

Términos y Condiciones de Apuestas en Vivo

- **Descargo de responsabilidad sobre el marcador:** Los marcadores en vivo que se muestran en esta plataforma tienen únicamente fines informativos y pueden estar sujetos a errores o retrasos. No asumimos ninguna responsabilidad por posibles inexactitudes. Todas las liquidaciones de apuestas se basan estrictamente en las estadísticas oficiales del partido.
- **Correcciones de puntuación y fuente oficial de datos**
- Todas las apuestas en vivo se califican utilizando los datos oficiales de puntuación proporcionados.
- Los ajustes estadísticos retroactivos realizados por los anotadores oficiales durante el juego en vivo (por ejemplo, ajustes de puntos tras revisiones oficiales) se reflejarán en la liquidación de los mercados en vivo.
- **Exactitud de la información en vivo:** Aunque se realizan todos los esfuerzos posibles para garantizar que los marcadores en vivo, las estadísticas del partido y el tiempo transcurrido que se muestran en el sitio sean precisos y estén actualizados, esta información debe utilizarse únicamente como referencia. La empresa no asume ninguna responsabilidad por información inexacta o retrasada.
- **Errores en líneas y cuotas:** La empresa se reserva el derecho, a su entera discreción, de anular o cancelar cualquier apuesta realizada en un mercado afectado por un error evidente. Dichos errores incluyen, entre otros:
 - Cuotas o valores de hándicap/línea que difieran significativamente de los disponibles generalmente en el mercado en el momento en que se realizó la apuesta.
 - Apuestas aceptadas con un marcador o tiempo transcurrido incorrectos, o después de que el resultado del evento ya hubiera sido determinado.
 - Errores técnicos, retrasos en la fuente de datos o fallos del sistema que provoquen que se muestren cuotas incorrectas.
- **Reliquidación y anulación:** Si una apuesta se acepta por error bajo cualquiera de las circunstancias mencionadas anteriormente, la apuesta se considerará nula y el importe original apostado será reembolsado a la cuenta. Si una apuesta ya hubiera sido liquidada con base en un error, la empresa se reserva el derecho de recalcular o revertir dicha liquidación.

Reglas de Apuestas en Vivo de Fútbol Americano (Solo Tiempo Reglamentario – Mercados de 2 Opciones)

1. Alcance general

- **Exclusión del tiempo extra:** Todas las apuestas ofrecidas bajo la modalidad "Solo Tiempo Reglamentario" (o "Solo 60 Minutos") se aplican estrictamente a los 60 minutos oficiales del tiempo reglamentario. **Las estadísticas y los marcadores del tiempo extra (OT) NO cuentan** para la liquidación de estos mercados.

2. Liquidación del mercado (Líneas de 2 Opciones)

- **Moneyline de 2 Opciones (Solo Tiempo Reglamentario):**
 - Las apuestas se califican según el marcador al finalizar el 4.º cuarto (60:00).

- Si el partido termina en **empate** al finalizar el tiempo reglamentario, todas las apuestas de Moneyline de 2 Opciones serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)** y los importes originales apostados serán reembolsados.
- **Hándicap de Puntos (Point Spread) – Solo Tiempo Reglamentario:**
 - Las apuestas se califican según el marcador final del tiempo reglamentario, aplicando el hándicap de puntos designado al finalizar el 4.º cuarto.
 - Si, después de aplicar el hándicap de puntos, el resultado es un empate (por ejemplo, Equipo A -3 gana 24–21), la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.
- **Total de Puntos (Más / Menos):**
 - Las apuestas se califican según el total combinado de puntos anotados por ambos equipos únicamente durante el tiempo reglamentario (00:00 a 60:00).
 - Los puntos anotados durante el tiempo extra quedan excluidos. Si el total combinado del tiempo reglamentario es exactamente igual a la línea ofrecida, la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)**.

3. Finalización del Partido y Requisitos de Tiempo Oficial

- **Duración mínima de juego:** Se debe completar un mínimo de **55 minutos** de tiempo oficial de juego para que las apuestas correspondientes al tiempo reglamentario sean válidas.
- **Liquidación incondicional (Totales/Hándicaps):** Si una línea de Total de Puntos ya ha sido superada antes de que un partido sea interrumpido o suspendido (por ejemplo, si el Más en Vivo está establecido en 42.5 y el marcador llega a 24–21 antes de los 55 minutos), las apuestas al "Más" se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al "Menos" como **Perdedoras**.
- **Partidos interrumpidos / abandonados:** Si un partido es pospuesto o reprogramado, las apuestas se mantendrán vigentes siempre que el partido se dispute dentro de las **48 horas** siguientes a la fecha de inicio original y en el recinto original (o en una sede neutral, si ha sido designada oficialmente). Si el partido se pospone más allá de este plazo, las apuestas abiertas serán anuladas.

Reglas de Apuestas en Vivo de Fútbol Americano: Mercados de Partido Completo (Tiempo Extra Incluido)

1. Alcance general

- **Inclusión del tiempo extra:** Todas las apuestas realizadas en mercados de partido completo (**Moneyline de 2 Opciones, Hándicap de Puntos y Total de Puntos**) incluyen cualquier puntuación o resultado estadístico acumulado tanto durante el tiempo reglamentario (del 1.º al 4.º cuarto) como durante cualquier período de **Tiempo Extra (OT)** que se dispute.
- **Liquidación de Apuestas en Vivo (In-Play):** Todos los mercados se califican según el resultado oficial final del partido completo una vez finalizado, independientemente del marcador o del tiempo restante en el momento en que se realizó la apuesta en vivo.

2. Reglas de Liquidación de Mercados

A. Moneyline de 2 Opciones (Ganador)

- **Selección Ganadora:** La apuesta gana si el equipo seleccionado gana el partido de forma absoluta, ya sea durante el tiempo reglamentario o después del Tiempo Extra.
- **Empate Oficial Después del Tiempo Extra:** En caso de que un partido de la NFL termine oficialmente en **Empate** después de haberse disputado todo el Tiempo Extra, todas las apuestas de Moneyline de 2 Opciones serán declaradas **Empate / Nulas (Push / Void)** y los importes originales apostados serán reembolsados en su totalidad.

B. Hándicap de Puntos (Point Spread)

- **Calificación:** Las apuestas se califican según el marcador final del partido (incluido el Tiempo Extra), aplicando el hándicap de puntos designado al equipo seleccionado.
- **Coincidencia Exacta con el Hándicap (Push):** Si, después de aplicar el hándicap designado, el resultado es un empate exacto (por ejemplo, Equipo A -3.0 gana 24–21 después del Tiempo Extra), la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

C. Total de Puntos (Más / Menos)

- **Calificación:** Las apuestas se califican según el total combinado de puntos anotados por ambos equipos al finalizar el partido (incluido el Tiempo Extra).
 - **Más (Over):** Gana si el total combinado de puntos supera la línea designada.
 - **Menos (Under):** Gana si el total combinado de puntos queda por debajo de la línea designada.
- **Coincidencia Exacta con el Total (Push):** Si el total combinado de puntos anotados es exactamente igual a la línea de total ofrecida (por ejemplo, el Total está establecido en 45.0 y el marcador final es 24–21), la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

3. Finalización del Partido y Requisitos de Tiempo Oficial

- **Duración Mínima de Juego:** Se debe completar un mínimo de **55 minutos** de tiempo oficial de juego (o producirse la finalización oficial del partido) para que las apuestas de partido completo sean válidas.
- **Liquidación Incondicional (Totales/Hándicaps):** Si una línea de Total de Puntos ya ha sido superada antes de que un partido sea interrumpido o suspendido (por ejemplo, si el Más en Vivo está establecido en 42.5 y el marcador llega a 24–21 antes de los 55 minutos), las apuestas al **"Más"** se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al **"Menos"** como **Perdedoras**.
- **Partidos Interrumpidos / Abandonados:** Si un partido es pospuesto o reprogramado, las apuestas se mantendrán vigentes siempre que el partido se dispute dentro de las **48 horas** siguientes a la fecha de inicio original y en el recinto original (o en una sede neutral, si ha sido designada oficialmente). Si el partido se pospone más allá de este plazo, las apuestas abiertas serán anuladas.

Reglas de Apuestas en Vivo de Fútbol Americano: Total de Puntos por Equipo (Más / Menos)

1. Descripción General del Mercado

- **Definición:** Una apuesta sobre si el total de puntos anotados por un equipo específico será **Más (Over)** o **Menos (Under)** que la línea designada ofrecida durante el juego en vivo.
- **Alcance:** Las apuestas se aplican estrictamente al marcador individual del equipo especificado, independientemente del marcador del equipo contrario o del resultado final del partido.

2. Variantes del Mercado y Reglas de Liquidación

Opción A: Total del Equipo – Solo Tiempo Reglamentario (Solo 60 Minutos)

- **Exclusión del Tiempo Extra:** Las apuestas se califican estrictamente según los puntos anotados por el equipo especificado durante el tiempo reglamentario oficial (del 1.º al 4.º cuarto / 00:00 a 60:00).
- **Puntos del Tiempo Extra Excluidos:** Los puntos anotados por el equipo designado durante el Tiempo Extra (OT) **NO cuentan** para la liquidación del mercado.
- **Liquidación:**
 - **Más (Over):** Gana si el total de puntos del equipo durante el tiempo reglamentario supera la línea especificada.
 - **Menos (Under):** Gana si el total de puntos del equipo durante el tiempo reglamentario queda por debajo de la línea especificada.
 - **Coincidencia Exacta (Push):** Si el total de puntos anotados por el equipo durante el tiempo reglamentario es exactamente igual a la línea designada, la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe original apostado será reembolsado.

Opción B: Total del Equipo – Partido Completo (Tiempo Extra Incluido)

- **Inclusión del Tiempo Extra:** Las apuestas se califican según el total acumulado de puntos anotados por el equipo especificado al finalizar oficialmente el partido, **incluidos todos los puntos anotados durante los períodos de Tiempo Extra (OT).**
- **Liquidación:**
- **Más (Over):** Gana si el total de puntos del equipo (Tiempo Reglamentario + Tiempo Extra) supera la línea especificada.
- **Menos (Under):** Gana si el total de puntos del equipo (Tiempo Reglamentario + Tiempo Extra) queda por debajo de la línea especificada.
- **Coincidencia Exacta (Push):** Si el total final de puntos del equipo (incluido el Tiempo Extra) es exactamente igual a la línea designada, la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe original apostado será reembolsado.

3. Términos Generales y Requisitos para la Finalización del Partido

- **Duración Mínima de Juego:** Se debe completar un mínimo de **55 minutos** de tiempo oficial de juego (o producirse la finalización oficial del partido) para que las apuestas de Total del Equipo sean válidas.
- **Liquidación Incondicional:** Si una línea de "Más" del Total del Equipo ya ha sido superada antes de que el partido sea interrumpido o suspendido (por ejemplo, si el Total en Vivo del Equipo está establecido en 20.5 y el equipo alcanza 21 puntos antes de los 55 minutos), las apuestas al **"Más"** se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al **"Menos"** como **Perdedoras**.
- **Partidos Interrumpidos / Abandonados:** Si un partido es pospuesto o reprogramado, las apuestas se mantendrán vigentes siempre que el partido se dispute dentro de las **48 horas** siguientes a la fecha de inicio original y en el recinto original (o en una sede neutral, si ha sido designada oficialmente). Si el partido se pospone más allá de este plazo, las apuestas abiertas serán anuladas.

Reglas de Apuestas en Vivo de Fútbol Americano: Mercados de la 1.^a Mitad (Hándicap, Total, Moneyline)

1. Alcance General

- **Período Cubierto:** Todas las apuestas realizadas en mercados de la 1.^a Mitad se aplican estrictamente al marcador acumulado durante el **1.º y 2.º cuarto** (desde las 00:00 del 1.º cuarto hasta la finalización oficial del 2.º cuarto).

2. Reglas de Liquidación de Mercados

A. Moneyline de la 1.^a Mitad (2 Opciones)

- **Victoria del Equipo A:** La apuesta gana si el Equipo A está por delante en el marcador al finalizar la 1.^a Mitad.
- **Victoria del Equipo B:** La apuesta gana si el Equipo B está por delante en el marcador al finalizar la 1.^a Mitad.
- **Empate al Finalizar la 1.^a Mitad:** Si el marcador está empatado al finalizar la 1.^a Mitad (por ejemplo, 14–14), todas las apuestas de Moneyline de 2 Opciones de la 1.^a Mitad se calificarán como **Empate / Nulas (Push / Void)** y los importes originales apostados serán reembolsados.

B. Hándicap de Puntos de la 1.^a Mitad (Point Spread)

- **Calificación:** Las apuestas se califican según el marcador oficial al finalizar la 1.^a Mitad, aplicando el hándicap designado para la 1.^a Mitad al equipo seleccionado.
- **Coincidencia Exacta con el Hándicap (Push):** Si, después de aplicar el hándicap, el marcador al finalizar la 1.^a Mitad resulta en un empate exacto (por ejemplo, Equipo A -3.0 va ganando 10–7 al finalizar la 1.^a Mitad), la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

C. Total de Puntos de la 1.^a Mitad (Más / Menos)

- **Calificación:** Las apuestas se califican según el total combinado de puntos anotados por ambos equipos únicamente durante el 1.º y 2.º cuarto.

- **Más (Over):** Gana si el total combinado de puntos al finalizar la 1.^a Mitad supera la línea designada.
- **Menos (Under):** Gana si el total combinado de puntos al finalizar la 1.^a Mitad queda por debajo de la línea designada.
- **Coincidencia Exacta con el Total (Push):** Si el marcador combinado al finalizar la 1.^a Mitad es exactamente igual a la línea de total ofrecida (por ejemplo, el Total de la 1.^a Mitad está establecido en 24.0 y el marcador al finalizar la 1.^a Mitad es 14–10), la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

3. Requisitos de Finalización y Partidos Suspendidos

- **Finalización del Período:** La 1.^a Mitad (tanto el 1.º como el 2.º cuarto) debe disputarse hasta su finalización oficial para que las apuestas de la 1.^a Mitad sean válidas.
- **Liquidación Incondicional (Totales):** Si una línea de Total de Puntos de la 1.^a Mitad ya ha sido superada antes de una interrupción (por ejemplo, si el Más de la 1.^a Mitad está establecido en 21.5 y el marcador llega a 14–10 durante el 2.º cuarto), las apuestas al "**Más**" se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al "**Menos**" como **Perdedoras**.

Reglas de Apuestas en Vivo de Fútbol Americano: Total de Puntos por Equipo en la 1.^a Mitad (Más / Menos)

1. Descripción General del Mercado

- **Definición:** Una apuesta en vivo sobre si el total de puntos anotados por un equipo específico únicamente durante la **1.^a Mitad** (1.º y 2.º cuarto) será **Más (Over)** o **Menos (Under)** que la línea designada ofrecida.
- **Alcance:** Las apuestas se aplican estrictamente a los puntos anotados individualmente por el equipo designado desde las 00:00 del 1.º cuarto hasta la finalización oficial del 2.º cuarto (final de la 1.^a Mitad).

2. Reglas de Liquidación del Mercado

- **Más (Over):** La apuesta gana si el equipo seleccionado anota durante la 1.^a Mitad más puntos que la línea de total designada.
- **Menos (Under):** La apuesta gana si el equipo seleccionado anota durante la 1.^a Mitad menos puntos que la línea de total designada.
- **Coincidencia Exacta (Push / Void):** Si el total de puntos anotados por el equipo seleccionado durante la 1.^a Mitad es exactamente igual a la línea de total ofrecida (por ejemplo, si el Total en Vivo del Equipo para la 1.^a Mitad está establecido en 10.0 y el equipo tiene exactamente 10 puntos al finalizar la 1.^a Mitad), la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe original apostado será reembolsado.

3. Requisitos de Finalización y Partidos Suspendidos

- **Finalización Completa del Período:** La 1.^a Mitad (tanto el 1.^o como el 2.^o cuarto) debe completarse en su totalidad para que las apuestas de Total de Puntos por Equipo de la 1.^a Mitad sean válidas.
- **Liquidación Incondicional:** Si una línea de "Más" del Total de Puntos por Equipo de la 1.^a Mitad ya ha sido superada antes de una interrupción o retraso del partido (por ejemplo, si la línea del Equipo para la 1.^a Mitad está establecida en 13.5 y el equipo anota 14 puntos durante el 2.^o cuarto antes de que se detenga el juego), las apuestas al "**Más**" se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al "**Menos**" como **Perdedoras**.
- **Partidos Interrumpidos / Abandonados:** Si un partido es pospuesto o reprogramado, las apuestas se mantendrán vigentes siempre que el partido se dispute dentro de las **48 horas** siguientes a la fecha de inicio original y en el recinto original (o en una sede neutral, si ha sido designada oficialmente). Si el partido se pospone más allá de este plazo, las apuestas abiertas serán anuladas.

Reglas de Apuestas en Vivo de Fútbol Americano: Mercados de la 2.^a Mitad (Hándicap, Total, Moneyline – Tiempo Extra Incluido)

1. Alcance General

- **Período Cubierto:** Todas las apuestas realizadas en mercados de la 2.^a Mitad se aplican estrictamente a los puntos anotados desde el inicio del **3.^o cuarto (3.^o y 4.^o cuarto combinados)** hasta el final del partido, **INCLUIDO cualquier período de Tiempo Extra (OT) que se dispute**.
- **Nuevo Comienzo:** Los mercados en vivo de la 2.^a Mitad se consideran como un "nuevo partido" que comienza con un marcador de 0–0 al inicio del 3.^o cuarto, salvo que se indique específicamente lo contrario en el boleto de apuestas.

2. Reglas de Liquidación de Mercados

A. Moneyline de la 2.^a Mitad (2 Opciones)

- **Victoria del Equipo A:** La apuesta gana si el Equipo A anota más puntos que el Equipo B durante la 2.^a Mitad + Tiempo Extra combinados.
- **Victoria del Equipo B:** La apuesta gana si el Equipo B anota más puntos que el Equipo A durante la 2.^a Mitad + Tiempo Extra combinados.
- **Empate en la 2.^a Mitad (Después del Tiempo Extra):** Si el total de puntos anotados por ambos equipos *durante la 2.^a Mitad + Tiempo Extra* es igual, el mercado se calificará como **Empate / Nulo (Push / Void)** y los importes originales apostados serán reembolsados.

B. Hándicap de Puntos de la 2.^a Mitad (Point Spread)

- **Calificación:** Las apuestas se califican según los puntos anotados exclusivamente durante la 2.^a Mitad + Tiempo Extra, aplicando el hándicap designado para la 2.^a Mitad al equipo seleccionado.
- **Coincidencia Exacta con el Hándicap (Push):** Si, después de aplicar el hándicap, el marcador de la 2.^a Mitad + Tiempo Extra resulta en un empate exacto, la apuesta

se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

C. Total de Puntos de la 2.^a Mitad (Más / Menos)

- **Calificación:** Las apuestas se califican según el total combinado de puntos anotados por ambos equipos durante el 3.^o cuarto, el 4.^o cuarto y el Tiempo Extra.
 - **Más (Over):** Gana si el total combinado de puntos anotados durante la 2.^a Mitad + Tiempo Extra supera la línea designada.
 - **Menos (Under):** Gana si el total combinado de puntos anotados durante la 2.^a Mitad + Tiempo Extra queda por debajo de la línea designada.
- **Coincidencia Exacta con el Total (Push):** Si el total combinado de puntos de la 2.^a Mitad + Tiempo Extra es exactamente igual a la línea de total ofrecida, la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

3. Requisitos de Finalización y Partidos Suspendidos

- **Finalización Completa del Partido:** El partido completo (incluido el Tiempo Extra, si se disputa) debe finalizar oficialmente para que las apuestas de la 2.^a Mitad sean válidas, y deben haberse disputado un mínimo de **55 minutos** de tiempo total de juego.
- **Liquidación Incondicional (Totales):** Si una línea de Total de Puntos de la 2.^a Mitad ya ha sido superada antes de una interrupción del partido (por ejemplo, si el Más en Vivo de la 2.^a Mitad está establecido en 20.5 y el marcador combinado del 3.^o + 4.^o cuarto alcanza 21 puntos antes de la suspensión), las apuestas al "**Más**" se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al "**Menos**" como **Perdedoras**.
- **Partidos Interrumpidos / Abandonados:** Si un partido es suspendido o abandonado durante la 2.^a Mitad y no se completa dentro del plazo establecido por la casa de apuestas, todas las apuestas de la 2.^a Mitad cuyo resultado aún no haya sido determinado serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**.

Reglas de Apuestas en Vivo de Fútbol Americano: Total de Puntos por Equipo en la 2.^a Mitad (Más / Menos – Solo Tiempo Reglamentario)

1. Descripción General del Mercado

- **Definición:** Una apuesta en vivo sobre si el total de puntos anotados por un equipo específico estrictamente durante la **2.^a Mitad (3.^o y 4.^o cuarto)** será **Más (Over)** o **Menos (Under)** que la línea designada ofrecida.
- **Alcance:** Las apuestas se aplican estrictamente a los puntos anotados individualmente por el equipo designado, acumulados desde el inicio del 3.^o cuarto (00:00 del 3.^o cuarto) hasta la finalización oficial del 4.^o cuarto (60:00).
- **Exclusión del Tiempo Extra (OT):** Los puntos anotados por el equipo designado durante el Tiempo Extra **NO cuentan** para la liquidación de este mercado.

2. Reglas de Liquidación del Mercado

- **Más (Over):** La apuesta gana si el equipo seleccionado anota más puntos durante la 2.^a Mitad (3.^o + 4.^o cuarto) que la línea designada.
- **Menos (Under):** La apuesta gana si el equipo seleccionado anota menos puntos durante la 2.^a Mitad (3.^o + 4.^o cuarto) que la línea designada.
- **Coincidencia Exacta (Push / Void):** Si el total de puntos anotados por el equipo seleccionado durante el tiempo reglamentario de la 2.^a Mitad es exactamente igual a la línea de total ofrecida (por ejemplo, si el Total en Vivo del Equipo para la 2.^a Mitad está establecido en 10.0 y el equipo anota exactamente 10 puntos durante el 3.^o + 4.^o cuarto), la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe original apostado será reembolsado.

3. Requisitos de Finalización y Partidos Suspendidos

- **Finalización Completa del Tiempo Reglamentario:** El tiempo reglamentario (60:00) debe finalizar oficialmente para que las apuestas de Total de Puntos por Equipo de la 2.^a Mitad (Solo Tiempo Reglamentario) sean válidas, y deben haberse disputado un mínimo de **55 minutos** de tiempo total de juego.
- **Liquidación Incondicional:** Si una línea de "Más" del Total de Puntos por Equipo de la 2.^a Mitad ya ha sido superada antes de una interrupción del partido (por ejemplo, si la línea del Equipo para la 2.^a Mitad está establecida en 13.5 y el equipo anota 14 puntos durante el 3.^o/4.^o cuarto antes de que se detenga el juego), las apuestas al "**Más**" se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al "**Menos**" como **Perdedoras**.
- **Partidos Interrumpidos / Abandonados:** Si un partido es suspendido o abandonado durante la 2.^a Mitad antes de su finalización oficial y no se reanuda dentro del plazo establecido por la casa de apuestas, todas las apuestas de Total de Puntos por Equipo de la 2.^a Mitad cuyo resultado aún no haya sido determinado serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**.

Reglas de Apuestas en Vivo de MLB: Mercados Principales de Partido Completo (Moneyline, Run Line, Total de Carreras) – Entradas Extra Incluidas

1. Alcance General

- **Inclusión de Entradas Extra:** Todas las apuestas realizadas en los mercados en vivo de MLB de partido completo (**Moneyline, Run Line y Total de Carreras**) incluyen las carreras anotadas tanto durante el juego reglamentario (9 entradas) como durante cualquier **Entrada Extra** que sea necesaria para determinar un ganador oficial.
- **Liquidación de Apuestas en Vivo (In-Play):** Todos los mercados se califican según el marcador oficial final del partido completo una vez finalizado, independientemente del marcador o de la entrada en curso o restante en el momento en que se realizó la apuesta en vivo.

2. Reglas de Liquidación de Mercados

A. Moneyline (Ganador)

- **Calificación:** Las apuestas se liquidan según el ganador oficial del partido (incluidas las Entradas Extra).
- **Partido Oficial:** El partido debe finalizar oficialmente para que las apuestas de Moneyline sean válidas (consulte los Requisitos de Partido Oficial más adelante).

B. Run Line (Hándicap de Carreras)

- **Calificación:** Las apuestas se califican según el marcador final (incluidas las Entradas Extra), aplicando el hándicap designado al equipo seleccionado (por ejemplo, Equipo A -1.5 / Equipo B +1.5).
- **Coincidencia Exacta con el Hándicap (Push):** Si se ofrece una línea de carreras con un número entero (por ejemplo, Equipo A -1.0 / Equipo B +1.0) y, después de aplicar el hándicap, el resultado es un empate exacto, la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

C. Total de Carreras (Más / Menos)

- **Calificación:** Las apuestas se califican según el total combinado de carreras anotadas por ambos equipos al finalizar el partido (incluidas las Entradas Extra).
 - **Más (Over):** Gana si el total combinado de carreras supera la línea designada.
 - **Menos (Under):** Gana si el total combinado de carreras queda por debajo de la línea designada.
- **Coincidencia Exacta con el Total (Push):** Si el total combinado de carreras es exactamente igual a la línea ofrecida (por ejemplo, si el Total está establecido en 8.0 y el marcador final es 5-3), la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

3. Finalización del Partido y Requisitos de Partido Oficial

Requisitos para Moneyline

- **Mínimo para Partido Oficial:** Para que las apuestas de Moneyline sean válidas, deben disputarse al menos **5 entradas completas** (o **4.5 entradas** si el equipo local está ganando).
- **Partidos Acortados / Finalizados Anticipadamente:** Si un partido se da por finalizado o se suspende después de 5 entradas (o 4.5 si el equipo local está ganando), el ganador oficial se determinará según el marcador al final de la última entrada completada en su totalidad (a menos que el equipo local anote para empatar o tomar la ventaja en la parte baja de la entrada, en cuyo caso se utilizará el marcador existente en el momento en que se detuvo el partido para determinar la liquidación).

Requisitos para Run Line y Total de Carreras

- **Regla de 8.5 / 9 Entradas:** Para que las apuestas de **Run Line** y **Total de Carreras** sean válidas, el partido debe completar al menos **9 entradas completas** (o **8.5 entradas** si el equipo local está ganando).

- **Liquidación Incondicional (Totales):** Si una línea de Total de Carreras ya ha sido superada antes de que un partido sea interrumpido o finalizado anticipadamente (por ejemplo, si el Más en Vivo está establecido en 7.5 y el total alcanza 8 carreras en la 6.^a entrada), las apuestas al **"Más"** se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al **"Menos"** como **Perdedoras**.
- **Partidos Suspendidos / Pospuestos:** Si un partido es suspendido o pospuesto antes de cumplir con los criterios de finalización, todas las apuestas cuyo resultado aún no haya sido determinado serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**, salvo que el partido se complete el mismo día calendario (o dentro del plazo establecido por la política de la casa de apuestas).

Reglas de Apuestas en Vivo de MLB: Mercados Principales de Tiempo Reglamentario (9 Entradas)

(Moneyline, Run Line, Total de Carreras) – Excluye Entradas Extra

1. Alcance General

- **Exclusión de Entradas Extra:** Todas las apuestas realizadas en mercados en vivo de Tiempo Reglamentario de 9 Entradas (Moneyline, Run Line y Total de Carreras) se liquidan estrictamente según el marcador oficial al finalizar el juego reglamentario (**9 entradas completas**, o **8.5 entradas** si el equipo local está ganando). Las carreras anotadas durante las Entradas Extra **NO cuentan** para la liquidación del mercado.
- **Liquidación de Apuestas en Vivo (In-Play):** Todos los mercados se califican según el marcador al finalizar el tiempo reglamentario (9 entradas), independientemente del marcador o de la entrada en curso o restante en el momento en que se realizó la apuesta en vivo.

2. Reglas de Liquidación de Mercados

A. Moneyline (Ganador – Solo Tiempo Reglamentario)

- **Calificación:** Las apuestas se liquidan según el equipo que esté ganando al finalizar el juego reglamentario (9 entradas).
- **Resultado de Empate:** Si el marcador está empatado al finalizar el juego reglamentario (9 entradas), las apuestas de Moneyline de Tiempo Reglamentario se calificarán como **Empate / Nulas (Push / Void)**, salvo que se haya ofrecido explícitamente una selección de **"Empate"** o un mercado de **"3 Opciones (3-Way)"**. En caso de Push / Void, los importes apostados serán reembolsados.
- **Requisito de Partido Oficial:** El partido debe completar 9 entradas completas (o 8.5 entradas si el equipo local está ganando) para que las apuestas de Moneyline de Tiempo Reglamentario sean válidas.

3. Run Line (Hándicap de Carreras – Solo Tiempo Reglamentario)

- **Calificación:** Las apuestas se califican según el marcador al finalizar el juego reglamentario (9 entradas), aplicando el hándicap designado al equipo seleccionado (por ejemplo, Equipo A -1.5 / Equipo B +1.5).

- **Coincidencia Exacta con el Hándicap (Push):** Si se ofrece una línea de carreras con un número entero (por ejemplo, Equipo A -1.0 / Equipo B +1.0) y, después de aplicar el hándicap al marcador del tiempo reglamentario, el resultado es un empate exacto, la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

4. Total de Carreras (Más / Menos – Solo Tiempo Reglamentario)

- **Calificación:** Las apuestas se califican según el total combinado de carreras anotadas por ambos equipos al finalizar el juego reglamentario (9 entradas).
- **Más (Over):** Gana si el total combinado de carreras al finalizar el tiempo reglamentario supera la línea designada.
- **Menos (Under):** Gana si el total combinado de carreras al finalizar el tiempo reglamentario queda por debajo de la línea designada.
- **Coincidencia Exacta con el Total (Push):** Si el total combinado de carreras al finalizar el tiempo reglamentario es exactamente igual a la línea ofrecida (por ejemplo, si el Total está establecido en 8.0 y el marcador después de 9 entradas es 5–3), la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

5. Finalización del Partido y Requisitos de Partido Oficial

Requisitos para Moneyline

- **Mínimo para Partido Oficial:** Para que las apuestas de Moneyline sean válidas, deben disputarse al menos **5 entradas completas** (o **4.5 entradas** si el equipo local está ganando).
- **Partidos Acortados / Finalizados Anticipadamente:** Si un partido se da por finalizado o se suspende después de 5 entradas (o 4.5 si el equipo local está ganando), el ganador oficial se determinará según el marcador al final de la última entrada completada en su totalidad (a menos que el equipo local anote para empatar o tomar la ventaja en la parte baja de la entrada, en cuyo caso se utilizará el marcador existente en el momento en que se detuvo el partido para determinar la liquidación).

Requisitos para Run Line y Total de Carreras

- **Regla de 8.5 / 9 Entradas:** Para que las apuestas de **Run Line** y **Total de Carreras** sean válidas, el partido debe completar al menos **9 entradas completas** (o **8.5 entradas** si el equipo local está ganando).
- **Liquidación Incondicional (Totales):** Si una línea de Total de Carreras ya ha sido superada antes de que un partido sea interrumpido o finalizado anticipadamente (por ejemplo, si el Más en Vivo está establecido en 7.5 y el total alcanza 8 carreras en la

6.^a entrada), las apuestas al **"Más"** se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al **"Menos"** como **Perdedoras**.

- **Partidos Suspendidos / Pospuestos:** Si un partido es suspendido o pospuesto antes de cumplir con los criterios de finalización, todas las apuestas cuyo resultado aún no haya sido determinado serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**, salvo que el partido se complete el mismo día calendario (o dentro del plazo establecido por la política de la casa de apuestas).

Total de Carreras por Equipo en Béisbol (Partido Completo – Más/Menos) – Entradas Extra Incluidas

Definición y Liquidación del Mercado

- **Descripción:** Predecir si el número total de carreras anotadas por un **equipo específico** (Local o Visitante) durante el partido completo será Más o Menos que la línea designada.
- **Entradas Extra:** Todas las carreras anotadas por el equipo especificado durante las Entradas Extra cuentan para la liquidación final del mercado.
- **Carreras del Equipo Contrario:** Las carreras anotadas por el equipo contrario no tienen ningún efecto sobre este mercado.

Regla de Duración Mínima (Regla de 8.5 / 9 Entradas)

- **Requisito de Partido Oficial:** Para que las apuestas de Total de Carreras por Equipo sean válidas, el partido debe completar al menos **9 entradas completas** (o **8.5 entradas** si el equipo local está ganando), teniendo en cuenta las siguientes condiciones operativas:
 - **Total del Equipo Local:** Se liquidará si el equipo local ha completado al menos 8 entradas ofensivas completas (es decir, si se completó la parte baja de la 8.^a entrada o se cumplió la regla estándar de 8.5/9 entradas).
 - **Total del Equipo Visitante:** Se liquidará únicamente si el equipo visitante completa sus 9 entradas ofensivas (es decir, si se completa la parte alta de la 9.^a entrada o las 9 entradas completas).

Liquidación Anticipada y Resultados Determinados Incondicionalmente

Si un partido se da por finalizado, es suspendido o abandonado antes de alcanzar la duración mínima oficial:

Si una línea de Total de Carreras ya ha sido superada antes de que el partido sea interrumpido o finalizado anticipadamente (por ejemplo, si el Más en Vivo está establecido en 7.5 y el total alcanza 8 carreras en la 6.^a entrada), las apuestas al **"Más"** se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al **"Menos"** como **Perdedoras**.

Total de Carreras por Equipo en Béisbol (Partido Completo – Más/Menos) – Solo Tiempo Reglamentario

(Excluye Entradas Extra)

Definición y Liquidación del Mercado

- **Descripción:** Predecir si el número total de carreras anotadas por un equipo específico (Local o Visitante) durante el tiempo reglamentario (9 entradas) será Más o Menos que la línea designada.
- **Exclusión de Entradas Extra:** Únicamente las carreras anotadas por el equipo especificado durante el juego reglamentario (**9 entradas**) cuentan para la liquidación del mercado. Las carreras anotadas durante las Entradas Extra **NO cuentan** para este mercado.
- **Carreras del Equipo Contrario:** Las carreras anotadas por el equipo contrario no tienen ningún efecto sobre este mercado.

Regla de Duración Mínima (Regla de 8.5 / 9 Entradas)

- **Requisito de Partido Oficial:** Para que las apuestas de Total de Carreras por Equipo sean válidas, el partido debe completar al menos 9 entradas completas (o 8.5 entradas si el equipo local está ganando al finalizar el tiempo reglamentario), teniendo en cuenta las siguientes condiciones operativas:
 - **Total del Equipo Local:** Se liquidará si el equipo local completa su 9.^a entrada o si no necesita batear en la parte baja de la 9.^a porque ya se encuentra ganando.
 - **Total del Equipo Visitante:** Se liquidará únicamente si el equipo visitante completa sus 9 mitades ofensivas (es decir, si se completa la parte alta de la 9.^a entrada o las 9 entradas completas).

Liquidación Anticipada y Resultados Determinados Incondicionalmente (Total de Carreras por Equipo)

Si un partido es pospuesto, suspendido o abandonado antes de alcanzar la duración mínima oficial (regla de 8.5 / 9 entradas):

- **Resultados Determinados Incondicionalmente:** Las apuestas se mantendrán válidas si el resultado del mercado ya ha sido determinado de manera incondicional antes de que el partido sea interrumpido o finalizado anticipadamente.
 - **Apuestas al Más (Over):** Si el total de carreras de un equipo específico ya ha superado la línea designada antes de que se detenga el partido (por ejemplo, si la línea de Más del Equipo está establecida en 3.5 y el equipo anota su 4.^a carrera en la 5.^a entrada), las apuestas al "**Más**" se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al "**Menos**" como **Perdedoras**.
- **Resultados No Determinados:** Si el partido se detiene antes de alcanzar la duración oficial y la línea de Total de Carreras por Equipo **no** ha sido superada, todas las apuestas abiertas de ese mercado se calificarán como **Nulas / Canceladas (Void / Cancelled)** y los importes apostados serán reembolsados.

Reglas de Apuestas en Vivo de MLB: Primeras 5 Entradas

Segmento del Partido – Mercados Principales (Moneyline, Run Line, Total de Carreras)

1. Alcance General

- **Alcance de las Apuestas:** Todas las apuestas realizadas en mercados de las Primeras 5 Entradas se determinan estrictamente según el marcador oficial al finalizar la 5.^a entrada (o después de 4.5 entradas si el equipo local está ganando tras la parte alta de la 5.^a). Cualquier evento que ocurra a partir de la 6.^a entrada no tendrá ningún efecto sobre la liquidación del mercado.
- **Regla de Duración Mínima (Regla de 4.5 / 5 Entradas):** Para que todas las apuestas de las Primeras 5 Entradas sean válidas, deben completarse un mínimo de 5 entradas completas, salvo que el equipo local esté ganando después de la parte alta de la 5.^a entrada (4.5 entradas). Si un partido es pospuesto, finalizado anticipadamente o suspendido antes de alcanzar las 4.5/5 entradas completas, todas las apuestas abiertas de las Primeras 5 Entradas se calificarán como **Nulas / Canceladas (Void / Cancelled)**, excepto en aquellos casos en los que el resultado ya haya sido determinado incondicionalmente (por ejemplo, un mercado de Más cuyo total ya haya sido superado).

2. Reglas de Liquidación de Mercados

A. Moneyline de las Primeras 5 Entradas (Ganador)

- **Calificación:** Las apuestas se liquidan según el equipo que esté ganando al completarse 5 entradas (o 4.5 entradas si el equipo local está ganando).
- **Resultado de Empate (Push):** Si el marcador está empatado al completarse 5 entradas, las apuestas de Moneyline de 2 Opciones se calificarán como **Empate / Nulas (Push / Void)** y los importes apostados serán reembolsados (salvo que se haya ofrecido explícitamente una selección de "**Empate / 3 Opciones (3-Way)**").

B. Run Line de las Primeras 5 Entradas (Hándicap)

- **Calificación:** Las apuestas se califican según el marcador al finalizar la 5.^a entrada (o después de 4.5 entradas si el equipo local está ganando), aplicando el hándicap designado al equipo seleccionado (por ejemplo, Equipo A -0.5 / Equipo B +0.5).
- **Coincidencia Exacta con el Hándicap (Push):** Si se ofrece una línea de carreras con un número entero (por ejemplo, Equipo A -1.0 / Equipo B +1.0) y, después de aplicar el hándicap, el resultado es un empate exacto tras 5 entradas, la apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

C. Total de Carreras de las Primeras 5 Entradas (Más / Menos)

- **Calificación:** Las apuestas se califican según el total combinado de carreras anotadas por ambos equipos al completarse 5 entradas (o 4.5 entradas si el equipo local está ganando).
- **Más (Over):** Gana si el total combinado de carreras después de 5 entradas supera la línea de total designada.
- **Menos (Under):** Gana si el total combinado de carreras después de 5 entradas queda por debajo de la línea de total designada.
- **Coincidencia Exacta con el Total (Push):** Si el total combinado de carreras al finalizar 5 entradas completas es exactamente igual a la línea ofrecida (por ejemplo, si el Total está establecido en 4.0 y el marcador después de 5 entradas es 2-2), la

apuesta se calificará como **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

3. Liquidación Anticipada y Resultados Determinados Incondicionalmente

Si un partido es pospuesto, finalizado anticipadamente o suspendido antes de alcanzar la duración mínima oficial para la 5.^a entrada (4.5 / 5 entradas):

- **Resultados Determinados Incondicionalmente:** Las apuestas se mantendrán válidas si el resultado del mercado ya ha sido determinado de manera incondicional antes de que el partido sea interrumpido.
 - **Apuestas al Más (Over):** Si el total de carreras del equipo especificado ya ha superado la línea designada de las Primeras 5 Entradas antes de que el partido sea detenido (por ejemplo, si el Más del Equipo para las Primeras 5 Entradas está establecido en 2.5 y el equipo anota su 3.^a carrera en la 3.^a entrada), las apuestas al **"Más"** se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al **"Menos"** como **Perdedoras**.
- **Resultados No Determinados:** Si el partido se detiene antes de alcanzar las 4.5/5 entradas completas y la línea de Total de Carreras del equipo especificado **no** ha sido superada, todas las apuestas abiertas de ese mercado se calificarán como **Nulas / Canceladas (Void / Cancelled)** y los importes apostados serán reembolsados.

Total de Carreras por Equipo en las Primeras 5 Entradas de MLB (Más/Menos)

1. Definición y Liquidación del Mercado

- **Descripción:** Predecir si el número total de carreras anotadas por un equipo específico (Local o Visitante) durante las primeras 5 entradas del partido será Más o Menos que la línea designada.
- **Alcance de las Apuestas:** Únicamente las carreras anotadas por el equipo especificado durante las primeras 5 entradas (hasta completarse la parte baja de la 5.^a entrada) cuentan para la liquidación del mercado. Las carreras anotadas a partir de la 6.^a entrada (o durante las Entradas Extra) no tienen ningún efecto sobre este mercado.
- **Carreras del Equipo Contrario:** Las carreras anotadas por el equipo contrario no tienen ningún efecto sobre este mercado.

2. Reglas de Duración Mínima (Regla de 4.5 / 5 Entradas)

Para que las apuestas de Total de Carreras por Equipo de las Primeras 5 Entradas sean válidas, el segmento debe alcanzar su finalización oficial de acuerdo con las siguientes reglas:

- **Total del Equipo Local:** Se liquidará si se han completado al menos 4.5 entradas de juego (es decir, si se completó la parte alta de la 5.^a entrada o si el equipo local está ganando/bateando en la parte baja de la 5.^a). Si el equipo local no necesita completar su mitad de la 5.^a entrada porque ya se encuentra ganando o porque el resultado ya está determinado, se utilizará el marcador existente en ese momento.

- **Total del Equipo Visitante:** Se liquidará únicamente si el equipo visitante completa sus 5 mitades de entrada ofensivas (es decir, si se completa en su totalidad la parte alta de la 5.^a entrada).

3. Liquidación Anticipada y Resultados Determinados Incondicionalmente

Si un partido es pospuesto, finalizado anticipadamente o suspendido antes de alcanzar la duración mínima oficial para la 5.^a entrada (4.5 / 5 entradas):

- **Resultados Determinados Incondicionalmente:** Las apuestas se mantendrán válidas si el resultado del mercado ya ha sido determinado de manera incondicional antes de que el partido sea interrumpido.
 - **Apuestas al Más (Over):** Si el total de carreras del equipo especificado ya ha superado la línea designada de las Primeras 5 Entradas antes de que el partido sea detenido (por ejemplo, si el Más del Equipo para las Primeras 5 Entradas está establecido en 2.5 y el equipo anota su 3.^a carrera en la 3.^a entrada), las apuestas al "**Más**" se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al "**Menos**" como **Perdedoras**.
- **Resultados No Determinados:** Si el partido se detiene antes de alcanzar las 4.5/5 entradas completas y la línea de Total de Carreras del equipo especificado **no** ha sido superada, todas las apuestas abiertas de ese mercado se calificarán como **Nulas / Canceladas (Void / Cancelled)** y los importes apostados serán reembolsados.

Regla de Misericordia y Cambios de Lanzador

- **Regla de Misericordia (Mercy Rule):** Si se aplica oficialmente una regla de misericordia (por ejemplo, en el Clásico Mundial de Béisbol o bajo reglas internacionales), todos los mercados en vivo se liquidarán según el marcador existente en el momento en que se declare oficialmente la aplicación de dicha regla.
- **Apuestas con Acción (Lanzadores):** Todas las apuestas en vivo de MLB se consideran **Action** (válidas independientemente de cualquier cambio de lanzador durante el partido).

Baloncesto NCAA: Mercados Principales de Partido Completo (Solo Tiempo Reglamentario / Sin Tiempo Extra)

1. Reglas Generales y Exclusión del Tiempo Extra

- **Alcance:** Las apuestas realizadas en mercados de **Solo Tiempo Reglamentario (2 Opciones)** se aplican estrictamente a los **40 minutos de juego reglamentario oficial** (dos mitades de 20 minutos).
- **Exclusión del Tiempo Extra:** Los puntos anotados durante cualquier período de Tiempo Extra (OT) **NO CUENTAN** para la liquidación de estos mercados específicos.

2. Reglas de Liquidación de Mercados

A. Hándicap de Puntos (Point Spread — Solo Tiempo Reglamentario)

- Las apuestas se liquidan según la diferencia de puntos existente exactamente al finalizar el tiempo reglamentario (**40:00 en el reloj del partido**).
- Cualquier punto anotado durante el Tiempo Extra se excluye por completo para efectos de la liquidación.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si el marcador del tiempo reglamentario, después de aplicar el hándicap, resulta en un empate (por ejemplo, si la línea es **-3.0** y el equipo gana exactamente por 3 puntos al finalizar los 40:00), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

B. Total de Puntos (Más/Menos — Solo Tiempo Reglamentario)

- Las apuestas se liquidan según el total combinado de puntos anotados por ambos equipos **únicamente durante los 40 minutos de tiempo reglamentario**.
- **Más / Menos (Over / Under):** Se determina estrictamente según el marcador al finalizar la 2.^a mitad (40:00). Los puntos anotados durante el Tiempo Extra no cuentan.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si el total de puntos del tiempo reglamentario es exactamente igual a la línea (por ejemplo, si la línea es **140.0** y el marcador combinado durante el tiempo reglamentario es de 140 puntos), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

C. Moneyline de 2 Opciones (Solo Tiempo Reglamentario)

- Las apuestas se liquidan según el equipo que esté ganando al finalizar el tiempo reglamentario oficial (**40:00 en el reloj del partido**).
- **Empate al Finalizar el Tiempo Reglamentario (Final del 4.º Cuarto / 2.ª Mitad a los 40:00):** Si el marcador está empatado al finalizar los 40 minutos de tiempo reglamentario, todas las apuestas de Moneyline de 2 Opciones de Tiempo Reglamentario serán declaradas **Empate / Nulas (Push / Void)** y todos los importes originales apostados serán reembolsados (independientemente de qué equipo termine ganando el partido durante el Tiempo Extra).

3. Tiempo Mínimo de Juego y Partidos Interrumpidos

- **Requisito de Finalización:** Deben disputarse un mínimo de **35 minutos** para que las apuestas de Partido Completo de Tiempo Reglamentario sean válidas, salvo que el resultado de un mercado ya haya sido determinado de manera incondicional.
- **Liquidación Incondicional:** Si una línea de "Más" del Total de Puntos de Tiempo Reglamentario ya ha sido alcanzada antes de una interrupción del partido, las apuestas al "**Más**" se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al "**Menos**" como **Perdedoras**.
- **Plazo de 48 Horas para Reprogramación:** Si un partido es pospuesto, abandonado o suspendido antes de alcanzar los 35 minutos de juego, todas las apuestas abiertas se **mantendrán vigentes** si el partido se reanuda dentro de las **48 horas** siguientes a la fecha de inicio original y en la misma sede. De lo contrario, las apuestas que no hayan podido completarse serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**.

Baloncesto NCAA: Mercados Principales de Partido Completo (Tiempo Extra Incluido)

1. Reglas Generales y Alcance

- **Cobertura en Vivo y Prepartido:** Los mercados de Partido Completo abarcan toda la puntuación registrada desde el salto inicial hasta la finalización oficial del partido.
- **Tiempo Extra Incluido:** Todas las apuestas de Partido Completo de **Hándicap de Puntos (Point Spread)**, **Total de Puntos (Más/Menos)** y **Moneyline INCLUYEN cualquier período de Tiempo Extra (OT)** que se dispute, salvo que se indique explícitamente lo contrario en el boleto de apuestas.

2. Reglas de Liquidación de Mercados

A. Hándicap de Puntos (Point Spread — Tiempo Extra Incluido)

- Las apuestas se liquidan según el marcador final del partido, **incluidos todos los períodos de Tiempo Extra**.
- La línea de hándicap (por ejemplo, -3.5 o +3.5) se suma o resta al total de puntos anotados por el equipo designado (Tiempo Reglamentario + Tiempo Extra).
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si el marcador final (incluido el Tiempo Extra), después de aplicar el hándicap, resulta en un empate (por ejemplo, si la línea es **-4.0** y el equipo favorito gana exactamente por 4 puntos durante el Tiempo Extra), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

B. Total de Puntos (Más/Menos — Tiempo Extra Incluido)

- Las apuestas se liquidan según el marcador final combinado de **ambos equipos, incluidos todos los períodos de Tiempo Extra**.
- **Más (Over):** Gana si el total combinado de puntos anotados (Tiempo Reglamentario + Tiempo Extra) supera la línea.
- **Menos (Under):** Gana si el total combinado de puntos anotados (Tiempo Reglamentario + Tiempo Extra) queda por debajo de la línea.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si el total de puntos (incluido el Tiempo Extra) es exactamente igual a la línea de número entero publicada (por ejemplo, si la línea es **142.0** y el marcador final combinado suma 142 puntos), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

C. Moneyline (2 Opciones — Tiempo Extra Incluido)

- Las apuestas se liquidan según el equipo que gane el partido de forma absoluta al finalizar oficialmente, **incluido cualquier período de Tiempo Extra que se dispute**.
- Debido a que en el Baloncesto NCAA se disputa Tiempo Extra para desempatar el partido, las apuestas de Moneyline de 2 Opciones se determinarán según el resultado final del partido.

3. Tiempo Mínimo de Juego y Partidos Interrumpidos

- **Requisito de Finalización:** Deben disputarse un mínimo de **35 minutos** (para partidos con un tiempo reglamentario estándar de 40 minutos) para que las apuestas

de Partido Completo sean válidas, salvo que el resultado de un mercado ya haya sido determinado de manera incondicional.

- **Liquidación Incondicional:** Si una línea de "Más" del Total de Puntos ya ha sido alcanzada antes de una interrupción del partido, las apuestas al "**Más**" se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al "**Menos**" como **Perdedoras**.
- **Plazo de 48 Horas para Reprogramación:** Si un partido es pospuesto, abandonado o suspendido antes de alcanzar los 35 minutos de juego, todas las apuestas abiertas se **mantendrán vigentes** si el partido se reanuda dentro de las **48 horas** siguientes a la fecha de inicio original y en la misma sede. De lo contrario, las apuestas que no hayan podido completarse serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**.

Baloncesto NCAA: Mercados Principales de la 1.ª Mitad (Hándicap de Puntos, Total y Moneyline)

1. Alcance y Cobertura del Mercado

- **Duración de la 1.ª Mitad:** Los mercados de la 1.ª Mitad se aplican estrictamente a toda la puntuación registrada desde el salto inicial hasta la finalización oficial de la **1.ª Mitad (los primeros 20 minutos del tiempo reglamentario oficial)**.
- Los puntos anotados durante la 2.ª Mitad o durante cualquier período de Tiempo Extra (OT) no tienen ningún efecto sobre la liquidación de estos mercados.

2. Reglas de Liquidación por Tipo de Mercado

A. Hándicap de Puntos de la 1.ª Mitad (Point Spread)

- Las apuestas se liquidan según la diferencia de puntos existente en el momento exacto en que finaliza oficialmente la 1.ª Mitad (20:00 transcurridos / 0:00 en el reloj de la 1.ª Mitad).
- La línea de hándicap (por ejemplo, -2.5 o +2.5) se suma o resta únicamente al marcador de la 1.ª Mitad del equipo designado.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si la diferencia de puntos, después de aplicar el hándicap, resulta en un empate al finalizar la 1.ª Mitad (por ejemplo, si la línea es -3.0 y el equipo está ganando exactamente por 3 puntos al descanso), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

B. Total de Puntos de la 1.ª Mitad (Más/Menos)

- Las apuestas se liquidan según el total combinado de puntos anotados por **ambos equipos** durante la 1.ª Mitad (los primeros 20 minutos).
- **Más (Over):** Gana si el total combinado de puntos de la 1.ª Mitad supera la línea publicada.
- **Menos (Under):** Gana si el total combinado de puntos de la 1.ª Mitad queda por debajo de la línea publicada.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si el marcador combinado de la 1.ª Mitad coincide exactamente con una línea de total de número entero (por ejemplo, si la línea es **68.0** y el marcador al descanso es 35–33), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

C. Moneyline de la 1.^a Mitad

- Las apuestas se liquidan según el equipo que esté ganando al finalizar oficialmente la 1.^a Mitad.
- **Empate al Descanso:**
 - **Moneyline de 2 Opciones:** Si el marcador está empatado al descanso (por ejemplo, 32–32) y no se ofreció una opción de empate, todas las apuestas de Moneyline de 2 Opciones de la 1.^a Mitad serán declaradas **Empate / Nulas (Push / Void)** y los importes apostados serán reembolsados.
 - **Moneyline de 3 Opciones (incluye "Empate"):** Si se ofrece explícitamente una selección de **"Empate"**, dicha opción se calificará como ganadora si el marcador está empatado al finalizar la 1.^a Mitad.

3. Requisitos de Finalización y Partidos Interrumpidos

- **Finalización Completa del Período:** La 1.^a Mitad (20 minutos completos) debe finalizar para que las apuestas sean válidas, salvo que el resultado del mercado ya haya sido determinado de manera incondicional.
- **Liquidación Incondicional:** Si una línea de **"Más"** del Total de Puntos de la 1.^a Mitad ya ha sido matemáticamente superada antes de una interrupción del partido durante la 1.^a Mitad, las apuestas al **"Más"** se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al **"Menos"** como **Perdedoras**.
- **Partidos Suspendidos / Reprogramados:** Si un partido es interrumpido o pospuesto durante la 1.^a Mitad y no se reanuda dentro de las **48 horas** siguientes a la fecha de inicio originalmente programada y en la misma sede, todas las apuestas abiertas de la 1.^a Mitad serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**, excepto aquellas cuyo resultado ya haya sido determinado de manera incondicional.

Baloncesto NCAA: Total de Puntos por Equipo de la 1.^a Mitad (Más/Menos)

1. Definición y Alcance del Mercado

- El mercado de **Total de Puntos por Equipo de la 1.^a Mitad** se aplica estrictamente al total acumulado de puntos anotados por el equipo designado **únicamente durante la 1.^a Mitad** (los primeros 20 minutos del tiempo reglamentario oficial).
- Los puntos anotados por el equipo contrario, así como cualquier punto anotado durante la 2.^a Mitad o durante los períodos de Tiempo Extra (OT), no tienen ningún efecto sobre la liquidación de este mercado.

2. Reglas de Liquidación y Líneas

- **Momento de Liquidación:** Todas las apuestas se liquidan según el marcador oficial registrado en el momento exacto en que finaliza oficialmente la 1.^a Mitad (20:00 transcurridos / 0:00 en el reloj de la 1.^a Mitad).
- **Líneas de Más / Menos:**
 - **Más (Over):** Gana si el equipo designado anota **más** puntos que la línea de total publicada al finalizar la 1.^a Mitad.
 - **Menos (Under):** Gana si el equipo designado anota **menos** puntos que la línea de total publicada al finalizar la 1.^a Mitad.

- **Empate / Nula en Números Enteros (Push / Void):** Si la línea es un número entero (por ejemplo, **32.0**) y el equipo designado anota exactamente esa cantidad de puntos al descanso, la apuesta será declarada **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe original apostado será reembolsado.

3. Requisitos de Finalización y Partidos Suspendidos

- **Finalización Completa del Período:** La **1.ª Mitad (20 minutos completos)** debe finalizar en su totalidad para que las apuestas de Total de Puntos por Equipo de la 1.ª Mitad sean válidas.
- **Liquidación Incondicional:** Si una línea de **"Más"** del Total de Puntos por Equipo de la 1.ª Mitad ya ha sido matemáticamente superada antes de cualquier interrupción, retraso o abandono del partido durante la 1.ª Mitad:
 - Las apuestas al **"Más"** se liquidarán como **Ganadoras**.
 - Las apuestas al **"Menos"** se liquidarán como **Perdedoras**.
 - *Ejemplo: Si la línea de Total de Puntos por Equipo de la 1.ª Mitad está establecida en 31.5 y el equipo anota 32 puntos antes de que se detenga el juego durante la 1.ª Mitad, las apuestas al "Más" ganan y las apuestas al "Menos" pierden, independientemente de si posteriormente se reanuda la mitad.*
- **Partidos Suspendidos / Reprogramados:**
 - Si un partido es pospuesto o interrumpido durante la 1.ª Mitad, las apuestas se **mantendrán vigentes** siempre que el partido se reanude dentro de las **48 horas** siguientes a la fecha de inicio originalmente programada y en la misma sede.
 - Si el partido no se completa dentro de este **plazo de 48 horas**, todas las apuestas abiertas de Total de Puntos por Equipo de la 1.ª Mitad serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**, excepto aquellas cuyo resultado ya haya sido determinado de manera incondicional.

Baloncesto NCAA: Mercados Principales de la 2.ª Mitad (Solo Tiempo Reglamentario / Sin Tiempo Extra)

1. Alcance del Mercado y Exclusión del Tiempo Extra

- **Cobertura en Vivo:** Los mercados de Tiempo Reglamentario de la 2.ª Mitad se aplican estrictamente a los puntos anotados durante la **2.ª mitad de 20 minutos del tiempo reglamentario** (el período comprendido entre el inicio/primera posesión de la 2.ª Mitad y la marca de 0:00 en el reloj de la 2.ª Mitad).
- **Exclusión del Tiempo Extra:** Los puntos anotados durante cualquier período de Tiempo Extra (OT) **NO CUENTAN** para la liquidación de los mercados de Tiempo Reglamentario de la 2.ª Mitad.
- **Reinicio del Marcador:** La liquidación se basa estrictamente en el marcador acumulado durante el período reglamentario de la 2.ª Mitad. Los puntos anotados durante la 1.ª Mitad se reinician a 0–0.

2. Reglas de Liquidación por Tipo de Mercado

A. Hándicap de Puntos de la 2.ª Mitad (Point Spread — Solo Tiempo Reglamentario)

- Las apuestas se liquidan según la diferencia de puntos generada **estrictamente durante los 20 minutos de la 2.ª Mitad**.
- Los puntos anotados durante el Tiempo Extra se excluyen por completo.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si la diferencia de puntos del tiempo reglamentario de la 2.ª Mitad coincide exactamente con la línea de hándicap (por ejemplo, si la línea es **-2.0** y el Equipo A anota exactamente 2 puntos más que el Equipo B durante la 2.ª Mitad, desde 20:00 hasta 0:00 en el reloj), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

B. Total de Puntos de la 2.ª Mitad (Más/Menos — Solo Tiempo Reglamentario)

- Las apuestas se liquidan según el total combinado de puntos anotados por **ambos equipos únicamente durante el período reglamentario de la 2.ª Mitad**.
- **Más (Over):** Gana si el total combinado de puntos del tiempo reglamentario de la 2.ª Mitad supera la línea publicada.
- **Menos (Under):** Gana si el total combinado de puntos del tiempo reglamentario de la 2.ª Mitad queda por debajo de la línea publicada.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si el total de puntos anotados durante el tiempo reglamentario de la 2.ª Mitad coincide exactamente con una línea de total de número entero (por ejemplo, si la línea es **72.0** y el marcador combinado de la 2.ª Mitad es de 72 puntos al llegar a 0:00), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

C. Moneyline de la 2.ª Mitad (2 Opciones — Solo Tiempo Reglamentario)

- Las apuestas se liquidan según el equipo que anote más puntos estrictamente durante los **20 minutos reglamentarios de la 2.ª Mitad**.
- **Empate al Finalizar el Tiempo Reglamentario de la 2.ª Mitad:** Si ambos equipos anotan exactamente la misma cantidad de puntos durante el tiempo reglamentario de la 2.ª Mitad (por ejemplo, si ambos equipos anotan 35 puntos en la 2.ª Mitad, independientemente del marcador del partido completo o de cualquier Tiempo Extra posterior), todas las apuestas de Moneyline de 2 Opciones de la 2.ª Mitad serán declaradas **Empate / Nulas (Push / Void)** y todos los importes apostados serán reembolsados.

3. Requisitos de Finalización y Partidos Interrumpidos

- **Finalización Completa del Período:** La 2.ª Mitad (20 minutos completos de tiempo reglamentario) debe finalizar en su totalidad para que las apuestas sean válidas, salvo que el resultado de un mercado ya haya sido determinado de manera incondicional.
- **Liquidación Incondicional:** Si una línea de **"Más"** del Total de Puntos de la 2.ª Mitad ya ha sido matemáticamente superada antes de una interrupción del partido durante la 2.ª Mitad, las apuestas al **"Más"** se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al **"Menos"** como **Perdedoras**.
- **Partidos Suspendidos / Reprogramados:** Si un partido es interrumpido o pospuesto durante la 2.ª Mitad y no se completa dentro de las **48 horas** siguientes a la fecha de inicio original y en la misma sede, todas las apuestas abiertas de la 2.ª

Mitad serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**, excepto aquellas cuyo resultado ya haya sido determinado de manera incondicional.

Baloncesto NCAA: Mercados Principales de la 2.ª Mitad (Tiempo Extra Incluido)

1. Alcance del Mercado e Inclusión del Tiempo Extra

- **Cobertura en Vivo:** Los mercados de la 2.ª Mitad se aplican estrictamente a toda la puntuación registrada desde el inicio de la **2.ª Mitad (segundo período de 20 minutos)** hasta la finalización oficial del partido.
- **Tiempo Extra Incluido:** Todas las apuestas de la 2.ª Mitad de **Hándicap de Puntos (Point Spread)**, **Total de Puntos (Más/Menos)** y **Moneyline INCLUYEN** cualquier período de **Tiempo Extra (OT)** que se dispute.
- **Reinicio del Marcador:** La liquidación se basa estrictamente en los puntos anotados entre el inicio de la 2.ª Mitad y la finalización oficial del partido (incluidos todos los períodos de Tiempo Extra). Para estos mercados, los puntos acumulados durante la 1.ª Mitad se reinician a 0–0.

2. Reglas de Liquidación por Tipo de Mercado

A. Hándicap de Puntos de la 2.ª Mitad (Point Spread — Tiempo Extra Incluido)

- Las apuestas se liquidan según la diferencia de puntos generada **durante la 2.ª Mitad y todos los períodos de Tiempo Extra combinados**.
- La línea de hándicap (por ejemplo, -3.5 o +3.5) se suma o resta únicamente al marcador del equipo designado correspondiente a la 2.ª Mitad + Tiempo Extra.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si la diferencia de puntos de la 2.ª Mitad + Tiempo Extra coincide exactamente con la línea de hándicap (por ejemplo, si la línea es **-3.0** y el equipo favorito anota exactamente 3 puntos más que su oponente durante la 2.ª Mitad y el Tiempo Extra combinados), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

B. Total de Puntos de la 2.ª Mitad (Más/Menos — Tiempo Extra Incluido)

- Las apuestas se liquidan según el total acumulado de puntos anotados por **ambos equipos durante la 2.ª Mitad y todos los períodos de Tiempo Extra combinados**.
- **Más (Over):** Gana si el marcador combinado de la 2.ª Mitad + Tiempo Extra supera la línea de total publicada.
- **Menos (Under):** Gana si el marcador combinado de la 2.ª Mitad + Tiempo Extra queda por debajo de la línea de total publicada.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si el marcador combinado de la 2.ª Mitad + Tiempo Extra coincide exactamente con una línea de total de número entero (por ejemplo, si la línea es **75.0** y el total de puntos de la 2.ª Mitad + Tiempo Extra es de 75), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

C. Moneyline de la 2.ª Mitad (2 Opciones — Tiempo Extra Incluido)

- Las apuestas se liquidan según el equipo que anote más puntos durante la **2.ª Mitad y todos los períodos de Tiempo Extra combinados**.
- Debido a que el Tiempo Extra se disputa para desempatar el partido completo, el equipo ganador del período combinado de la 2.ª Mitad + Tiempo Extra se calificará como ganador.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si ambos equipos anotan exactamente la misma cantidad de puntos durante la 2.ª Mitad + Tiempo Extra combinados (por ejemplo, si terminan empatados en la 2.ª Mitad y no se disputa Tiempo Extra, o si permanecen empatados después de la 2.ª Mitad + Tiempo Extra), las apuestas de Moneyline de 2 Opciones de la 2.ª Mitad serán declaradas **Empate / Nulas (Push / Void)** y los importes apostados serán reembolsados.

3. Requisitos de Finalización y Partidos Interrumpidos

- **Finalización Completa del Período:** El partido debe completarse en su totalidad (o alcanzar el estado de finalización oficial conforme a las reglas estándar de la casa para NCAA) para que las apuestas de la 2.ª Mitad sean válidas.
- **Liquidación Incondicional:** Si una línea de "**Más**" del Total de Puntos de la 2.ª Mitad ya ha sido matemáticamente superada antes de una interrupción del partido durante la 2.ª Mitad, las apuestas al "**Más**" se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al "**Menos**" como **Perdedoras**.
- **Partidos Suspendidos / Reprogramados:** Si un partido es interrumpido o pospuesto durante la 2.ª Mitad y no se completa dentro de las **48 horas** siguientes a la fecha de inicio original y en la misma sede, todas las apuestas abiertas de la 2.ª Mitad serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**, excepto aquellas cuyo resultado ya haya sido determinado de manera incondicional.

Baloncesto NCAA: Total de Puntos por Equipo de la 2.ª Mitad (Más/Menos)

1. Definición y Alcance del Mercado

- El mercado de **Total de Puntos por Equipo de la 2.ª Mitad** se aplica estrictamente al total acumulado de puntos anotados por el equipo designado desde el inicio de la **2.ª Mitad** hasta la finalización del partido (o hasta el final del tiempo reglamentario, según las condiciones del mercado especificadas a continuación).
- Los puntos anotados por el equipo contrario y los puntos acumulados durante la 1.ª Mitad no tienen ningún efecto sobre la liquidación de este mercado (el marcador de la 1.ª Mitad se reinicia a 0–0).

2. Reglas de Liquidación por Tipo de Mercado

Opción A: Solo Tiempo Reglamentario (Sin Tiempo Extra)

- **Alcance:** Se aplica **estrictamente a los 20 minutos reglamentarios de la 2.ª Mitad** (desde el inicio de la 2.ª Mitad hasta que el reloj del partido llegue a 0:00).
- **Exclusión del Tiempo Extra:** Los puntos anotados por el equipo designado durante cualquier período de Tiempo Extra (OT) **NO CUENTAN** para la liquidación de este mercado.
- **Liquidación:**

- **Más (Over):** Gana si el equipo designado anota **más** puntos que la línea durante el tiempo reglamentario de la 2.^a Mitad.
- **Menos (Under):** Gana si el equipo designado anota **menos** puntos que la línea durante el tiempo reglamentario de la 2.^a Mitad.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si el total de puntos anotados por el equipo durante el tiempo reglamentario de la 2.^a Mitad coincide exactamente con una línea de total de número entero (por ejemplo, si la línea es **36.0** y el equipo anota 36 puntos durante el tiempo reglamentario de la 2.^a Mitad), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

Opción B: Tiempo Extra Incluido (OT Incluido)

- **Alcance:** Se aplica a todos los puntos anotados por el equipo designado durante la **2.^a Mitad Y cualquier período de Tiempo Extra (OT), combinados.**
- **Inclusión del Tiempo Extra:** Los puntos anotados durante el Tiempo Extra se suman directamente al total de puntos del equipo en la 2.^a Mitad para efectos de la liquidación.
- **Liquidación:**
 - **Más (Over):** Gana si el total combinado de puntos del equipo designado durante la 2.^a Mitad + Tiempo Extra supera la línea de total publicada.
 - **Menos (Under):** Gana si el total combinado de puntos del equipo designado durante la 2.^a Mitad + Tiempo Extra queda por debajo de la línea de total publicada.
 - **Empate / Nula (Push / Void):** Si el total combinado de puntos del equipo durante la 2.^a Mitad + Tiempo Extra coincide exactamente con una línea de total de número entero (por ejemplo, si la línea es **38.0** y el equipo anota 38 puntos durante la 2.^a Mitad + Tiempo Extra), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

3. Requisitos de Finalización y Partidos Interrumpidos

- **Finalización Completa del Período:** La 2.^a Mitad debe disputarse en su totalidad para que las apuestas de Total de Puntos por Equipo de la 2.^a Mitad sean válidas, salvo que el resultado del mercado ya haya sido determinado de manera incondicional.
- **Liquidación Incondicional:** Si una línea de "**Más**" del Total de Puntos por Equipo de la 2.^a Mitad ya ha sido matemáticamente superada antes de cualquier interrupción o retraso del partido durante la 2.^a Mitad:
 - Las apuestas al "**Más**" se liquidarán como **Ganadoras**.
 - Las apuestas al "**Menos**" se liquidarán como **Perdedoras**.
 - *Ejemplo: Si la línea de Total de Puntos por Equipo de la 2.^a Mitad está establecida en 34.5 y el equipo anota 35 puntos durante la 2.^a Mitad antes de que se detenga el juego, las apuestas al "Más" ganan y las apuestas al "Menos" pierden, independientemente de si el juego se reanuda.*
- **Partidos Suspendidos / Reprogramados:**
 - Si un partido es interrumpido o pospuesto durante la 2.^a Mitad, las apuestas se **mantendrán vigentes** siempre que el partido se reanude dentro de las **48**

horas siguientes a la fecha de inicio originalmente programada y en la misma sede.

- Si el partido no se completa dentro de este **plazo de 48 horas**, todas las apuestas abiertas de Total de Puntos por Equipo de la 2.^a Mitad serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**, excepto aquellas cuyo resultado ya haya sido determinado de manera incondicional.

NHL: Mercados Principales de Partido Completo (Solo Tiempo Reglamentario / Línea de 2 Opciones)

1. Alcance y Exclusión del Tiempo Extra

- **Regla de 60 Minutos:** Las apuestas realizadas en mercados de **Solo Tiempo Reglamentario (2 Opciones)** se aplican estrictamente a los **60 minutos de juego reglamentario oficial** (tres períodos de 20 minutos).
- **Exclusión del Tiempo Extra y Shootout:** Los goles anotados durante el Tiempo Extra (OT) o una tanda de penales (**Shootout**) **NO CUENTAN** para la liquidación de estos mercados.
- **Resultado Oficial:** El marcador existente exactamente al finalizar el 3.er período (60:00 en el reloj del partido) se utilizará como resultado final oficial para la calificación de todos los mercados.

2. Reglas de Liquidación de Mercados (Líneas de 2 Opciones)

A. Línea de Goles de 60 Minutos de 2 Opciones (Puck Line / Hándicap)

- Las apuestas se liquidan según la diferencia de goles existente exactamente al finalizar los 60 minutos de tiempo reglamentario.
- La línea de hándicap (por ejemplo, -1.5 o +1.5) se suma o resta únicamente al marcador del tiempo reglamentario del equipo designado.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si el marcador del tiempo reglamentario, después de aplicar el hándicap, resulta en un empate (por ejemplo, si la línea es -1.0 y el equipo favorito gana 3–2 al finalizar los 60:00), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

B. Total de Goles de 60 Minutos de 2 Opciones (Más / Menos)

- Las apuestas se liquidan según el total combinado de goles anotados por **ambos equipos únicamente durante los 60 minutos de tiempo reglamentario**.
- **Más (Over):** Gana si el total de goles durante el tiempo reglamentario supera la línea publicada.
- **Menos (Under):** Gana si el total de goles durante el tiempo reglamentario queda por debajo de la línea publicada.
- **Empate / Nula (Push / Void):** Si el total combinado de goles durante el tiempo reglamentario es exactamente igual a una línea de total de número entero (por ejemplo, si la línea es 6.0 y el marcador es 3–3 al finalizar los 60:00), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

C. Moneyline de 60 Minutos de 2 Opciones

- Las apuestas se liquidan según el equipo que esté ganando exactamente al finalizar el tiempo reglamentario (**60:00 en el reloj del partido**).
- **Empate a los 60:00 (Final del Tiempo Reglamentario):** Si el marcador está empatado al finalizar los 60 minutos (por ejemplo, 2–2 o 3–3 a los 60:00), todas las apuestas de Moneyline de 60 Minutos de 2 Opciones serán declaradas **Empate / Nulas (Push / Void)** y todos los importes originales apostados serán reembolsados (independientemente de qué equipo termine ganando el partido durante el Tiempo Extra o el Shootout).
- **Moneyline de 60 Minutos de 3 Opciones (Si se Ofrece):**
 - Si se ofrece un mercado de 3 Opciones con **Victoria del Local, Victoria del Visitante y Empate**, las apuestas se liquidarán según el resultado de las 3 Opciones al finalizar el tiempo reglamentario (60:00).
 - Si el marcador está empatado a los 60:00, la selección **"Empate"** se calificará como **Ganadora**, mientras que las apuestas a cualquiera de los dos equipos para ganar durante el tiempo reglamentario se calificarán como **Perdedoras**.

3. Tiempo Mínimo de Juego y Partidos Interrumpidos

- **Requisito de Finalización Oficial:** Deben disputarse un mínimo de **55 minutos** para que las apuestas de Partido Completo de Tiempo Reglamentario sean válidas, salvo que la liga ya haya declarado un resultado oficial o que el resultado de un mercado haya sido determinado de manera incondicional.
- **Liquidación Incondicional:** Si una línea de **"Más"** del Total de Goles de 60 Minutos ya ha sido matemáticamente superada antes de una interrupción del partido, las apuestas al **"Más"** se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al **"Menos"** como **Perdedoras**.
- **Partidos Pospuestos / Suspendidos:** Si un partido es interrumpido, suspendido o pospuesto antes de alcanzar los 55 minutos y no se reanuda dentro de las **48 horas** siguientes a la fecha de inicio originalmente programada y en la sede original, todas las apuestas de 60 minutos que no hayan podido completarse serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**, excepto aquellas cuyo resultado ya haya sido determinado de manera incondicional.

NHL: Mercados Principales de Partido Completo (Tiempo Extra y Shootout Incluidos)

1. Alcance e Inclusión del Tiempo Extra

- **Cobertura del Partido Completo:** Las apuestas realizadas en mercados con **Tiempo Extra Incluido** se aplican a toda la puntuación registrada desde el saque inicial del puck hasta la finalización oficial del partido.
- **Inclusión del Tiempo Extra y Shootout:** Todas las apuestas de **Línea de Goles (Puck Line)**, **Total de Goles (Más/Menos)** y **Moneyline INCLUYEN cualquier período de Tiempo Extra (OT) y tanda de penales (Shootout)** que se dispute.
- **Regla de Puntuación del Shootout:** Para efectos de la liquidación de mercados que incluyen Tiempo Extra y Shootout, si un partido se decide mediante una tanda de penales, se añadirá **exactamente UN (1) gol** al marcador del equipo ganador y al

total de goles del partido, independientemente de cuántos goles individuales se hayan anotado durante el Shootout.

2. Reglas de Liquidación de Mercados

A. Línea de Goles (Puck Line / Hándicap — Tiempo Extra Incluido)

- Las apuestas se liquidan según el marcador oficial final del partido, **incluidos el Tiempo Extra y el Shootout**.
- La línea de hándicap (por ejemplo, -1.5 o $+1.5$) se suma o resta al marcador oficial final del equipo designado.
- **Empate / Nula (Push / Void)**: Si, después de aplicar la línea de hándicap, el resultado es un empate (por ejemplo, si la línea es -1.0 y el equipo favorito gana 3–2 después del Tiempo Extra), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

B. Total de Goles (Más / Menos — Tiempo Extra Incluido)

- Las apuestas se liquidan según el marcador oficial final combinado de **ambos equipos, incluidos el Tiempo Extra y el Shootout** (cuando un Shootout añade 1 gol al total).
- **Más (Over)**: Gana si el total final de goles supera la línea publicada.
- **Menos (Under)**: Gana si el total final de goles queda por debajo de la línea publicada.
- **Empate / Nula (Push / Void)**: Si el marcador final combinado es exactamente igual a una línea de total de número entero (por ejemplo, si la línea es 6.0 y el marcador oficial final es 4–2), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

C. Moneyline (2 Opciones — Tiempo Extra Incluido)

- Las apuestas se liquidan según el equipo que gane el partido de forma absoluta al finalizar oficialmente, **incluidos el Tiempo Extra y el Shootout**.
- Debido a que en los partidos de temporada regular y posttemporada de la NHL se disputa Tiempo Extra o Shootout para determinar un ganador oficial, las apuestas de Moneyline de 2 Opciones siempre tendrán una selección ganadora una vez finalizado el partido.

3. Tiempo Mínimo de Juego y Partidos Interrumpidos

- **Requisito de Finalización Oficial**: Deben disputarse un mínimo de **55 minutos** para que las apuestas de Partido Completo sean válidas, salvo que la liga ya haya declarado un resultado oficial o que el resultado de un mercado haya sido determinado de manera incondicional.
- **Liquidación Incondicional**: Si una línea de "**Más**" del Total de Goles ya ha sido matemáticamente superada antes de una interrupción del partido, las apuestas al "**Más**" se liquidarán como **Ganadoras** y las apuestas al "**Menos**" como **Perdedoras**, independientemente de si el partido se reanuda posteriormente.

- **Partidos Pospuestos / Suspendidos:** Si un partido es interrumpido, suspendido o pospuesto antes de alcanzar los 55 minutos y no se reanuda dentro de las **48 horas** siguientes a la fecha de inicio originalmente programada y en la sede original, todas las apuestas de Partido Completo que no hayan sido determinadas serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**, excepto aquellas cuyo resultado ya haya sido determinado de manera incondicional.

NHL: Total de Goles por Equipo (Más / Menos — Tiempo Extra Incluido)

1. Definición y Alcance del Mercado

- El mercado de **Total de Goles por Equipo** se aplica estrictamente al total acumulado de goles anotados por el equipo designado durante el **Tiempo Reglamentario y el Tiempo Extra (OT)**.
- Los goles anotados por el equipo contrario no tienen ningún efecto sobre la liquidación de este mercado.

2. Reglas del Shootout (Estándar Aplicable)

Opción A: Tiempo Extra Incluido + Shootout Incluido (Estándar Predeterminado de la Industria)

- **Inclusión del Shootout:** Si el partido permanece empatado al finalizar el Tiempo Extra y se procede a un Shootout, se añadirá **exactamente UN (1) gol** al total del equipo ganador para efectos de la liquidación, independientemente de cuántos goles individuales se hayan anotado durante el Shootout.
- **Liquidación:**
 - **Más (Over):** Gana si el marcador final del equipo designado (incluidos el Tiempo Extra y el gol del Shootout, si resulta ganador) supera la línea publicada.
 - **Menos (Under):** Gana si el marcador final del equipo designado queda por debajo de la línea publicada.
 - **Empate / Nula (Push / Void):** Si el marcador final del equipo es exactamente igual a una línea de número entero (por ejemplo, si la línea es **3.0** y el equipo anota un total de 3 goles), la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

Opción B: Tiempo Extra Incluido + Shootout Excluido (Solo Tiempo Reglamentario + Tiempo Extra)

- **Exclusión del Shootout:** Los goles anotados durante un Shootout (incluido el gol oficial otorgado al ganador del Shootout) **NO CUENTAN** para el total del equipo designado.
- **Liquidación:** Las apuestas se califican estrictamente según los goles anotados por el equipo designado hasta la finalización del Tiempo Extra.
 - **Empate / Nula (Push / Void):** Si el total de goles del equipo al finalizar el Tiempo Extra es exactamente igual a una línea de número entero, la apuesta se declarará **Empate / Nula (Push / Void)** y el importe apostado será reembolsado.

3. Tiempo Mínimo de Juego y Partidos Interrumpidos

- **Requisito de Finalización Oficial:** Deben disputarse un mínimo de **55 minutos** para que las apuestas de Total de Goles por Equipo sean válidas, salvo que el resultado del mercado ya haya sido determinado de manera incondicional.
- **Liquidación Incondicional:** Si una línea de "**Más**" del Total de Goles por Equipo ya ha sido matemáticamente superada antes de una interrupción del partido durante el Tiempo Reglamentario o el Tiempo Extra:
 - Las apuestas al "**Más**" se liquidarán como **Ganadoras**.
 - Las apuestas al "**Menos**" se liquidarán como **Perdedoras**.
 - *Ejemplo: Si la línea de un equipo está establecida en 2.5 y este anota su 3.er gol durante el 2.º período o el Tiempo Extra, las apuestas al "Más" ganan y las apuestas al "Menos" pierden, independientemente de si el partido es posteriormente abandonado.*
- **Partidos Pospuestos / Suspendidos:** Si un partido es pospuesto o suspendido antes de alcanzar los 55 minutos y no se completa dentro de las **48 horas** siguientes a la hora de inicio originalmente programada y en la sede original, todas las apuestas de Total de Goles por Equipo que no hayan sido determinadas serán declaradas **Nulas / Sin Acción (Void / No Action)**, excepto aquellas cuyo resultado ya haya sido determinado de manera incondicional.