Reglamento General

Apuesta por Derecho o Simple: Se considera apuesta simple a aquellas apuestas que solo contengan una selección o logro.

Apuesta Parlay o Combinada: Esta es una apuesta que agrupa de 2 a más selecciones combinadas y todas las selecciones deberán ganar.

Otras Condiciones

Las apuestas de PARLAY deben tener un mínimo de dos (2) proposiciones en acción, en caso de suspensión o anulación de una selección la apuesta se tomará como una apuesta por derecho o simple.
Cualquier apuesta aceptada después de que un juego haya iniciado, se cancela y reduce el Parlay al siguiente número inferior de selecciones.
Las apuestas ganadoras son pagadas después de que la última selección haya terminado y los resultados verificados. En caso de que los resultados de un evento no se puedan conocer en un lapso estimado de 24 horas, dicho evento será cancelado y la apuesta se reducirá al número siguiente de selecciones.
Se hace todo lo posible para evitar errores en la creación de tickets, sin embargo la casa no asume responsabilidad alguna en caso de errores.
En caso de ser suspendido, reprogramado o pospuesto algún evento, las apuestas a dicho evento serán serán canceladas inmediatamente y sacadas de línea. Y el Parlay será reducido al número siguiente de selecciones., las apuestas dadas por Walkower no serán tomadas en cuenta para ningún Deporte.
La página se reserva el derecho de cancelar la jugada o jugadas de un ticket si el logro es declarado erróneo por divergencias notorias con su valor real en el mercado.
Es responsabilidad del usuario verificar su apuesta antes de confirmar y luego de haberlo hecho si la misma es tomada correctamente.
Luego de ser generado el ticket es responsabilidad de usuario verificar que el mismo haya sido generado correctamente, en caso de haber algún error de sistema, será obligación del usuario reportar dicho error en los próximos 30 minutos luego de la creación de la apuesta, ya sea vía chat, correo electrónico o en la agencia donde fue confirmado el ticket. Sí el juego inicia antes de los 30 minutos reglamentarios para informar la falla de las apuestas, se tomará la apuesta como válida, sin derecho a reembolso de la jugada.
Reglamento específico de apuestas por Deportes

Béisbol

Ganador del partido: En este tipo de apuesta, se debe seleccionar al equipo que se cree que ganará el juego. Para que esta apuesta sea válida deberán llevarse a cabo al menos 5 entradas completas, en el caso de que la casa lleva ventaja el juego es oficial después de 4 1/2 entradas, este tipo de apuesta incluye los extra innings.

Alta/Baja: Este tipo de apuesta consiste en definir cuantas carreras serán anotadas durante el partido. Se definirá un número específico y a partir de este, se debe decir si habrá más carreras de las especificadas o menos carreras. La apuesta es válida si se llevan a cabo al menos las 9 entradas reglamentarias (8 1/2 si el equipo de casa lleva la delantera). En caso de que el juego se vaya a extra inning, las carreras que sean anotadas en estos, serán válidas para efectos de altas y bajas.
Run-line: Para que la apuesta sea válida deben jugarse al menos las 9 entradas reglamentarias (8 1/2 si el equipo de casa lleva la delantera), incluyendo extra inning.

Anotará la primera carrera: En este tipo de apuestas se debe seleccionar el equipo que se cree que anotará la primera carrera del juego. Para que este tipo de apuesta sea válida, se deben jugar al menos 5 entradas, 4 1/2 entradas en caso de ir ganando el equipo de casa. En los casos de que el juego sea suspendido, todas las apuestas de este tipo serán canceladas.

Anotará la última carrera: En este tipo de apuestas se debe seleccionar el equipo que se cree que anotará la última carrera del juego. Para que este tipo de apuesta sea válida, se deben jugar al menos 5 entradas, 4 1/2 entradas en caso de ir ganando el equipo de casa. En los casos de que el juego sea suspendido, todas las apuestas de este tipo serán canceladas.

Par e Impar: Deberá seleccionar la opción correcta para la suma de las carreras de ambos equipos al finalizar el encuentro, incluye extra inning.

Ganador “X” Inning: En este tipo de apuestas se debe seleccionar al equipo que ganará el partido, tomando en cuenta sólo el resultado del inning seleccionado. Para que este tipo de apuesta sea válida, se deben jugar al menos 5 entradas, 4 1/2 entradas en caso de ir ganando el equipo de casa. En los casos de que el juego sea suspendido, todas las apuestas de este tipo serán canceladas.

¿Se jugará extra innings?: En este tipo de apuestas se debe seleccionar si el partido irá a extra innings.

Las apuestas a 1era mitad deben llevarse a cabo las primeras 5 entradas del partido, 4 ½ entradas en caso de ir ganando el equipo de casa.

Fútbol

Ganador del Partido (1X2): En este tipo de apuesta hay tres opciones disponibles, las cuales son Casa, Empate y Visita respectivamente, para ganar debe pronosticar el resultado correcto. Ejemplo: Real Madrid se enfrenta al Barcelona, y el resultado final puede

ser: 1, X o 2. Para que la apuesta sea válida debe jugarse no menos de los noventa minutos reglamentarios incluyendo el tiempo de reposición, los tiempos extras y penales no cuentan para la misma.

Resultado sin empate: Se determinará si el resultado del partido no termina en empate.
Alta/Baja: La apuesta será válida si se llevan a cabo los 90 minutos reglamentarios más el tiempo de reposición, en la misma no se toman en cuenta los tiempos extras o penales.

Marcador Exacto: Debe seleccionar el marcador final para el evento en el cual será tomado en cuenta solo los 90 minutos reglamentarios, los cuales deben llevarse a cabo en su totalidad incluyendo el tiempo de reposición, más no así los tiempos extra o penales.

Run-line: La apuesta será válida siempre y cuando juegue no menos de los 90 minutos reglamentarios incluyendo el tiempo de reposición.

Marcará el primer gol: Para ganar la apuesta debe seleccionar al equipo que anotará el primer gol en el partido.

Marcará el último gol: Para ganar la apuesta debe seleccionar al equipo que anotara el último gol en el partido.

Par e Impar: Deberá seleccionar la opción correcta para la suma de los goles de ambos equipos al finalizar el encuentro, incluyendo tiempo extra, más no penales.

Doble Oportunidad: Las siguientes opciones se encuentran disponibles:
1 o X: Si el resultado es una victoria local o un empate, la apuesta es ganadora.
X o 2: Si el resultado es una victoria visitante o un empate, la apuesta es ganadora.
1 o 2: Si el resultado es una victoria local o una victoria visitante, la apuesta es ganadora.
Anotarán ambos equipos (Gol a Gol): En el caso de que un partido se abandone después de que ambos equipos hayan anotado, las apuestas a 'Si' se determinarán como ganadoras y las apuestas a 'No' como perdedoras. Por el contrario, se anularán si el partido se aplaza o abandona sin que ninguno de los dos equipos haya anotado.
Descanso/Final: Usted apuesta por el resultado de un partido al descanso y a su conclusión. Por ejemplo, en un encuentro entre los equipos A y B, usted cree que el primer tiempo del partido acabará en empate y que el ganador al final del encuentro será el equipo B. En este caso, deberá seleccionar la opción X/2 para su pronóstico al "Descanso/Final".
Casa mantiene portería en 0: Usted apuesta por que el resultado del partido el equipo de casa no recibe ningún gol.
Visita mantiene portería en 0: Usted apuesta por que el resultado del partido el equipo visitante no recibe ningún gol.

Gana y no le marcan: Estas apuestas ofrecen la posibilidad de pronosticar que el equipo casa o visitante no va a encajar ningún gol y ganará el partido.
Anota en ambas mitades: Se determinará si en ambas mitades algunos de los dos equipos marcan goles.
Cantidad de goles del partido: Se determinará cuantos goles serán marcados en el partido.
¿Qué jugador anotará Gol?: Todos los jugadores que tomen parte en el partido se considerarán 'Participantes'. Si el partido no se completa, todas las selecciones se considerarán como 'No participantes'. Tenga en cuenta que los goles en propia meta (auto goles) no contarán para la determinación de las apuestas.
Total Tarjetas del Partido: Las tarjetas amarillas cuentan como 1, las tarjetas rojas cuentan como 2. A efectos de apuesta, la segunda tarjeta amarilla no cuenta (por tanto, el número máximo de tarjetas por jugador será de 3). Las apuestas que entren dentro del intervalo estipulado se considerarán ganadoras. La determinación se realizará según la información disponible sobre las tarjetas mostradas durante los 90 minutos del partido. Cualquier tarjeta que se muestre tras el pitido final no contará. No contarán las tarjetas que se muestren a personas que no sean jugadores (entrenadores, sustitutos o jugadores sustituidos que no participen más en el juego). En caso de que un partido se abandone sin que hayan transcurrido los 90 minutos del tiempo reglamentario, se anularán las apuestas a menos que ya se hayan determinado.
Jugador en anotar Primero: Si el jugador elegido sale al campo después de anotado el primer gol, o bien, no llega a jugar, la apuesta se tomará como una apuesta sencilla al 'Resultado correcto', según la cotización indicada en el saque inicial. Si un partido se abandona después de anotarse algún gol, las apuestas se determinarán como apuestas sencillas al primero en marcar un gol según la cotización indicada en el saque inicial. Si el primer gol del partido es en propia meta (auto gol), éste no contará para la apuesta y se determinarán para el resultado correcto y el próximo goleador. Si los únicos goles del partido son en propia meta (auto goles), las apuestas se calcularán como apuestas sencillas al resultado correcto según la cotización indicada en el saque inicial.
Total Córner del Partido: Se determinará en base al número total de córner (saques de esquina) en el encuentro, pero en el caso de que el evento se abandone antes de los 90 minutos del tiempo reglamentario, se anularán todas las apuestas, a menos que éstas ya se hayan determinado. No contarán los córners (saques de esquina) que se concedan pero no se efectúen.
Penalti en el partido: Se apuesta a que si habrá un penalti señalado por el árbitro durante el partido.
Tarjeta roja en el partido: Se apuesta a que si habrá una tarjeta roja señalada por el árbitro durante el partido.
Equipo con más Córners: Se determinará en base al equipo que obtenga más córners (saques de esquina) en un encuentro, pero en el caso de que el evento se abandone, se anularán todas las apuestas, a menos que éstas ya se hayan determinado. No contarán los córners que se concedan pero no se efectúen.
Equipos en Anotar: Se apuesta a cuál de los equipos participantes anotarán en el partido.
Goleador del Torneo: Se determinará en base al jugador que anote la mayor cantidad de goles en el torneo. Contarán los goles anotados durante los 90 minutos y la prórroga, pero no los de la tanda de penaltis (si hubiera). Se aplicarán las reglas de empate.
Ganador del Torneo: Se determinará en base al equipo que gane el torneo.

Mitad con Mayor N° de Goles: Tendrá que predecir en cuál de las dos mitades de un encuentro se marcará más goles. Las apuestas se anularán si no se completa el encuentro, a no ser que el resultado de las mismas ya se haya determinado.

Para efectos de apuestas a una mitad solo será tomado en cuenta el resultado de la misma.

Reglamento para el tipo de apuesta ¿Quién anota más goles?

1- Si los resultados de los goles obtenidos por todos los integrantes de ambas selecciones de apuestas terminan en empate, el resultado de dicha apuesta será tomada como PUSH (devolución de apuesta).

2 - En caso de que uno o más de los jugadores de una selección de apuestas, no sea incluido en el partido, la apuesta seguirá siendo válida se premiará en base a los resultados de los jugadores que hayan conseguido resultados.

3 - En caso de suspensión de un evento antes o durante el inicio de un evento las apuestas continuarán siendo válidas con los restantes jugadores compuestos de la selección apostada, solamente se considerará invalida y anuladas las apuestas cuando una o ambas selecciones hayan quedado sin la totalidad de participantes.

4 - Las cuotas de los eventos de estas selecciones de apuestas pueden variar.

5 - La apuesta da por comenzada una vez el primero de los componentes de una selección haya comenzado jugar, en caso de que por error u omisión la hora varíe de la pautada por sistema, y se detecten apuestas que hayan sido realizadas luego del inicio de una selección, las apuestas realizadas después del inicio del evento de uno o más participantes de una selección, dichas apuestas se considerarán nulas y se procederá a devolver el monto apostado sin incluir ningún tipo de premios.

6 - Si los eventos varían en su día, fecha u hora de inicio pautadas previamente en el sistema las apuestas y sus selecciones se anularán.

7 - Las apuestas contenidas en esta sección no estarán condicionadas al resultado final de los eventos involucrados, es decir las apuestas solo se refieren al enunciado del título de la misma y no al resultado del juego.

8 - Los boletos tendrán expresada la selección apostada, mientras que la selección que no está siendo seleccionada estará expresada en el sistema y el apostador al realizar su selección conoce y acepta saber la selección en contra la cual apuesta.

9 - Las apuestas cerrarán y recibirán resultados una vez que finalice el último evento donde esté involucrado unos de los participantes en cualquiera de las selecciones.

Básquet

Ganador del Partido (Incluye Extra tiempo): Para que esta apuesta sea válida será necesario que se lleven a cabo el total de los cuartos reglamentarios a menos que de forma oficial se declare un ganador antes de ser culminados el tiempo reglamentario. En el caso de haber un empate se tomara en cuenta el tiempo extra.
Alta/Baja: La apuesta será válida si se llevan a cabo el número de cuartos reglamentarios y en el caso de haber un empate se tomará en cuenta el tiempo extra para el cálculo de la misma.
Handicap: La apuesta será válida si se llevan a cabo el número de cuartos reglamentarios y en el caso de haber un empate se tomara en cuenta el tiempo extra para el cálculo de la misma.
Quien anota primero: Para ganar la apuesta debe seleccionar al equipo que anotara el primer punto en el partido.
Par e Impar: Deberá seleccionar la opción correcta para la suma de los puntos de ambos equipos al finalizar el encuentro, incluyendo tiempo extra.
Mayor puntuación en un cuarto: Deberá seleccionar que equipo anotará la mayor cantidad de puntos en un cuarto.

Para efectos de apuestas a una mitad solo será tomado en cuenta el resultado de la misma. En apuestas a un cuarto en específico solo será tomado en cuenta el resultado del mismo.

Hockey

Ganador del Partido (Incluye Extra tiempo): Para que la apuesta sea válida debe completarse el tiempo reglamentario de juego incluyendo el tiempo extra, en caso de que exista algún empate también serán tomados en cuenta los tiros penales.
Alta/Baja: La apuesta será válida si se completa el tiempo reglamentario de juego incluyendo el tiempo extra, luego de este si existe algún empate no serán tomados en cuenta los tiros penales.
Run-line: La apuesta será válida si se completa el tiempo reglamentario de juego incluyendo el tiempo extra, luego de este si existe algún empate no serán tomados en cuenta los tiros penales.
Par/Impar: Deberá seleccionar la opción correcta para la suma de los goles de ambos equipos al finalizar el encuentro, incluyendo tiempo extra.
Marcará el primer gol: Para ganar la apuesta debe seleccionar al equipo que anotara el primer gol en el partido.

Para efectos de apuestas a un periodo solo será tomado en cuenta el resultado del mismo.

Tenis

Ganador del Partido: Para que la apuesta sea ganadora se debe seleccionar al jugador o jugadores (en caso de ser dobles) que tenga la mayor cantidad de sets ganados, en caso de retiro se cancelara el logro y la apuesta será reducida al número inferior de selecciones,

siempre y cuando no se haya jugado al menos un game del encuentro, en este caso se considerara ganador al jugador no retirado.
Alta/Baja: Se apuesta a si el marcador final en puntos (games) será superior o inferior al indicado en la opción seleccionada, la apuesta será válida si se completa en su totalidad el número de sets reglamentarios, en caso de retiro la misma será válida siempre y cuando se haya jugado al menos 2 sets completos.
Marcador Exacto: Debe seleccionar el marcador final en sets para ganar, y la apuesta será válida si al menos se juegan 2 sets completos, en caso de retiro se le otorgara un punto (set) al jugador no retirado.
Run-Line: Para este tipo de apuesta, se toman en cuenta los games (puntos) jugados. Sera valida la apuesta si se el juego es completado.
Par/Impar: Deberá seleccionar la opción correcta para la suma de los puntos (games) de ambos equipos al finalizar el encuentro, incluyendo tiempo extra.

Voleibol

Ganador del partido: En este tipo de apuesta, se debe seleccionar al equipo que se cree que ganará el juego. Para que esta apuesta sea válida deberán declararse algún ganador oficial, en caso de ser cancelado el juego todas las apuestas al mismo serán canceladas.
Alta/Baja: Este tipo de apuesta consiste en definir cuántos puntos serán anotados durante el partido, tomando en cuenta todos los sets del mismo. Se definirá un número específico y a partir de este, se debe decir si habrá más puntos de los especificados o menos. En caso de ser cancelado el juego todas las apuestas al mismo serán canceladas.
Run-line: Para este tipo de apuesta, se toman en cuenta los puntos jugados en cada set. Sera valida la apuesta si se el juego es completado.

Boxeo/UFC

A efectos de apuesta, se considerará que el combate comenzó al sonar la campana del primer asalto (round).

Si cualquiera de los dos boxeadores no reacciona después de sonar la campana anunciando el siguiente asalto (round), se considerará que el oponente ganó el asalto (round) anterior.
En caso de que un encuentro acabe en 'Combate sin decisión' (no contest), se anularán las apuestas y se devolverán las cantidades apostadas.

Apuestas a ganador: En caso de empate, se anularán las apuestas y se devolverán las cantidades apostadas, incluyendo los casos de 'combate nulo por empate'. Las apuestas se determinarán según el resultado anunciado en el cuadrilátero (ring). Cualquier posible apelación o rectificación posterior no afectará la determinación de las apuestas (a no ser que dicha rectificación se deba a un error humano a la hora de anunciar el resultado).
Todas las apuestas prevalecerán sin tener en cuenta los cambios en el número de asaltos disputados en el combate.