

## **ANEXO 2: MODALIDADES DE APUESTA POR DEPORTES**

### **OBJETO**

El Objeto de este reglamento es describir las reglas específicas que aplica el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" a las modalidades de apuesta que se publican en el mismo.

### **INTRODUCCIÓN**

Como criterio general, prevalecen las reglas de las modalidades específicas de apuesta de cada deporte sobre las reglas de las modalidades de apuestas genéricas.

Si una opción de apuesta es descalificada o por cualquier motivo no termina el evento será considerada perdedora por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA", salvo que los jueces del evento adopten otra decisión.

En las modalidades de apuesta 1X2 al equipo que juegue como local se le adjudicará el número 1 y al equipo que juegue como visitante se le adjudicará el número 2. Si el equipo número 1 consigue la victoria, el resultado del evento será 1, si el evento acaba en empate, el resultado será X, y si vence el equipo número 2, el resultado será 2.

### **MODALIDADES DE APUESTA GENÉRICAS**

#### Ganador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor en el evento o de la parte o periodo del evento al que hace referencia la descripción de la modalidad. Ej. Ganador, Ganador 1ª Parte, Ganador Q1, Ganador a 11 tantos...

#### Campeón

Es el Ganador de un evento del tipo torneo o campeonato

## Ganador (limitado)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el mejor clasificado entre las opciones de apuesta ofertadas.

*Clasificación, Entre 2 Primeros, Entre 3 Primeros, Entre 4, 5, 6... Primeros, 1º y 2º (en orden), 1º y 2º (sin orden), etc.*

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica la posición de una o más opciones de apuesta a la finalización de un evento o la opción u opciones de apuesta que van a finalizar en una determinada posición en el evento. Si la opción u opciones de apuesta no finalizan el evento, cualquiera que sea el motivo, se aplicará la clasificación según el resultado final, pudiendo quedar en una posición diferente dependiendo del momento de la retirada o no, en función de las reglas de la competición.

Ej. En GP Monaco (Fórmula 1) la organización asigna una posición diferente a los participantes retirados en función del orden de abandono.

Ej. En Tour de Francia (Ciclismo) la organización asigna una misma posición a los participantes retirados independientemente del orden de abandono

## Clasificación (limitado)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica la posición de una o más opciones de apuesta a la finalización de un evento o la opción de apuesta que va a finalizar en una determinada posición en el evento, entre las opciones de apuesta ofertadas.

## Cara a cara

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de las opciones de apuesta finalizará el evento mejor clasificada que la otra.

Si todas las opciones de apuesta incluidas en el Cara a cara son descalificadas, la modalidad de apuesta será anulada. En el caso de que ninguna de las opciones de apuesta termine el evento, cualquiera que sea el motivo, se aplicará la clasificación según el resultado final, pudiendo quedar ambos empatados o en diferente posición, dependiendo de las reglas de la competición. En caso de empate, la modalidad de apuesta será anulada.

## Diferencia

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica la diferencia que existirá entre dos opciones de apuesta a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad o si al menos una de las opciones de apuestas incluidas no finalizan el evento, cualquiera que sea el motivo.

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 30/06/2011

## Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del evento según se especifica en cada deporte. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad.

## ¿Habrá prórroga?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si se va a disputar una o más prórrogas añadidas a la finalización inicialmente programada del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento deja de disputarse en su totalidad antes del inicio de la prórroga.

## Nº Total (Nº Goles / Tarjetas / Saques de Esquina / Puntos / Tantos / Sets / Juegos / Carreras / Vueltas...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad y durante el periodo al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el periodo.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

## **FUTBOL / FUTBOL SALA**

### GENERAL

En las modalidades de apuestas de fútbol se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o a la finalización programada, incluyendo los tiempos de descuento, las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de goles, saques de esquina, nº tarjetas amarillas, tarjeta roja directa... se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de goles, saques de esquina, nº tarjetas amarillas, tarjeta roja directa al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de fútbol sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

#### 1X2 (ventaja Local 3:0, 2:0; 1:0), 1X2 (ventaja Visitante 0:1, 0:2, 0:3)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de fútbol sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera, sumando el número de goles especificado en la descripción de la modalidad a dicho resultado.

#### 1X2 (1ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte.

#### 1X2 1ª parte/ Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte y el resultado al final sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

#### Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del evento, sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

#### 1X2 Doble Oportunidad

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de fútbol sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Se

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 30/06/2011

proponen dos opciones dentro del mismo pronóstico: "1 ó X" (victoria el equipo que juega como Local o Empate), "1 ó 2" (victoria del equipo de juega como Local o del equipo que juega como Visitante) y "X ó 2" (Empate o victoria del equipo de juega como visitante).

## Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... Ultimo gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. o el último gol legal del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

## ¿Quién va a meter el 1er gol? - En Directo (2º gol, 3er gol...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará el primer, segundo, tercer... gol legal del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los goles en propia puerta se incluyen en la opción de apuesta denominada "Gol en Propia puerta".

## Primer goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará el primer gol legal del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los goles en propia puerta se incluyen en la opción de apuesta denominada "Gol en Propia puerta". Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento y los pronósticos por un jugador que entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol legal serán anulados.

## Ultimo goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará el último gol legal del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los goles en propia puerta se incluyen en la opción de apuesta denominada "Gol en Propia puerta". Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento serán anulados.

## Goleador (1 ó más Goles), Doblete (2 ó más goles), Hat-trick (3 o más goles)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el jugador propuesto marcará uno o más goles, dos o más goles (doblete) o tres o más goles (hattrick) durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera y sin tener en cuenta los goles en propia puerta. Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento serán anulados.

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 30/06/2011

## Máximo goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará mayor número de goles legales del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

Nº de Goles: *Nº Goles (0,5), Nº Goles (1,5), Nº Goles (2,5), Nº Goles (3,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcarán durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

Nº de Goles (1ª Parte): *Nº Goles (0,5), Nº Goles (1,5), Nº Goles (2,5), Nº Goles (3,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcarán durante la primera parte o primer tiempo del evento.

Nº de Saques de Esquina: *Nº Corners (5,5), Nº Corners (6,5), Nº Corners (7,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de saques de esquina que se señalará durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

Nº de Saques de Esquina 1ª Parte: *Nº Corners (5,5), Nº Corners (6,5), Nº Corners (7,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de saques de esquina que se señalará durante la primera parte o primer tiempo del evento.

## Nº Tarjetas amarillas (jugadores de campo)

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar el nº de tarjetas amarillas que habrá durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Sólo computarán a los efectos de esta modalidad las tarjetas mostradas durante el transcurso del evento a jugadores que estén disputando el evento, excluyendo las mostradas en el periodo de descanso y tras el pitido final, y excluyendo las mostradas a entrenadores, las mostradas a jugadores cuando éstos han sido ya sustituidos, las mostradas a jugadores cuando éstos no hayan participado todavía en el evento, y las mostradas a cualquier otra persona que no sea jugador.

## ¿Habrá tarjeta roja directa?

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar si habrá una o más tarjetas rojas directas durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. La tarjeta roja mostrada después de la doble amarilla no se considerará como tarjeta roja directa. Sólo computarán a los efectos de esta modalidad las tarjetas rojas directas mostradas durante el transcurso del evento a jugadores que estén disputando el evento, excluyendo las mostradas en el periodo de descanso y tras el pitido final, y excluyendo las

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 30/06/2011

mostradas a entrenadores, las mostradas a jugadores cuando éstos han sido ya sustituidos, las mostradas a jugadores cuando éstos no hayan participado todavía en el evento, y las mostradas cualquier otra persona que no sea jugador.

Nº de Goles (Jugador): *Nº Goles (0,5), Nº Goles (1,5), Nº Goles (2,5), Nº Goles (3,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcará un jugador durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera y sin tener en cuenta los goles en propia puerta.

Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento serán anulados.

Nº de Goles PAR/IMPAR

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de goles legales marcados durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera es PAR o IMPAR.

Resultado del 1er penalty, 2º penalty, 3er penalty...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el juez/árbitro del evento señalará un primer, segundo, tercer... penalty durante el evento sin incluir la prórroga ni la tanda de penalties y el resultado del mismo (Gol o No Gol).

## **BALONCESTO**

### GENERAL

En las modalidades de apuestas de baloncesto se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o a la finalización programada, incluyendo las posibles prórrogas, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de puntos se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de puntos al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final del evento sin incluir las prórrogas.

#### Diferencia puntos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar sobre la diferencia de puntos acumulada a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, anulándose las modalidades de apuestas si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

#### Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado por partidos ganados en una competición de baloncesto.

**A tres partidos:** 2-1, 2-0, 1-2 ó 0-2. En caso de abandono, al ganador se le asignan 2 partidos y al perdedor los que haya ganado.

**A cinco partidos:** 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. En caso de abandono, al ganador se le asignan 3 partidos y al perdedor los que haya ganado.

#### 1X2 (1er Cuarto), 1X2 (1er Tiempo), 1X2 (3er Cuarto), 1X2 (4º Cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, 4º Cuarto respectivamente. Esta modalidad de apuesta será anulada si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

#### Primero en llegar a XX puntos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX puntos. Sólo se tendrán en cuenta los puntos anotados durante el evento. Si el evento se

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 30/06/2011

suspende y ninguno de los participantes alcanza XX puntos, esta modalidad de apuesta será anulada.

### ¿Ganará el Equipo Local por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

### ¿Ganará el Equipo Visitante por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad

### Resultado 1er Tiempo/Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del primer tiempo y el resultado al final del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el 1er tiempo no se disputa en su totalidad.

### Máximo Anotador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo anotador del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Sólo se tendrán en cuenta los puntos anotados durante el evento y si el evento se suspende se anula la modalidad de apuesta. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento se considerarán anulados.

### Máximo Reboteador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo reboteador del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Sólo se tendrán en cuenta los rebotes adjudicados durante el evento y si el evento se suspende se anula la modalidad de apuesta. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento se considerarán anulados.

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 30/06/2011

### Más valorado

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el jugador más valorado del evento según los criterios que establecen los organizadores del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Si el evento se suspende se anula la modalidad de apuesta. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento se considerarán anulados.

### Total Puntos Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de puntos anotados por los dos equipos a la finalización del evento será PAR o IMPAR. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar sobre el Total Puntos Par/Impar acumulados a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

Total Puntos: *Nº Puntos (120,5), Nº Puntos (130,5), Nº Puntos (140,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma de puntos que anotaran los dos equipos, incluye dos opciones, "MENOS QUE..." y "MAS QUE..." sobre un nº de puntos propuesto.

## **BALONMANO**

### GENERAL

En las modalidades de apuestas de balonmano se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada, teniendo en cuenta las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de goles se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de goles al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de balonmano, sin incluir prórrogas y tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

#### 1X2 (1ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte.

#### Primero en llegar a XX goles

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX goles. Sólo se tendrán en cuenta los goles marcados durante el evento. Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza XX goles se anula la modalidad de apuesta.

#### ¿Ganará el Equipo Local por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Tiempo, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

#### ¿Ganará el Equipo Visitante por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Tiempo, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 30/06/2011

Total Goles: N<sup>o</sup> Goles (45,5), N<sup>o</sup> Goles (50,5), N<sup>o</sup> Goles (55,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma de goles que anotaran los dos equipos, incluye dos opciones, "MENOS QUE..." y "MAS QUE..." sobre un n<sup>o</sup> de goles propuesto. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad.

Total Goles Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de goles anotados por los dos equipos a la finalización del evento será PAR o IMPAR. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar sobre el Total Goles Par/Impar acumulados a la finalización de la 1<sup>a</sup> Parte, anulándose la modalidad de apuesta si la 1<sup>a</sup> Parte no se disputa en su totalidad.

Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... Ultimo gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. o el último gol legal del evento sin incluir prórrogas y tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

## **RUGBY**

### **GENERAL**

En las modalidades de apuestas de rugby se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada, teniendo en cuenta las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de puntos se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de puntos al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

#### **1X2**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de rugby sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

#### **1X2 (1ª Parte)**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte.

#### **¿Ganará el Equipo Local por más de XX puntos?**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Tiempo, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

#### **¿Ganará el Equipo Visitante por más de XX puntos?**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Tiempo, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

#### **Diferencia puntos**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) a la finalización del evento sin incluir la prórroga y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad.

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 30/06/2011

### Primero en llegar a XX puntos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX puntos. Sólo se tendrán en cuenta los puntos obtenidos durante el evento. Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza XX puntos se anula la modalidad de apuesta.

Total Puntos: *Nº Puntos (25,5), Nº Puntos (30,5), Nº Puntos (35,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma de puntos que anotaran los dos equipos durante el evento antes de prórroga.

### Total Puntos Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de puntos anotados por los dos equipos durante el evento antes de prórroga será PAR o IMPAR. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad..

### Primer ensayo, Segundo ensayo, Tercer ensayo... Ultimo ensayo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que realizará el primer, segundo, tercer, etc. o el último ensayo legal del evento antes de prórroga.

## TENIS

### GENERAL

En las modalidades de apuestas de tenis se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el encuentro se considerará pronóstico perdedor para todas las apuestas en que participe, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de juegos se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de juegos al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### Resultado Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de tenis.

A tres sets: 2-1, 2-0, 1-2 ó 0-2. En caso de abandono, al ganador se le asignan 2 sets y al perdedor los sets que haya ganado.

A cinco sets: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. En caso de abandono, al ganador se le asignan 3 sets y al perdedor los sets que haya ganado.

#### Ganador 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º/8º/9º/10º/11º/12º juego del 1er/2º/3er/4º/5º Set

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente juego. En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes a los juegos no iniciados o pendientes de finalizar.

#### Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º/8º/9º/10º/11º/12º juego del 1er/2º/3er/4º/5º Set

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente juego y el resultado exacto si el vencedor es el participante que tiene el servicio. En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes a los juegos no iniciados o pendientes de finalizar.

#### Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el SET se considerará pronóstico perdedor para la modalidad Ganador de dicho SET.

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 30/06/2011

## Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º SET

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto de un set de un evento de tenis. En determinados torneos y set en concreto puede ofrecerse la opción "Otro Resultado" que engloba los resultados que incluyen más de 6 juegos para cada participante.

En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes al Set en curso si éste estuviera pendiente de finalizar.

## Nº Juegos 1er/2º/3º/4º/5º SET/Partido

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de juegos de un set o de un evento de tenis.

## Nº Juegos 1er/2º/3º/4º/5º SET/Partido Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el número total de juegos de un set o de un evento de tenis será par o impar. En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes al Set en curso si éste estuviera pendiente de finalizar.

## Nº Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento de tenis. En caso de abandono al ganador se le asignan el número máximo de Sets (3 ó 5) y al perdedor los sets que haya ganado.

## ¿Habrá Tie Break 1er/2º/3º/4º/5º SET/Partido?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si se disputará Tie Break en el set señalado o durante el evento. En caso de abandono una vez iniciado un Tie-Break las apuestas se considerarán válidas en caso contrario se anulan los pronósticos.

## **MOTOR**

### **GENERAL**

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de Motor (Automovilismo, Motociclismo), los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las pruebas de motor, serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes que hayan iniciado el evento (cruzado la línea de salida o incorporado a pista si la salida se realiza desde boxes) y los pronósticos sobre participantes que no hayan iniciado el evento serán anulados.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

#### **Ganador (Pole Position)**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del evento sesión de clasificatoria previa a la carrera. Además, se podrá pronosticar el ganador de cada parcial de dicho evento clasificatoria, Ganador (Q1), Ganador (Q2) y Ganador (Q3).

#### **Vuelta rápida**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante se anotará la vuelta más rápida. Las apuestas serán válidas siempre que se complete un mínimo de una vuelta.

#### **Safety Car – Coche de Seguridad**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si durante la carrera se hará uso del Safety Car o Coche de Seguridad para conducirlo delante del líder de la carrera. Si la carrera comienza con el coche de seguridad dirigiéndola, las apuestas se determinarán como 'Sí'. Si la carrera termina con el coche de seguridad, pero éste no tuvo tiempo para ponerse delante del líder de la carrera, este mercado se determinará como 'Sí'.

#### **Especiales – Líder al final de la 1ª vuelta, 2ª vuelta... cualquier vuelta**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante liderará la carrera al cruzar la línea de salida/meta después de haber completado la vuelta específica en la carrera original. No se tendrán en cuenta cualquier otra reanudación oficial de la carrera a no ser que no se complete la vuelta objeto de apuesta. Se anularán los pronósticos en el caso de que la vuelta no se complete.

## **REGLAMENTO KIROLJOKOA**

Fecha Publicación: 30/06/2011

### Especiales – 1º, 2º... último en entrar en Boxes

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante será el primero, segundo... o último en entrar en la zona de Boxes. No se tendrán en cuenta las entradas en Boxes por sanciones (Drive Through)

### Especiales – Retirado en la 1ª, 2ª... último vuelta

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante se retirará y durante qué vuelta.

## **CICLISMO**

### **GENERAL**

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de ciclismo, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las pruebas ciclistas, serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes que hayan iniciado el evento (cruzado la línea de salida) y los pronósticos sobre participantes que no hayan iniciado el evento serán anulados.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento, cualquiera que sea el motivo.

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

#### **Ganador (montaña), Ganador (regularidad)...**

El pronóstico ganador de la clasificación de la montaña, de la regularidad etc. de una determinada carrera o competición a la finalización del mismo.

#### **Nº de etapas ganadas por XX**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de etapas, excluyendo las etapas de contrareloj por equipos, ganadas por una determinada opción de apuesta en un evento.

#### **Nº de ciclistas en vestir el maillot de líder de la general**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de ciclistas que vestirán el maillot de líder de la general en un evento, excluyendo el primer día de competición.

## **PELOTA**

### GENERAL

Cualquier cambio de participante en un evento de pelota programado dentro de un festival o dentro de un torneo o campeonato anulará todas las modalidades de apuestas que no incluyan a los participantes que finalmente participan en el evento.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de tantos, saques, faltas... se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de tantos, saques, faltas a los que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### Primero en llegar a XX tantos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a los XX tantos. Sólo se tendrán en cuenta los tantos disputados del evento.

Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza XX tantos se anula la modalidad de apuesta.

#### Resultado exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de tantos asignados a cada participante al final del evento. Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza los tantos correspondientes se anula la modalidad de apuesta.

#### Primero en llegar a XX tantos y Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de tantos asignados a cada participante cuando uno de los participantes llegue primero a los XX tantos.

#### Primero en llegar a XX tantos y Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar que participante llegará antes a los XX tantos y quién será el ganador final.

#### Primer tanto, Segundo tanto, Tercer tanto,... Tanto nº 10, Tanto nº 11... Tanto nº 40

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes conseguirá un tanto concreto del evento.

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 30/06/2011

### Primer saque ¿Quién realizará el primer saque?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes realizará el primer saque del evento.

### Nº de tantos (ROJO) – Nº de tantos (AZUL)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de tantos asignados a un determinado participante (ROJO ó AZUL) a la finalización del evento.

### Total tantos PAR / IMPAR

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el número de tantos al final del evento será PAR o IMPAR. Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada la modalidad se considerará anulada.

### Total tantos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronósticar la suma de tantos al final del evento.

### Tantos de Saque ROJO / AZUL / Total

Esta modalidad de apuesta consiste en pronósticar la suma de tantos obtenidos a favor de forma directa de saque por el participante que realiza el mismo. Se considerará como tanto de saque aquel que la devolución o respuesta por el participante contrario no llega a buena.

### Falta de Saque ROJO / AZUL / Total

Esta modalidad de apuesta consiste en pronósticar la suma de faltas cometidas de saque por el participante que realiza el mismo. Se considerará como falta de saque aquel saque que no llega a buena y es considerado como tanto a favor de la otra parte.

## **REMO**

### GENERAL

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de remo, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las regatas serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes una vez que la organización haya dado la tanda como válida.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### Ganador (Tanda 1/ Tanda 2 / Tanda 3)

El pronóstico ganador de la Tanda correspondiente a la finalización de la misma.

Si la Tanda se suspende se anula la modalidad de apuesta.

#### Primero en llegar a 1ª/2ª/3ª ciaboga (Tanda 1 / Tanda 2 / Tanda 3)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes de una Tanda concreta marcará el mejor tiempo en la ciaboga correspondiente.

Si la Tanda se suspende y ninguno de los participantes alcanza la ciaboga correspondiente se anula la modalidad de apuesta.

## **HERRI KIROLAK**

### **GENERAL**

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de Herri Kirolak, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En los campeonatos y torneos serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes aunque éstos se modifiquen. Para el resto de eventos cualquier cambio de participantes anula la modalidad de apuesta.

En los eventos de Herri Kirolak serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes una vez que la organización haya dado como iniciado el evento.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

### **Ganador Desafío**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del desafío en las condiciones preestablecidas por los participantes o por los organizadores del evento. A efectos de las apuestas, será válido el resultado establecido por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

## **BOXEO**

### **GENERAL**

En las modalidades de apuestas de Boxeo se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio, e incluye los recuentos de las tarjetas de puntuación de los jueces u organizadores.

Cualquier cambio de participantes anula la modalidad de apuesta.

El evento comenzará oficialmente tras el sonido de la campana que indica el primer asalto.

Ante el abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el encuentro se considerará como válido el resultado que establezcan los jueces u organizadores del evento.

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

#### **1X2**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador final del evento. Se incluye la opción de apuesta "X o Nulo", en este caso, todas las apuestas a cualquiera de los dos boxeadores se darán como perdidas.

#### **Nº asaltos**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar quién se va a proclamar ganador y en que número de asaltos o si es ganador por puntos. Se ofrece "X o Nulo" como opción de apuesta. Si se declara el final del evento antes de que el número total de asaltos se haya completado, el número de asalto en el que se proclama ganador será aquel en el que se haya detenido el evento. Si un participante se retira durante el periodo de descanso entre asaltos, se considerará que el evento ha finalizado en el asalto previo.

Si el número de asaltos para el combate se cambia se anula la modalidad de apuesta.

## **HOCKEY**

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de goles se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de goles al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de hockey sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

### 1X2 (1ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte. Esta modalidad de apuesta será anulada si el 1er tiempo no se disputa en su totalidad.

### Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... - En Directo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. gol legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

### Nº de Goles: N° Goles (0,5), N° Goles (1,5), N° Goles (2,5), N° Goles (3,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcarán durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

### Nº de Goles (1ª Parte): N° Goles (0,5), N° Goles (1,5), N° Goles (2,5), N° Goles (3,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcarán durante la primera parte o primer tiempo del evento.

### Total Goles Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de goles anotados por los dos equipos a la finalización del evento durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera será PAR o IMPAR. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar sobre el Total Goles Par/Impar acumulados a la finalización de la 1ª Parte, anulándose la modalidad de apuesta si la 1ª Parte no se disputa en su totalidad.

## WATERPOLO

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de goles se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de goles al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de waterpolo sin incluir prórrogas y tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

### 1X2 (1er cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del primer cuarto. Esta modalidad de apuesta será anulada si el 1er cuarto no se disputa en su totalidad.

### 1X2 (1er tiempo)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del primer tiempo. Esta modalidad de apuesta será anulada si el 1er tiempo no se disputa en su totalidad.

### 1X2 (3er cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado acumulado al final del tercer cuarto. Esta modalidad de apuesta será anulada si el tercer cuarto no se disputa en su totalidad.

### Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... - En Directo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. gol legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

### Nº de Goles: N<sup>o</sup> Goles (0,5), N<sup>o</sup> Goles (1,5), N<sup>o</sup> Goles (2,5), N<sup>o</sup> Goles (3,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcarán durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

### Total Goles Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de goles anotados por los dos equipos a la finalización del evento durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera será PAR o IMPAR. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad.

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 30/06/2011

## **VOLEIBOL**

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el SET se considerará pronóstico perdedor para la modalidad Ganador de dicho SET.

## **TENIS MESA**

### **GENERAL**

En las modalidades de apuestas de tenis de mesa se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el encuentro se considerará pronóstico perdedor para todas las apuestas en que participe, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set), Ganador (5ª Set), Ganador (6ª Set)...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el SET se considerará pronóstico perdedor para la modalidad Ganador de dicho SET.

Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º SET

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto de un set de un evento de tenis de mesa. En determinados torneos y set en concreto puede ofrecerse la opción "Otro Resultado" que engloba los resultados que incluyen más de 11 tantos para cada participante.

En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes al Set en curso si éste estuviera pendiente de finalizar.

## **CARRERAS DE GALGOS**

### GENERAL

En las modalidades de apuestas de carreras de galgos los pronósticos de apuesta se realizan sobre el número de cajón por el que ha tomado la salida el galgo.

El comienzo de la carrera viene determinado por la entrada de los galgos en el cajón de salida. No se aceptarán apuestas una vez que se ha producido la entrada en dicho cajón. Así mismo, la entrada en el cajón implica que los galgos han participado en la carrera y, por tanto, las apuestas a los mismos son válidas, independientemente de que se produzcan retiradas posteriores.

El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciada la carrera se considerará pronóstico perdedor para todas las apuestas en que participe.

El pesaje posterior a la carrera constituye el 'resultado oficial' del evento y las modificaciones posteriores no se tendrán en cuenta a efectos de las apuestas.

Si las carreras se aplazan a un día diferente y el programa permanece invariable las apuestas seguirán siendo válidas. Si las carreras se aplazan unas horas en el mismo día, se mantendrá la misma hora inicialmente estipulada de la carrera. Es decir, si un cliente realiza una apuesta a la carrera de las 16:00 y esa carrera se celebra a las 16:30, se mantendrá el horario previamente estipulado de las 16:00 para referirse a dicha carrera.

Si un galgo no llega a participar en la carrera y es sustituido por otro participante, las apuestas seguirán siendo válidas. Si un galgo no llega a participar en la carrera y no es sustituido, los pronósticos sobre ese galgo serán anulados.

Si el número de participantes en la carrera no alcanza el 75% de la totalidad de participantes que se habían establecido en el momento en que se formaliza la apuesta, los pronósticos serán anulados.

En el caso de que se tenga que repetir la salida de una carrera independientemente del motivo, se considerarán a efectos de las apuestas los participantes que hayan entrado en los cajones de la última salida.

## MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

### Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador de una carrera.

### Colocado

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si una determinada opción de apuesta finaliza entre las 2 primeras posiciones.

### Gemela

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador y segundo clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye dos pronósticos, siendo el primero el referido al ganador y el segundo pronóstico al segundo clasificado.

### Gemela reversible

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el primer y segundo clasificado, cualquiera que sea el orden entre ellos.

## **TOROS**

### GENERAL

Si hay un cambio de ganadería, tanto en eventos de Corridas de Toros como Encierros, las apuestas sobre las mismas se considerarán válidas.

Si hay un cambio de torero los pronósticos sobre modalidades de apuesta que incluyan el resultado de su participación y los pronósticos sobre modalidades de apuesta sobre resultados del total del evento que incluyan la participación del torero sustituido se considerarán anuladas.

Si el torero no acaba la faena, independientemente del motivo, los pronósticos sobre modalidades de apuesta que incluyan el resultado de dicha faena se considerarán válidos.

Si no se inician todas las faenas previstas los pronósticos sobre modalidades de apuestas que incluyan el resultado de las faenas no iniciadas o los pronósticos sobre modalidades de apuestas sobre resultados del total del evento que incluya las faenas no iniciadas se considerarán anulados, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Si hay un encierro en el que, cualquiera que sea el motivo, se da por finalizado sin que el último toro haga su entrada en los corralillos, las apuestas sobre este encierro serán válidas y se considerará que la duración del encierro ha sido igual al encierro más largo de los últimos 10 años.

En el caso de los encierros de los San Fermín de Pamplona la duración del encierro se considerará entre el primer y último cohete, siendo el resultado válido para ese intervalo el establecido por el canal de televisión estatal encargado de la retransmisión total del encierro hasta la entrada del último toro en los corralillos y lanzamiento del último cohete. Si hubiera más de un canal de televisión encargado de la retransmisión total del encierro, el resultado válido en caso de que hubiera diferentes tiempos, sería el establecido y por este orden de prioridad, por TVE1, TVE2, Cuatro.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### Duración (encierro)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar los segundos de duración del encierro dentro del intervalo de tiempos propuesto. El tiempo se considerará desde el momento que se ordene la salida por parte de la organización hasta la entrada del último toro en los corralillos.

#### Encierro más largo / Encierro más corto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué encierro será de mayor o menor duración, considerando la duración del encierro desde el momento que se ordene la salida por parte de la organización hasta la entrada del último toro en los corralillos.

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 30/06/2011

En el caso de los encierros de los San Fermín de Pamplona este tiempo se considerará entre el primer y último cohete, siendo el resultado válido de ese intervalo el establecido por RTVE en su retransmisión televisiva.

### Nº Orejas Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma total de orejas cortadas en la corrida, concedidas por el presidente, es PAR o IMPAR. Si no se inician todas las faenas previstas la modalidad de apuesta se considerará anulada.

### Nº Orejas (Torero) Nº Orejas (0,5), Nº Orejas (1,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma total de orejas cortadas, concedidas por el presidente, en la corrida por un torero. Si un torero no inicia todas las faenas previstas las modalidades de apuestas sobre el número de orejas de dicho torero se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de orejas al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### Nº Orejas (Corrida) Nº Orejas (0,5), Nº Orejas (1,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma total de orejas cortada, concedidas por el presidente, en la corrida. Si no se inician todas las faenas previstas las modalidades de apuestas sobre el número de orejas del total del evento se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de orejas al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

## **BEISBOL**

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

#### **Nº Carreras**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma total de carreras logradas por los participantes durante el evento, incluido el periodo de desempate si lo hubiera. Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de carreras se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de carreras al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

## **GOLF**

No tiene modalidades específicas.

## **FUTBOL AMERICANO**

No tiene modalidades específicas.

## **SURF**

No tiene modalidades específicas.

## **ATLETISMO**

No tiene modalidades específicas.

## **OTROS**

Los deportes no incluidos anteriormente o eventos no deportivos que no tienen modalidades específicas.

## **SORTEOS / LOTERIAS**

### Nº 1er Premio - Terminación

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué cifra acabará el número premiado con el primer premio en el evento. El primer premio o premio primero es aquel de mayor importe.

### Nº 1er Premio – Terminación Par/Impar

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si la cifra con la que acabará el número premiado con el primer premio en el evento será PAR o IMPAR. El primer premio o premio primero es aquel de mayor importe.

### Nº 1er Premio – 2 últimas cifras

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué dos cifras acabará el número premiado con el primer premio en el evento. Las dos cifras deben ser iguales y estar igualmente dispuestas a las dos últimas cifras del número premiado con el primer premio en el evento. El primer premio o premio primero es aquel de mayor importe.

### Nº Reintegro

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica qué cifra será el número "Reintegro" en el evento.

### Nº Complementario

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica qué cifra será el número "complementario" en el evento.

### Nº Complementario – Terminación

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué cifra acabará el número "complementario" en el evento.

### Nº Complementario Par/Impar

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número "complementario" en el evento será Par o Impar.

### Nº Complementario Menos/Más 24,5

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número "complementario" en el evento será menor que 24,5 (24 ó inferior) o mayor que 24,5 (25 ó superior).

### Nº Complementario Par/Impar y Menos/Más 24,5

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número "complementario" en el evento será Par o Impar y si será menor que 24,5 (24 ó inferior) o mayor que 24,5 (25 ó superior).