiciones varían, el lugar del evento cambia o la superficie de la pista difiere, las apuestas se declararán nulas y se devolverá la totalidad del importe apostado. Si las carreras se aplazan unas horas en el mismo día, se mantendrá la misma hora inicialmente estipulada de la carrera. Es decir, si un cliente realiza una apuesta a la carrera de las 14:00 y esa carrera se celebra a las 14:30, se mantendrá el horario previamente estipulado de las 14:00 para referirse a dicha carrera.

### **Retirada de un competidor**

En el caso de que se produzca una retirada se aplicará el coeficiente final (CF).

### **Repetición de carreras de galgos**

Cuando una carrera de galgos se declare nula y vuelva a disputarse, las apuestas continúan siendo válidas para los galgos que permanezcan en la repetición de la carrera, pero no para el resto de los galgos, para los que se anulan los pronósticos (siempre que no hayan entrado en el cajón en la repetición de la carrera).

Los multiplicadores mantienen su validez en la repetición de la carrera, a menos que uno de los galgos no dispute la nueva carrera. En ese caso, se aplicarán los coeficientes finales, en lugar de los inicialmente determinados.

Si una carrera se declara nula y no vuelve a disputarse, todas las apuestas de esa carrera se declaran nulas, no cuentan para ninguna carrera adicional y se devuelve el total de los importes apostados en las apuestas simples.

### **Apuestas con Coeficientes Finales**

Este tipo de apuestas son únicamente válidas para carreras de galgos. A diferencia del resto de apuestas, el cliente no conoce el multiplicador correspondiente a priori, sino que éste se establece utilizando los dividendos/multiplicadores oficiales del hipódromo/canódromo en el momento en que empieza la carrera.



Este tipo de apuesta permite realizar apuestas sobre carreras sin necesidad de tener un multiplicador disponible, porque el cliente puede tener la tranquilidad de que siempre obtendrá un multiplicador justo al utilizar el oficial del hipódromo/canódromo.

Además permite la realización de tipos de apuestas como las llamadas “Gemelas” y “Tríos”. También permite realizar apuestas a “Favorito” o “Segundo Favorito”. La información sobre la evolución de los multiplicadores en función de los coeficientes en el hipódromo/canódromo estará disponible para los clientes a través de las pantallas del local hasta su determinación definitiva antes del inicio de la carrera. Además los resultados y los multiplicadores correspondientes a los coeficientes finales estarán a disposición de los clientes tanto en los locales **CODERE APUESTAS®** como en los medios de comunicación especializados en la materia como el Racing Post ([www.racingpost.com](http://www.racingpost.com)).

Las llamadas “Gemelas” pueden ser de dos tipos:

“Gemela”, es una apuesta a que un galgo acabará la carrera en primer lugar y a que otro acabará la carrera en segundo lugar. Es necesario acertar el orden exacto de llegada de ambos galgos para que la apuesta sea ganadora.

“Gemela reversible”, es una apuesta a dos galgos, uno de los cuales debe acabar la carrera en primer lugar y el otro en segundo lugar. Una apuesta será ganadora si los dos galgos llegan en primer y segundo lugar, independientemente del orden de llegada.

“Gemela combinada”, es una apuesta a tres o más galgos, uno de los cuales ha de acabar la carrera en primer lugar y otro en segundo lugar. El número mínimo de galgos a elegir es de 3 y el número mínimo de apuestas es de 6. Una apuesta será ganadora si dos de los galgos elegidos llegan en primer y segundo lugar, independientemente del orden de llegada.

**Ejemplo:** Se apuesta a que los galgos números 4, 5 ó 7 quedarán primero o segundo. Sería una apuesta ganadora si la carrera finalizara con cualquiera de los siguientes resultados:

**1<sup>a</sup> posicion:** Número 4 / **2<sup>a</sup> posicion:** Número 5

**1<sup>a</sup> posicion:** Número 4 / **2<sup>a</sup> posicion:** Número 7

**1<sup>a</sup> posicion:** Número 5 / **2<sup>a</sup> posicion:** Número 4

**1<sup>a</sup> posicion:** Número 5 / **2<sup>a</sup> posicion:** Número 7

**1<sup>a</sup> posicion:** Número 7 / **2<sup>a</sup> posicion:** Número 4

**1<sup>a</sup> posicion:** Número 7 / **2<sup>a</sup> posicion:** Número 5

El “Trío” puede ser de dos tipos:

“Trio”, es una apuesta a que un galgo acabará la carrera en primer lugar, otro acabará en segundo lugar y otro acabará en tercer lugar. Es necesario acertar el orden exacto de llegada de los tres galgos para que la apuesta sea ganadora.

“Trío combinado”, son apuestas a tres o más galgos. Uno ha de finalizar la carrera en primer lugar, otro en segundo lugar y otro en tercer lugar. El número mínimo de galgos a elegir es de tres y el número mínimo de apuestas es de seis. Una apuesta será ganadora si tres de los galgos elegidos llegan en primer, segundo y tercer lugar, independientemente del orden de llegada.



**Ejemplo:** Se apuesta a que los galgos números 4, 5 ó 7 quedarán en primer, segundo y tercer lugar. Sería una apuesta ganadora si la carrera finalizara con cualquiera de los siguientes resultados:

**1<sup>a</sup> posicion:** Número 4 / **2<sup>a</sup> posicion:** Número 5 / **3<sup>a</sup> posicion:** Número 7  
**1<sup>a</sup> posicion:** Número 4 / **2<sup>a</sup> posicion:** Número 7 / **3<sup>a</sup> posicion:** Número 5  
**1<sup>a</sup> posicion:** Número 5 / **2<sup>a</sup> posicion:** Número 4 / **3<sup>a</sup> posicion:** Número 7  
**1<sup>a</sup> posicion:** Número 5 / **2<sup>a</sup> posicion:** Número 7 / **3<sup>a</sup> posicion:** Número 4  
**1<sup>a</sup> posicion:** Número 7 / **2<sup>a</sup> posicion:** Número 4 / **3<sup>a</sup> posicion:** Número 5  
**1<sup>a</sup> posicion:** Número 7 / **2<sup>a</sup> posicion:** Número 5 / **3<sup>a</sup> posicion:** Número 4

#### **Retirada de un competidor en apuestas de “Gemelas” y “Tríos”**

En los tres tipos de apuesta denominadas “Gemelas”, se requiere un mínimo de tres participantes para la aceptación de la apuesta.

En una apuesta “Gemela” (con exclusión de las Gemelas combinadas, para las que rige una regla especial), si se retira un participante seleccionado en la apuesta antes del inicio de la carrera, la apuesta será nula.

Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a tres, las apuestas “gemelas” se anulan.

En los dos tipos de apuestas de galgos denominadas “Tríos”, es necesario un mínimo de 6 participantes

En una apuesta “Trío” (con exclusión de los tríos combinados, para los que rige una regla especial), si se retira un participante seleccionado en la apuesta antes del inicio de la carrera, la apuesta será nula.

Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a seis, las apuestas serán nulas.

#### **Gemelas Combinadas y Tríos Combinados**

Si se retira un participante seleccionado en la apuesta, todas las selecciones que incluyan a este participante se anulan, siendo válidas el resto de las selecciones.

**Ejemplo:** Si el cliente realiza una gemela combinada de tres galgos participantes con los números 4, 5 y 6, y finalmente el galgo número 4 no participa, quedarían anuladas las selecciones en las que se incluyó al galgo número 4, devolviéndose al cliente las opciones en las que aparecería el citado galgo, mientras que siguen siendo válidas el resto de las opciones en las que aparecen los otros dos galgos:

1º	2º	
Galgo Número 4	Galgo Número 5	ANULADA
Galgo Número 4	Galgo Número 6	ANULADA

Galgo Número 5	Galgo Número 4	ANULADA
Galgo Número 5	Galgo Número 6	VÁLIDA
Galgo Número 6	Galgo Número 4	ANULADA
Galgo Número 6	Galgo Número 5	VÁLIDA

### Apuestas al favorito o al segundo favorito

Este tipo de apuestas se aceptan únicamente en la modalidad de “Coeficientes Finales”. Son apuestas a “Ganador” de una carrera en la que en lugar de pronosticar un galgo concreto, se pronostica que el “Ganador” va a ser el Favorito o el Segundo Favorito en las apuestas, es decir, aquel que finalmente tiene el coeficiente más bajo o el segundo con el coeficiente más bajo.

En el caso de que haya dos o más participantes con exactamente el mismo coeficiente, se dividirá la apuesta original y su importe en tanas como co-favoritos.

### Otras Apuestas, "San Fermín"

Para que se consideren válidas las apuestas, los 6 toros deben finalizar el encierro. En el caso que los 6 toros no finalicen el encierro, las apuestas se anularán. El resultado de las apuestas se basará en los resultados publicados en la web oficial “[www.sanfermin.com](http://www.sanfermin.com)”

Los mercados ofrecidos son:

1. Encierro más rápido / más largo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué encierro será de mayor o menor duración, de los 8 encierros totales, considerando la duración del encierro desde el momento que se ordene la salida por parte de la organización hasta la entrada del último toro en los corralillos.

2. Duración (encierro)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar los segundos de duración del encierro dentro del intervalo de tiempos propuesto. El tiempo se considerará desde el momento que se ordene la salida por parte de la organización hasta la entrada del último toro en los corralillos.

3. Enfrentamientos: Encierro A vs Encierro B. Se basa en pronosticar qué ganadería realiza su encierro en un menor tiempo.

### Especiales política



La información de los resultados correspondientes a los eventos sobre los que versen las apuestas, estarán a disposición de los clientes en los medios de comunicación especializados en la materia, así como en la plataforma online de apuestas.

Los mercados ofrecidos son:

#### **Próximo Presidente de los Estados Unidos**

Es un pronóstico sobre el que será nombrado próximo presidente de los Estados Unidos, en la sesión de investidura.

#### **Porcentaje de participación de Voto**

Es un pronóstico sobre el porcentaje de la participación de voto en las elecciones determinadas, ya sean Generales, autonómicas, municipales, presidenciales...según el organismo oficial competente de las mismas.

#### **Partido político ganador de las elecciones**

Es un pronóstico sobre el partido político que haya obtenido más votos en las elecciones determinadas, ya sean Generales (al Congreso o al Senado), autonómicas, municipales, presidenciales, etc., según el tipo de las mismas.

## **LISTADO DE TÉRMINOS**

**ACUMULADA:** Apuesta múltiple a dos o más pronósticos en la que es necesaria acertar todos los pronósticos para que sea una apuesta ganadora. Para dos pronósticos se denomina doble, para tres se denomina triple, para cuatro se denomina multicuatro, etc.

**APUESTA:** Aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado por la empresa organizadora, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervenientes en la misma.

**APUESTA ANTICIPADA:** Se denominan apuestas “anticipadas” a aquellas apuestas sobre competiciones futuras en las que generalmente no se conocen los participantes en el momento de realizar las apuestas. Por este motivo, estas apuestas reciben un tratamiento especial comparado con el resto de apuestas.

**CUPÓN:** Formulario que el apostante rellena para indicar los términos de su apuesta. El cupón de apuestas debe indicar claramente el pronóstico elegido y el importe de 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. No incluye la devolución del importe apostado.

**COEFICIENTES FIJOS:** Coeficiente ofrecido por **CODERE APUESTAS®** para las distintas modalidades de apuestas. El multiplicador final sería el coeficiente + 1.

**COEFICIENTE FINAL:** Coeficiente obtenido directamente de los dividendos /



coeficientes oficiales establecidos por el hipódromo o canódromo en el momento en que empieza la carrera. El multiplicador final sería el coeficiente final + 1.

**COMBI:** Apuesta múltiple a tres o más pronósticos. La apuesta se compone del total de combinaciones de apuestas dobles, triples y multi que forman parte de la apuesta. A más pronósticos acertados, mayor será el premio para el apostante, por la naturaleza acumulativa de la apuesta.

**COMBINADA:** Apuesta a dos o más pronósticos, ya se refieran al mismo evento o a eventos distintos. La apuesta combinada puede ser acumulada o Combi. Es equivalente a Múltiple.

**CONTRAPARTIDA:** Aquella apuesta en la que el apostante apuesta contra una empresa autorizada. El premio que puede obtenerse es el resultado de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el multiplicador que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos. Es el tipo de apuesta ofrecido por **CODERE APUESTAS®**.

**DIRECTO (Live):** Una apuesta en directo o apuesta en vivo es aquella que permanece abierta una vez que el acontecimiento ya ha comenzado y es posible conocer si alguno de los equipos o deportistas tiene ventaja sobre el otro (ya sea tras marcar un gol, ganar un set, etc.). Mientras se desarrolla este evento, los multiplicadores de la apuesta varían en función del resultado.

**DIVIDENDOS:** Premio obtenido por unidad de apuesta consecuencia del reparto de las apuestas mutuas en los hipódromos o canódromos.

**DOBLE:** Una apuesta múltiple acumulada a dos pronósticos diferentes. El apostante debe acertar ambos pronósticos para ganar la apuesta.

**EVENTO:** Acontecimiento deportivo o hípico o de otra índole que forma parte de la oferta de apuestas.

**FAVORITO O SEGUNDO FAVORITO:** Apuesta que pronostica que el caballo o el galgo ganador de la carrera va a ser el favorito o el segundo favorito según los multiplicadores disponibles en el momento de inicio de la carrera. Solo disponible en la modalidad de Coeficientes Finales (CF).

**FINALISTA:** Participante o equipo que participa en la final de un campeonato o competición.

**GANADORA:** Apuesta que acierta el pronóstico o los pronósticos elegidos y que tiene derecho a premio.

**GANADOR Y COLOCADO:** Dos apuestas a un mismo caballo o galgo, una de ellas pronostica el “ganador” de la carrera y la otra pronostica la posición de “colocado” (colocado = pronóstico que consiste en que un caballo o galgo finalice la carrera en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio dependen del número de participantes en la carrera y del tipo de carrera).

**GANANCIA:** Es el beneficio del apostante, una vez restado del premio el importe de la apuesta (si el importe apostado es de 10 € y el premio es de 20 €, la ganancia es de 10 €).



También se puede obtener directamente multiplicando el coeficiente por la cantidad apostada.

**GEMELA:** Apuesta que pronostica el ganador y el segundo clasificado de una carrera. Esta apuesta únicamente estará disponible en la modalidad de apuestas con “Coeficientes Finales”, que se describe en el capítulo 2, apartado 2.3 de estas Condiciones Generales de Contratación correspondiente a Reglas específicas para carreras de caballos y galgos.

**GEMELA REVERSIBLE:** Apuesta que pronostica los caballos o galgos que ocupen el primer y segundo lugar, cualquiera que sea el orden entre ellos. Solo disponible en la modalidad de “Coeficientes Finales”.

**IMPORTE APOSTADO:** Cantidad de dinero que se apuesta a uno o varios pronósticos.

**MARGEN DE VICTORIA:** La diferencia de goles o puntos por la que se proclama ganador un participante o un equipo.

**MERCADO:** Cada una de las apuestas disponibles para un evento. Ej.: apuesta al resultado final. Es equivalente a Modalidad.

**MODALIDAD:** Cada una de las apuestas disponibles para un evento. Ej.: apuesta al resultado final. Es equivalente a Mercado.

**MÚLTIPLE:** Apuesta a dos o más pronósticos, ya se refieran al mismo evento o a eventos distintos. La apuesta múltiple puede ser acumulada o combi.

**MULTIPLICADOR:** Cifra que determina el premio final que recibe la apuesta ganadora, una vez incluido el importe apostado. Corresponde al coeficiente de la apuesta + 1.

$$\text{COEFICIENTE} \times \text{IMPORTE APOSTADO} = \text{GANANCIA}$$

$$\text{MULTIPLICADOR} = \text{COEFICIENTE} + 1$$

$$\text{MULTIPLICADOR} \times \text{IMPORTE APOSTADO} = \text{PREMIO}$$

**NULA:** Apuesta realizada que, debido a reglas de **CODERE APUESTAS®** o del deporte al que se refiera, no sea validada. Se devuelve el importe de todas las apuestas simples que resulten nulas.

**PERDEDORA:** Apuesta que no ha acertado el pronóstico o los pronósticos necesarios para obtener el premio.

**PREMIO:** Se calcula multiplicando el importe de la apuesta por el multiplicador. El premio es la cantidad que se paga por una apuesta ganadora, incluye cantidad apostada.

**PRONÓSTICO:** Predicción que realiza un apostante sobre el resultado de un evento. El acierto o no del pronóstico determina el resultado de la apuesta.

**RESGUARDO:** Documento que acredita la formalización de la apuesta. El resguardo es imprescindible para poder cobrar el premio en todos los casos. Es equivalente a boleto, documento al que se refiere el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.



**REGLA 4 / DEDUCCIONES:** En las apuestas a caballos en el caso que se produzca una retirada, se aplica una deducción a la cantidad percibida en las apuestas ganadoras. El importe de la deducción depende del multiplicador del participante retirado.

**SELECCIÓN:** Son las distintas opciones disponibles de apuesta para cada una de las modalidades de apuesta dentro de un evento.

**SIMPLE:** Apuesta a un único pronóstico. El apostante debe acertar el pronóstico para ganar la apuesta.

**TRÍO O CUARTETO:** Apuesta que pronostica el orden de los tres o cuatro primeros clasificados de una carrera de caballos o galgos. Solo disponible en la modalidad de Coeficientes Finales.

**TRIPLE:** Apuesta múltiple acumulada a tres pronósticos diferentes. El apostante debe acertar los tres pronósticos para ganar la apuesta.

**UNIDADES MÍNIMA Y MÁXIMA DE LA APUESTA:** Cantidad mínimas y máximas que pueden formalizarse por cada tipo de apuesta.

**VALIDACIÓN DE LA APUESTA:** Registro y aceptación de la apuesta por una empresa autorizada, así como la entrega o puesta a disposición del usuario de un resguardo con los datos que justifican la apuesta realizada.

