Normas de Organización y Funcionamiento de la Comunidad de CANTABRIA



ÍNDICE

1	**CONDICIONES GENERALES**	**Página 4**
1.1	ACUERDO ENTRE LAS PARTES	Página 5
1.2	EVENTOS A LOS QUE SE PUEDE APOSTAR Y APUESTAS PRINCIPALES	Página 7
1.3	TIPOS DE APUESTAS: SIMPLE, COMBINADA O MÚLTIPLE	Página 8
1.4	MULTIPLICADORES Y COEFICIENTES: CUÁNTO GANA EL APOSTANTE	Página 16
1.5	LÍMITE DE APUESTAS Y GANANCIAS	Página 18
1.6	MEDIOS DE PAGO ACEPTADOS POR CODERE APUESTAS®	Página 21
1.7	ACEPTACIÓN DE LA APUESTA	Página 24
1.8	RETIRADAS DE PARTICIPANTES Y EMPATES	Página 25
1.9	APUESTAS ANTICIPADAS	Página 26
1.10	APUESTAS NULAS	Página 28
1.11	PAGO DE PREMIOS	Página 33
1.12	RECLAMACIONES Y SERVICIO DE ATENCIÓN A LA CLIENTELA	Página 35
1.13	PROHIBICIONES DE PARTICIPACIÓN	Página 38
1.14	INFORMACIÓN ADICIONAL Y PROTECCIÓN CONTRA EL FRAUDE	Página 38
1.15	POLITICAS DE PRIVACIDAD	Página 40
2	**COND. ESPECIFICAS APLICABLES CADA DEPORTE**	**Página 48**
2.1	FÚTBOL	Página 48
2.2	OTROS DEPORTES	Página 83
2.3	CARRERAS DE CABALLOS Y GALGOS	Página 164
2.4	E-SPORT	Página 178
2.5	OTRAS APUESTAS	Página 187
	LISTADO DE TÉRMINOS	Página 191

1 - CONDICIONES GENERALES

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

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

Cualquier modificación de estas Condiciones Generales de Contratación se comunicará al órgano competente en materia de juego y, se publicará y anunciará en los locales **CODERE APUESTAS®** y en la página web: . www.codere.es.

Estas Condiciones Generales de Contratación, así como las condiciones específicas aplicables a cada deporte e incluidas también aquí, establecen los términos bajo los que se aceptan apuestas en los locales **CODERE APUESTAS®**. Es responsabilidad del cliente conocer y aceptar estas condiciones al realizar una apuesta.

Cuando el cliente apuesta con **CODERE APUESTAS®**, está arriesgando una cantidad de dinero sobre los resultados de un evento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes que intervienen en la misma.

El cliente decide el importe que apuesta dentro de unos límites prefijados y **CODERE APUESTAS®** establece los eventos en los que se puede apostar. Los pronósticos poseen unos multiplicadores predeterminados, en función de las probabilidades de que el resultado de dicho pronóstico se produzca, que se aplican automáticamente a la apuesta.

Una vez que la apuesta ha sido aceptada por **CODERE APUESTAS®**, de acuerdo con estas condiciones y si el resultado pronosticado por el apostante se produce, la apuesta es ganadora y el cliente recibe una cantidad equivalente al producto del importe apostado por el multiplicador aplicado en el momento en el que se realizó la apuesta, sin perjuicio de las reglas específicas que resulten aplicables en las apuestas a carreras de caballos y galgos. Si la apuesta no es ganadora y el resultado

pronosticado no se produce, el cliente no recibe devolución alguna, salvo en los casos de anulación previstos en estas Condiciones Generales.

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

La cantidad mínima para apuestas simples es de 1 euro y para las apuestas combinadas o múltiples es de 0,20 euros, debiendo sumar, al menos, 1 € el importe total de las apuestas múltiples o combinadas que efectúe el apostante.

Las condiciones de contratación aquí incluidas garantizan al cliente de **CODERE APUESTAS®** una operativa segura y que respeta escrupulosamente lo establecido por la ley.

Para cualquier aclaración o consulta, el cliente puede ponerse en contacto con nuestro Departamento de Atención al Cliente mediante correo electrónico (apuestas@codere.com) o mediante correo postal (Avenida de Bruselas 26. 28108 Alcobendas, Madrid).

1.1 Acuerdo entre las partes

Los locales de apuestas CODERE APUESTAS, que están gestionados por CODERE APUESTAS CANTABRIA, SAU con CIF. A-39820659 y con domicilio social en Calle Las Rederas, 3 (Santander), poseen la correspondiente licencia expedida por la Comunidad de CANTABRIA.

Cuando **CODERE APUESTAS** acepta una apuesta de un cliente, se establece un contrato legal vinculante entre el cliente y la empresa.

Los locales de apuestas **CODERE APUESTAS®**, que están gestionados por CODERE APUESTAS CANTABRIA SAU, poseen la correspondiente Licencia expedida por la Comunidad de CANTABRIA y cumplen escrupulosamente con las especificaciones del Reglamento de Apuestas de dicha Comunidad.

Cuando **CODERE APUESTAS®** acepta una apuesta de un cliente, se establece un contrato legal vinculante entre el cliente y la empresa. Para realizar una apuesta en la Comunidad de CANTABRIA, el cliente debe tener una edad igual o superior a 18 años.

Además, no pueden participar en las apuestas:

- Los menores de edad.
- Las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental.
- Los concursados que se hallasen en fase de liquidación del concurso o sobre los que hubiese recaído declaración judicial de incumplimiento del convenio, o quienes hubiesen sido declarados por resolución judicial firme, pródigos e incapaces no rehabilitados.
- Los que pretendan entrar con armas u objetos que puedan utilizarse como tales.
- Las personas que hayan sido incluidas por la Consejería competente en materia de juego en el Registro de Prohibidos.
- Los accionistas, partícipes o titulares de las empresas dedicadas a la organización y explotación de las apuestas, su personal, directivos o empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado.
- Los deportistas, entrenadores y otros participantes directos en el acontecimiento objeto de las apuestas.
- Los directivos de las entidades participantes en el acontecimiento objeto de las apuestas.
- Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento objeto de las apuestas, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos.
- Los funcionarios que tengan atribuidas funciones de inspección y control en materia de juego.
- El personal empleado en los locales de apuestas y en las zonas de apuestas.

CODERE APUESTAS® se reserva el derecho de admisión, de acuerdo con la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

1.2 Eventos a los que se puede apostar y apuestas principales

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

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

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

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

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

CODERE APUESTAS® se reserva el derecho a aceptar o no una determinada apuesta tanto en deportes como en eventos especiales o no deportivos, con la finalidad de controlar y gestionar el riesgo asumible por la empresa.

Cuando al comprobar el boleto o resguardo en cualquier terminal de expedición o máquina auxiliar aparezca la opción “CERRAR APUESTA”, se le ofrecerá al cliente la posibilidad de cerrar su apuesta en el momento que decida y obtener así un pago antes de la resolución de la misma, con la finalidad de que tenga un mayor control sobre la apuesta realizada y el riesgo asumido en la misma. La cantidad ofrecida en cada momento por **CODERE APUESTAS®**, dependiendo del desarrollo del evento, podrá ser superior o inferior a la cantidad inicialmente apostada por el cliente, y será verificable tanto en los terminales de expedición como en las máquinas auxiliares de apuestas.

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

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

Ejemplo: Se pronostica que en un partido Real Madrid-Barcelona, el Real Madrid ganará el partido a la finalización del mismo.

El cliente apuesta 10 euros al pronóstico arriba indicado, el cual tiene un multiplicador de 2,40 euros.

Opción 1: Minuto 20 del partido, Benzema marca un gol y el Real Madrid se adelanta en el marcador (1-0). En ese momento CODERE APUESTAS le ofrece al cliente la posibilidad de “CERRAR APUESTA” por un importe de 18 euros, dado que tiene grandes posibilidades de ganar la apuesta si el marcador se mantiene hasta la finalización del partido.
Con esta opción el cliente tiene la posibilidad de recibir una cantidad de dinero sin necesidad de esperar a que finalice el partido y arriesgarse a que el marcador cambie y finalmente pierda su apuesta, o bien rechazar esta opción y esperar hasta la finalización del partido y que efectivamente el resultado final otorgue la victoria al Real Madrid.

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

1.3 Tipos de apuestas

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

- Simple
- Combinada o múltiple:

- Acumulada
- Múltiple
- Banca

Apuesta simple

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

Apuesta acumulada

Es una apuesta a dos o más pronósticos diferentes en eventos distintos. Para que la apuesta sea ganadora, el apostante debe acertar todos los pronósticos que haya seleccionado.

Las apuestas acumuladas pueden ser dobles (dos pronósticos), triples (tres pronósticos), Multi 4 (cuatro pronósticos), Multi 5 (cinco pronósticos), etc. En todos los casos deben acertarse todos los pronósticos para obtener premio.

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

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

	Evento	Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2,8
B	FUTBOL: Holanda – Austria	Ganador del Partido	2 - Empate	4,0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer Vs Nadal	Ganador del Partido	3 - Nadal	1,5
D	BEISBOL: Chicago Cubs Vs ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1,6

Para tener derecho a la devolución de la cantidad apostada el cliente debe fallar la totalidad de los pronósticos seleccionados.

Si por ejemplo apuesta 1,60 euros (0.40 por cada uno de los pronósticos) y acierta los pronósticos de los eventos A y D, no tendría derecho a la devolución de la cantidad apostada.

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

Apuesta múltiple

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

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

Evento		Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2,8
B	FUTBOL: Holanda – Austria	Ganador del Partido	2 - Empate	4,0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer Vs Nadal	Ganador del Partido	3 - Nadal	1,5
D	BEISBOL: Chicago Cubs Vs ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1,6

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

A - B; A - C; A - D; B - C; B - D; C - D.

Para tener derecho a premio el cliente debe acertar en 2 o más pronósticos. Si por ejemplo apuesta 1,20 euros (0.20 por cada una de las 6 apuestas dobles) y acierta los pronósticos de los eventos A, C y D, su premio será:

0,2 x A x C = 0,2 x 2,8 x 1,5 = 0,84

+

0,2 x A x D = 0,2 x 2,8 x 1,6 = 0,9

+

0,2 x C x D = 0,2 x 1,5 x 1,6 = 0,48

Premio = 2,22 → Ganancia = 2,22 – 0,60 = 1,62

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

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

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

Para tener derecho a premio el cliente debe acertar en 3 o más pronósticos. Si por ejemplo apuesta 1,60 euros (0,40 por cada una de las 4 apuestas) y acierta los pronósticos de los eventos A, C y D, su premio será:

0,40 x A x C x D = 0,40 x 2,8 x 1,5 x 1,6 = 2,69

Premio = 2,69 → Ganancia = 2,69 – 0,40 = 2,29

Multi-selección

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

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

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

	Evento	Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 – Inglaterra	2,8
	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Primer gol del Partido	2 – H.Kane	4
B	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer Vs Nadal	Ganador del Partido	3 – Nadal	1,5
C	BEISBOL: Chicago Cubs Vs ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1,6

Las posibles combinaciones de estos 4 pronósticos (3 eventos) tomados de 2 en 2 son 6 apuestas, pero al tratarse A de un solo evento con dos pronósticos distintos, se excluye la combinación en que participan los pronósticos 1 y 2 simultáneamente, por lo cual quedarían 5 apuestas:

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

Para tener derecho a premio el cliente debe acertar en 2 o más pronósticos. Si por ejemplo apuesta 1 euro (0,20 por cada una de las 5 apuestas dobles) y acierta los pronósticos 1, 3 y 4, su premio será:

0,20 x A1 x B = 0,20 x 2,8 x 1,5 = 0,84

+

0,20 x A1 x C = 0,20 x 2,8 x 1,6 = 0,90

+

0,20 x B x C = 0,20 x 1,5 x 1,6 = 0,48

Premio = 2,22 → Ganancia = 2,22 – 0,60 = 1,62

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

	Evento	Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	A1 FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2,8
	A2 FUTBOL: Inglaterra - Francia	Primer gol del Partido	2 - H.Kane	4
B	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer Vs Nadal	Ganador del Partido	3 - Nadal	1,5
C	BEISBOL: Chicago Cubs Vs ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1,6

Las posibles combinaciones de estos 4 pronósticos (3 eventos) tomados de 3 en 3 son 4 apuestas, pero al tratarse A de un solo evento con dos pronósticos distintos, se excluye la combinación en que participan los pronósticos A1 y A2 simultáneamente, por lo cual quedarían 2 apuestas:

A1 – B – C; A2 – B – C

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

0,60 x A1 x C x D = 0,60 x 2,8 x 1,5 x 1,6 = 4,03

Premio = 4,03 → Ganancia = 4,03 – 0,60 = 3,43

Si por ejemplo apuesta 1,20 euros (0,60 por cada una de las 2 apuestas triples) y acierta los pronósticos de los eventos A1, A2, B y C, su premio será:

0,60 x A1 x C x D = 0,60 x 2,8 x 1,5 x 1,6 = 4,03

0,60 x A2 x C x D = 0,60 x 4 x 1,5 x 1,6 = 5,76

Premio = 4,03 + 5,76 = 9,79 → Ganancia = 9,79 – 1,20 = 8,59

Apuesta banca

Consiste en incorporar a una apuesta múltiple o multi-selección uno o varios pronósticos, o uno o más eventos, según corresponda, con carácter fijo. Para poder optar a premio, el primer requisito es acertar la Banca, si ésta fallase, toda la apuesta será perdedora, incluso si se acertaron los demás pronósticos.

Banca Simple

Consiste en utilizar uno o varios de los pronósticos de una apuesta múltiple o multi-selección, todos ellos relativos a diferentes eventos, como pronóstico fijo. Todos los pronósticos incorporados a la banca tienen que acertarse para poder optar a premio. La banca será una sola, independientemente de la cantidad de pronósticos que contenga la misma.

Ejemplo 1: (Apuesta Múltiple con una Banca incorporada a un único pronóstico): Dados los 4 eventos del siguiente cuadro:

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

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

Banca x (B x C) = A x B x C
Banca x (B x D) = A x B x D
Banca x (C x D) = A x C x D

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

Si el cliente apuesta 1,20 euros (0,40 por cada una de las 3 apuestas) y acierta los pronósticos de los eventos A (Banca), C y D, entonces su premio será:

Premio = 0,40 x Banca x (C x D) = A x C x D = 0,40 x 2,80 x 1,5 x 1,6 = 2,69

→ Ganancia = 2,69 – 0,40 = 2,29

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

Banca x C = (A x B) x C

Banca x D = (A x B) x D

Si no acierta ambos pronósticos incorporados a la Banca no tiene derecho a premio alguno.

Si el cliente apuesta 1,20 euros (0,60 por cada una de las 2 apuestas) y acierta los pronósticos de los eventos A, B (Bancas), y D, entonces su premio será:

Premio = 0,60 x Banca x D = 0,60 x (A x B) x D = 0,60 x 2,80 x 4,0 x 1,6 = 10,75

→ Ganancia = 10,75 – 0,60 = 10,15

Ejemplo 3 (Apuesta Multi-selección con una Banca simple con dos pronósticos): Dados los 4 eventos del siguiente cuadro:

Evento		Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	A1 FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2.8
	A2 FUTBOL: Inglaterra - Francia	Primer Gol del Partido	2 - H.Kane	4.0
B	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer Vs Nadal	Ganador del Partido	3 - Nadal	1.5
C	BEISBOL: Chicago Cubs Vs ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1.6
D	FUTBOL: Arsenal v Udinese	Ganador del Partido	5 - Udinese	7

El cliente selecciona como Banca los eventos B y C, cada uno de ellos con un único pronóstico, y quiere hacer una apuesta Multi-Selección 1/2 con una banca simple que contiene dos pronósticos. Las combinaciones posibles serían 3 apuestas y una banca simple con los pronósticos de los eventos B (3) y C (4):

Banca (Evento B pronóstico 3 x Evento C pronóstico 4) x (A1) = (B x C) x A1

Banca (Evento B pronóstico 3 x Evento C pronóstico 4) x (A2) = (B x C) x A2

Banca (Evento B pronóstico 3 x Evento C pronóstico 4) x (D) = (B x C) x D

En este caso, el cliente solo tendrá derecho a premio si acierta alguno de los pronósticos A1, A2 y D(5), y además los pronósticos 3 y 4.

Si el cliente apuesta 1,20 euros (0,40 para cada apuesta) y acierta los pronósticos A1, 3 y 4, entonces su premio será:

0,40 X Banca (B x c) x A1 = 0,40 x B x C x A1 = 0,40 x 1,5 x 1,6 x 2,80 = 2,69

→ Ganancia = 2,69 - 0,40 = 2,29

Bancas Múltiples

Consiste en utilizar un evento con dos o más pronósticos relativos al mismo, contenidos en una apuesta multi-selección, como pronósticos fijos. Para el caso que en que se seleccionen dos pronósticos hablaremos de una banca doble; si se selecciona una banca con tres pronósticos de un mismo evento, será una banca triple, etc.

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

Ejemplo 4 (Apuesta Multi-selección con una Banca doble): Dados los 3 eventos del siguiente cuadro:

Evento		Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	A1 FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2.8
	A2 FUTBOL: Inglaterra - Francia	Primer Gol del Partido	2 - H.Kane	4.0
B	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer Vs Nadal	Ganador del Partido	3 - Nadal	1.5
C	BEISBOL: Chicago Cubs Vs ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1.6

El cliente selecciona como Banca al evento A que contiene los pronósticos A1 y A2, y quiere hacer una apuesta Multi-selección 2/2 con una banca doble. Las combinaciones posibles serían 2 apuestas y una banca doble con los pronósticos A1 y A2:

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

Banca del Evento a pronóstico A2 x (B x C) = A2 x B x C

En este caso, al hacer referencia los pronósticos A1 y A2 a un mismo evento A, el cliente sólo tendrá derecho a premio si acierta alguno de los pronósticos A1 o A2, y además los pronósticos 3 y 4.

Si el cliente apuesta 1,20 euros (0,60 para cada apuesta) y acierta los pronósticos A1, 3 y 4, entonces su premio será:

0,60 x Banca del Evento A pronóstico A1 x (B x C) = 0,60 x A1 x B x C = 0,60 x 2,80 x 1,5 x 1,6 = 4,03 → Ganancia = 4,03 - 0,60 = 3,43

Ejemplo 5 (Apuesta Multi-selección con dos Bancas, una doble y otra simple):

Dados los 3 eventos del siguiente cuadro:

Evento		Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1- Inglaterra	2,8
	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Primer gol del Partido	2- H.Kane	4
B	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer Vs Nadal	Ganador del Partido	3– Nadal	1,5
C	BEISBOL: Chicago Cubs Vs ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4- Chicago Cubs	1,6

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

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

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

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

Si el cliente apuesta 1,20 euros (0,60 para cada apuesta) y acierta los pronósticos 1, 3 y 4, entonces su premio será:

0,60 x (Banca del Evento A pronóstico 1 y Evento C pronóstico 4) x B = 0,60 x (A1 x C) x B = 0,60 x 2,8 x 1,6 x 1,5 = 4,03 → Ganancia = 4,03 – 0,60 = 3,43

1.4 Multiplicadores y coeficientes: cuánto gana el apostante

El **coeficiente** de una apuesta es la cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora al ser multiplicada por la cantidad apostada. A dicho importe hay que añadirle la devolución del importe apostado. Es decir, el coeficiente determina las posibles ganancias para el apostante.

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

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

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

IMPORTE APOSTADO x COEFICIENTE = GANANCIAS

Las ganancias se suman al importe apostado, por lo que la devolución total es de

25 € + 10 € = 35 €.

Para evitar este paso adicional, se utiliza el multiplicador. De esta forma, el importe apostado se multiplica por el multiplicador (10 € x 3,50 = 35 €) para que el cliente pueda conocer el premio total a percibir.

IMPORTE APOSTADO x MULTIPLICADOR = PREMIO

CODERE APUESTAS® establece los multiplicadores tanto para los deportes y eventos habituales, como para los especiales. El multiplicador vigente en el momento en que se aceptó la apuesta es el que se utiliza para calcular el importe del premio, independientemente de los cambios posteriores que pueda sufrir dicho multiplicador, a excepción de las apuestas a carreras de caballos y galgos, y empates entre participantes en cualquier deporte, para los que rigen reglas especiales.

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

Los multiplicadores y coeficientes están siempre sujetos a revisiones y cambios por parte de **CODERE APUESTAS®** hasta el momento en que se realiza la apuesta. El multiplicador definitivo aplicable a la apuesta ganadora es siempre aquel que esté vigente en el momento en que se formaliza la apuesta y que se consigna en el resguardo de la apuesta.

Cualquier modificación posterior de los coeficientes o multiplicadores no afectará a las apuestas ya realizadas. No obstante para las apuestas a carreras de caballos y galgos, y posibles empates entre los participantes de cualquier evento, se aplican reglas especiales contempladas en los apartados 1.8 y 2.3 de estas Condiciones Generales. Las fechas y horas de comienzo de los eventos recogidas en los resguardos, programas, folletos, cupones, pantallas o cualquier otro soporte informativo son también orientativas.

1.5 Límite de apuestas y ganancias

CODERE APUESTAS® podrá limitar el importe de las apuestas a realizar a un determinado mercado para proceder a su admisión, respetando, en todo caso, el límite cuantitativo establecido por la normativa vigente, con la finalidad de controlar y gestionar el riesgo asumible por la empresa.

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

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

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

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

EVENTO	LÍMITE DE GANANCIAS
Apuestas deportivas (excluidas carreras de caballos y galgos)	
Nivel 1 de Fútbol (incluye Primera División española, Premier League inglesa, Serie A italiana, partidos de Copa del Rey, internacionales (Copa Mundial de Fútbol, Eurocopa, Copa Asiática, Copa América, etc.), Liga de Campeones, UEFA Europa League)	500.000 €
Resto de Fútbol europeo	100.000 €
Resto de Fútbol no europeo	50.000 €
Fútbol americano. Golf. Rugby	500.000 €
Atletismo; Automovilismo; Baloncesto; Balonmano; Boxeo; Ciclismo; Deportes de invierno; Fútbol Sala; Hockey sobre Hielo (NHL); Motociclismo; Pelota Vasca; Remo/ Vela; Snooker (Billar); Tenis	100.000 €
Cualquier otro evento deportivo, no indicado	25.000 €
Otras apuestas	25.000 €
Carreras de caballos y carreras de galgos retransmitidos en locales CODERE APUESTAS	
Carreras de caballos en Gran Bretaña e Irlanda	500.000 €
Carreras de caballos en Sudáfrica	250.000 €
Carreras de caballos en España	250.000 €
Carreras de caballos en el resto de países	100.000 €
Carreras de galgos	500.000 €
Carreras de caballos y galgos NO retransmitidas en locales CODERE APUESTAS	
Carreras de caballos	50.000 €
Carreras de galgos	10.000 €

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

EVENTO	LÍMITE DE GANANCIAS
Ganador (Win)	20 X euro apostado
Place	8 X euro apostado
Show	4 X euro apostado
Gemela	300 X euro apostado
Gemela Combinada	300 X euro apostado
Trio	1.000 X euro apostado
Trio Combinado	1.000 X euro apostado
Superfecta	1.500 X euro apostado
Superfecta Combinada	1.500 X euro apostado

1.6 Medios de pago aceptados por CODERE

La totalidad del importe de la apuesta se entrega al personal del mostrador de apuestas **CODERE APUESTAS®** junto con la apuesta. No se acepta ninguna apuesta sin el pago previo de la totalidad del importe correspondiente. El personal de los locales **CODERE APUESTAS®** no está autorizado, en ningún caso, a aceptar apuestas cuyo importe no haya sido debidamente abonado.

El importe apostado puede pagarse: en efectivo, ,mediante vale de caja y mediante tarjeta de débito, siempre y cuando el establecimiento disponga de este concreto modo de pago, o mediante cheque o Tarjeta CODERE. Consulta las condiciones de pago con tarjeta o cheque en el mostrador de apuestas de la tienda **CODERE APUESTAS®.**

En el caso de apuestas abonadas en efectivo, el personal de **CODERE APUESTAS®** comprueba siempre los billetes recibidos para evitar falsificaciones.

La posibilidad de realizar el pago mediante tarjeta de débito, o en su caso, mediante cheque está únicamente disponible en los mostradores o taquillas de los locales o zonas de apuestas, pero no en los terminales auxiliares autónomos.

En caso de desear abonar el importe apostado mediante tarjeta de débito o mediante cheque, la apuesta debe formalizarse con la antelación suficiente para que el personal de **CODERE APUESTAS®** tramite la operación antes del comienzo del evento. En el caso de los cheques, además, el personal de **CODERE APUESTAS®** debe ser capaz de verificar la autenticidad del cheque, no aceptando esta modalidad de pago en caso contrario.

No se podrán pagar en efectivo apuestas por importe superior a 999,99 euros.

Condiciones de Uso de la Tarjeta CODERE®

El cliente podrá adquirir una Tarjeta CODERE en los mostradores, taquillas, zonas de apuestas y máquinas de apuestas homologadas CODERE APUESTAS® o desde su cuenta on-line, abonando previamente su coste.

Mediante dicha tarjeta podrá disponer del saldo de la misma para realizar apuestas mediante recargas de efectivo en los terminales o ingresando fondos desde su cuenta on-line. El importe abonado por el coste de la tarjeta no constituye el saldo de la misma.

El saldo máximo autorizado en una TARJETA CODERE es de 999,99 euros.

Cada persona usuaria poseedora de una TARJETA CODERE es responsable de su uso y debe realizar todas las acciones necesarias para evitar la utilización de su tarjeta por parte de terceras personas. CODERE APUESTAS® considerará como legítimo propietario de una tarjeta y su saldo a aquel usuario que esté en posesión de la misma y conozca su contraseña de seguridad, entendiendo como válidas las transacciones en ellas realizadas en el sistema de apuestas de CODERE APUESTAS®.

CODERE se reserva el derecho de cancelar las tarjetas y devolver sus fondos, siempre que dicha cancelación se haga con carácter general.

El propietario de una TARJETA CODERE podrá disponer, en cualquier momento, del saldo positivo existente en su tarjeta y proceder al cobro del mismo a través de los terminales de los locales CODERE APUESTAS®, mediante transferencia a la cuenta bancaria o a la cuenta on-line a la que el cliente asocie la Tarjeta CODERE o mediante otros canales que acepte la legislación vigente, tales como el cobro del saldo a través de la red de cajeros del sistema bancario.

En caso de introducir una contraseña (PIN) errónea en 3 ocasiones consecutivas, **CODERE** APUESTAS® bloqueará la tarjeta. La tarjeta podrá ser desbloqueada contactando con el Servicio de Atención al Cliente de CODERE APUESTAS® en el correo electrónico apuestas@codere.com.

Condiciones de uso del vale de caja.

Cuando el cliente adquiera un vale de caja en los terminales auxiliares de apuestas, mediante el mismo podrá realizar las acciones siguientes:

Disponer del importe del mismo para realizar apuestas en los terminales auxiliares de apuestas, tal y como le indique el personal del mostrador de los locales CODERE APUESTAS.

Cobrar en las taquillas de los locales CODERE APUESTAS el importe del mismo.

Una vez que el vale de caja ha sido utilizado o canjeado por el cliente, este automáticamente perderá su validez, por lo que únicamente podrá ser utilizado para una única transacción.

Cada persona usuaria y poseedora de un vale de caja es responsable de su uso y conservación hasta su canje.

1.7 Aceptación de la apuesta

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

- La apuesta no habrá sido aceptada hasta la impresión del resguardo que indica la validez de la misma. **CODERE APUESTAS®** se reserva el derecho a rechazar la totalidad o parte de una apuesta que contravenga lo establecido en estas Condiciones Generales de Contratación.
- Es su responsabilidad comprobar su resguardo antes de abandonar la taquilla, y asegurarse de que la apuesta se ha formulado en los términos correctos y de que la hora, la modalidad de la apuesta, el pronóstico y el importe apostado se han registrado debidamente. No se admitirán cambios una vez abandonada la taquilla. El cliente debe conservar su resguardo hasta que el resultado de todas las apuestas formalizadas se haya establecido, ya que el abono del posible premio depende de la entrega de dicho resguardo.
- **CODERE APUESTAS®** no aceptará ninguna apuesta en el caso de que no se ajuste a las normas contenidas en estas Condiciones Generales de Contratación.
- Existe una hora límite de aceptación de las apuestas por parte de **CODERE APUESTAS®**. Son válidas todas las apuestas formalizadas antes de esta hora.
- Si no se anuncia una hora límite de aceptación de apuestas, se podrán formalizar apuestas hasta la hora de comienzo del evento, a excepción de las apuestas en directo.
- Las apuestas se aceptan sobre la base de las condiciones que rigen el tipo de apuesta que se ha realizado.

- A excepción de las apuestas en directo, si una apuesta hubiera sido aceptada después del inicio del evento, dicha apuesta será declarada nula, teniendo el cliente derecho a la devolución de la suma apostada.
- Todas las apuestas que hayan sido aceptadas por error se consideran automáticamente nulas, aunque el cliente disponga de un resguardo impreso validado.
- Para el caso de la máquina auxiliar de apuestas, la misma muestra los datos de la apuesta solicitada por el cliente, incluido el importe y las ganancias potenciales, para que éste los verifique y acepte pulsando un botón. Se trata

de un paso muy importante, porque una vez confirmada la apuesta no se pueden modificar sus detalles.

- En el caso de que una apuesta hubiera sido validada con un coeficiente que difiera en más de un 100% de la media de los operadores con autorización para comercializar apuestas en la Comunidad de Cantabria, que hubiesen comercializado esa misma apuesta, la empresa se reserva el derecho a retener el pago de los premios a la espera de las oportunas comprobaciones por un plazo no superior a 30 días. En caso de confirmarse la diferencia, se dará al apostante la opción de anular su apuesta o cobrarla, en caso de ser ganadora, al mejor precio ofrecido por los operadores utilizados para la comparativa anterior

Las apuestas se realizan a través de instrucciones verbales formuladas al personal del equipo de **CODERE APUESTAS** situado en el mostrador de apuestas del local o rellenando un cupón. En este cupón debe indicarse: el importe apostado, los pronósticos y el tipo de apuesta, marcando las casillas correspondientes. Si se realiza una apuesta con cupón, el cliente debe entregarlo junto con el importe total de su apuesta al personal de **CODERE APUESTAS**, que utiliza el correspondiente sistema informático para validar el cupón. La apuesta se tramita y el cliente recibe su resguardo impreso que contiene un número de apuesta único y todos los detalles relativos a la misma. Para que la apuesta sea válida, el número y los datos de la apuesta deben registrarse en el sistema informático de **CODERE APUESTAS** e imprimirse en el resguardo que recibe el cliente.

Además las apuestas podrán formalizarse a través de máquinas auxiliares siguiendo las indicaciones que aparecen en las mismas.

1.8 Retiradas de participantes y deducciones por empates

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

competición de que se trate y se señale un ganador del evento, en cuyo caso se considerarán perdedores. Si el competidor participa en el evento, aunque no lo haga en su totalidad, la apuesta seguirá siendo válida.

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

Empates

En el caso de que se produzca un empate entre dos o más participantes, no se haya establecido un multiplicador para el empate y las reglas oficiales de la competición o evento no designen a un claro ganador, el importe del premio que correspondería a una apuesta sencilla ganadora se divide entre el total de participantes que han empatado. Para el cálculo del premio en cualquier tipo de apuesta se divide el multiplicador establecido en el momento de la realización de la apuesta para cada uno de los participantes empatados entre el total de participantes que han empatado.

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

Ejemplo**:** En una apuesta ganadora de 10 € a un caballo con un multiplicador de 5,00 el importe del premio sería de 50 €. Si se produce un empate entre dos caballos, el multiplicador con el que se resolvería la apuesta sería 2,5, con lo que el premio pasaría a ser de 25 € al dividirse el importe del premio entre dos.

1.9 Apuestas “Anticipadas” sobre eventos futuros

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

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

- Carreras de caballos antes de la declaración final de participantes (48 horas antes del inicio de la carrera).
- Apuestas a competiciones de galgos hasta e incluidas las semifinales. Es decir, no se admiten este tipo de apuestas después de las semifinales ni para apuestas a carreras individuales.
- Competiciones deportivas antes del inicio de las mismas (como por ejemplo apostar a que un tenista va a ganar una competición de tenis cuando todavía no se conocen los participantes en la misma), con la excepción de apuestas a partidos individuales, competiciones de una sola carrera (por ejemplo una maratón) o apuestas a una etapa/fase específica de una competición (como por ejemplo apuestas a las semifinales).
- Eventos especiales no deportivos.

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

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

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

En estos supuestos de anulación se procederá conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

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

1.10 Apuestas nulas

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

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

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

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

1) En el caso de eventos celebrados en el marco de torneos o campeonatos con una duración relativamente corta, normalmente inferior a cinco semanas, el plazo máximo de reprogramación se establece en 7 días naturales, siempre que el evento se reprograme dentro del marco del torneo o campeonato de referencia. A modo de ejemplo, tienen cabida dentro de esta categoría el campeonato de tenis de Wimbledon, o la Copa Mundial de Fútbol. No tendrían cabida dentro de esta categoría la Liga ASOBAL de balonmano, la Liga ACB

de baloncesto, o un partido amistoso aislado de cualquier deporte.

2) En cualquier otro caso, se establece el plazo máximo de reprogramación en el plazo que transcurre desde la hora y fecha de celebración del evento, hasta el final de ese día natural en el país/franja horaria de celebración de dicho evento.

Ejemplo 1: El partido de Tenis PEREIRA, JOSE : LINDELL, CHRISTIAN, programado para el 09/08/2031 a las 15:00 (hora española), englobado en el torneo “Brazil F25 Futures 2031”, que se celebra entre el 8 y el 14 de agosto de 2031, se suspende antes de su finalización. El plazo máximo de reprogramación del mismo será el que abarca desde el día y hora de programación original hasta, teóricamente, siete días naturales después, es decir, hasta las 15:00 horas del día 16/08. Como el torneo finaliza antes de dicha fecha, en este caso el plazo máximo de reprogramación finalizaría a la par que el torneo de referencia.

Ejemplo 2: El partido de la NBA Orlando Magic : Miami Heat programado para el día 23 de octubre de 2030 (franja horaria del lugar de celebración) no se inicia a la hora planificada debido al mal estado de la cancha. El plazo máximo de reprogramación concluye al finalizar el día 23/10/2030 según la hora de la franja horaria en dónde se celebre el partido.

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

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

Si durante la celebración de un evento éste es suspendido, pero durante el plazo máximo de reprogramación definido, la federación u organismo organizador del evento, decide dar por finalizado el encuentro declarando un resultado, se atenderá a dicho resultado oficial en relación a los pronósticos a ganador del evento. En todo caso, se considerarán válidos aquellos pronósticos que ya se hubieran resuelto en el momento de la suspensión.

Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo y no se reanuda durante el plazo máximo de reprogramación definido, se anularán al término de dicho período todos los pronósticos que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión.

Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, pero se reanuda en el mismo punto en el que se suspendió durante el plazo máximo de reprogramación definido, todos los pronósticos que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión seguirán siendo válidos.

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

Anulación de una Apuesta Simple: el apostante pronostica que determinado jugador marcará el primer gol de un partido de fútbol y, finalmente, el jugador no participa en el encuentro. El pronóstico se considera nulo y se devuelve el importe de la apuesta.

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

	Evento	Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra – Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2,8
B	FUTBOL: Holanda – Austria	Ganador del Partido	2 - Empate	4,0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer Vs Nadal	Ganador del Partido	3 - Nadal	1,5
D	BEISBOL: Chicago Cubs Vs ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1,6

Si se anula uno o más eventos, por ejemplo el partido entre Holanda y Austria, la apuesta seguirá siendo válida en los pronósticos restantes.

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

	Evento	Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2,8
B	FUTBOL: Holanda – Austria	Ganador del Partido	2 - Empate	4,0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer Vs Nadal	Ganador del Partido	3 - Nadal	1,5
D	BEISBOL: Chicago Cubs Vs ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1,6

Si se anula el evento A y el mismo no se volviera a disputar dentro del plazo establecido por en estas Condiciones Generales, en todas las apuestas en las que participa dicho evento, es decir, A – B, A - C y A - D, se aplicará al pronóstico efectuado en dicho evento anulado el multiplicador 1.

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

APUESTAS	PREMIO (multiplicadores x cantidad apostada)
A - B	1 x 4 x 2€ = 8 €
A - C	1 x 1,5 x 2€ = 3 €
A - D	1 x 1,6 x 2€ = 3,2 €
B - C	4 x 1,5 x 2€ = 12 €
B - D	4 x 1,6 x 2€ = 12,80 €
C - D	1,5 x 1,6 x 2€ = 4,8 €

Anulación de una Apuesta Multi-Selección: Si se anula un evento de una apuesta multi-selección, los efectos serán los mismos que en el caso de la Apuesta Múltiple.

Por ejemplo el cliente realiza los siguientes pronósticos para una apuesta multi-selección 2 de 4:

	Evento	Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 – Inglaterra	2,8
	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Primer gol del Partido	2- H.Kane	4
B	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer Vs Nadal	Ganador del Partido	3 – Nadal	1,5
C	BEISBOL: Chicago Cubs Vs ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1,6

Pero resulta que el jugador H.Kane no juega en el partido (en el cual el cliente había pronosticado que haría el primer gol), por tanto se anula dicho pronóstico, y en todas

las apuestas en las que se incluye el mismo, es decir, A2 – B y A2, se aplicará al pronóstico anulado el multiplicador 1.

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

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

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

Ejemplo:

	Evento	Mercado	Pronóstico	Multiplicador
A	FUTBOL: Inglaterra - Francia	Ganador del Partido	1 - Inglaterra	2,8
B	FUTBOL: Holanda – Austria	Ganador del Partido	2 - Empate	4,0
C	TENIS ATP HAMBURGO: Mayer Vs Nadal	Ganador del Partido	3 - Nadal	1,5
D	BEISBOL: Chicago Cubs Vs ST Louis Cardinals	Ganador del Partido	4 - Chicago Cubs	1,6

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

Banca x (B x C) = A x B x C

Banca x (B x D) = A x B x D

Banca x (C x D) = A x C x D

Si el cliente apuesta 1,20 euros (0,40 por cada una de las 3 apuestas) y se anula el evento A y acierta los pronósticos de los eventos C y D, entonces su premio será:

Premio = 0,40 x Banca x (C x D) = 0,40 x A x C x D = 0,40 x 1 x 1,5 x 1,6 = 0,96

→ Ganancia = 0,96 – 0,40 = 0,56

1.11 Pago de premios

Dejará de tener validez el boleto después de pagar un premio mediante cualquier medio de pago aceptado por CODERE APUESTAS, siendo válida la información registrada en nuestros sistemas, independientemente del medio por el cual se haya realizado la apuesta.

El importe de los premios de las apuestas ganadoras podrá pagarse de las siguientes maneras:

- Efectivo, en los mostradores de los locales específicos de apuestas **CODERE APUESTAS®**.
- Mediante TARJETA CODERE, transfiriendo el importe del premio desde el resguardo ganador a dicha tarjeta. Este proceso podrá realizarse tanto en las máquinas auxiliares de apuestas como en los mostradores de las zonas de apuestas **CODERE**.
- Mediante otros canales que acepte la legislación vigente, tales como el cobro del saldo a través de la red de cajeros del sistema bancario.

A petición del cliente, que deberá firmar la correspondiente solicitud, **CODERE APUESTAS®** podría realizar el pago mediante transferencia, la cual no conllevará coste adicional alguno para aquél. Cualquier otro medio de pago que pudiera ser solicitado por el cliente y aceptado por **CODERE APUESTAS®**, como el cheque, conllevarán para dicho cliente los gastos que del mismo se deriven. Tanto en el caso de una apuesta ganadora como en el de una apuesta nula, el personal de **CODERE APUESTAS®** conservará el resguardo de que se trate.

Únicamente se abonará el premio tras la presentación del correspondiente resguardo válido. Es responsabilidad del cliente conservar el resguardo en buen estado hasta la presentación del mismo. No se abonará premio alguno si el resguardo se extravía o se ha deteriorado de forma que no resulte legible para los sistemas de verificación y control.

El cobro de los premios de las apuestas ganadoras estará disponible por parte del apostante en un plazo máximo de 24 horas desde la resolución de los eventos, aunque en la mayoría de los casos esta disposición de cobro se producirá inmediatamente después de la finalización del evento.

El derecho a cobro de los premios caducará una vez transcurran 3 meses a partir del día siguiente a la resolución de los eventos.

No se aceptará ninguna reclamación una vez transcurrido este tiempo.

En el caso de que por alguna razón no se declare el resultado oficial de un evento a la finalización del mismo, este período de 3 meses empezará a contar a partir del día siguiente a la declaración oficial del resultado.

Todas las apuestas ganadoras cuyo premio sea superior a 999,99€, no podrán ser pagadas en efectivo y serán pagadas por transferencia o cheque, será necesario tomar los datos de identificación del cliente de su DNI, NIE o Pasaporte, para poder realizar el pago en cualquiera de los métodos indicados. Si el cliente solicita transferencia bancaria, deberá aportar un recibo o una cuenta bancaria de la que sea titular. No se pagarán premios en cuentas bancarias de las que no sea titular el cliente propietario del boucher ganador.

En caso de apuestas ganadoras cuyo premio sea igual o superior a 2.000 euros, será necesario identificar al cliente y cumplimentar un formulario. Además, será necesario realizar una copia del DNI del cliente, si fuera de nacionalidad española, o de ser extranjero, una copia del permiso de residencia, del pasaporte, o del documento de identificación válido en el país de procedencia que incorpore fotografía de su titular, y cumplimentar un formulario adicional. Dichas cuantías podrán verse modificadas en función de lo que determine la normativa autonómica o estatal.

En casos excepcionales de falta de efectivo en el establecimiento en el que se realizó la apuesta ganadora, se le dará la opción al cliente de acudir a otro establecimiento que se le facilite o acudir al mismo establecimiento al siguiente día laborable en horario de apertura de oficinas bancarias.

1.12 Reclamaciones y Servicios de Atención a la Clientela

En caso de producirse un conflicto relativo a cualquier apuesta o a estas Condiciones Generales de Contratación, el cliente puede ponerse en contacto con nuestro Departamento de Atención al Cliente mediante correo electrónico (apuestas@codere.com) o mediante correo postal (Avenida de Bruselas 16. 28108 Alcobendas - Madrid -), sin perjuicio de la utilización por parte del cliente del sistema de reclamaciones establecido por el órgano competente en materia de juego.

Únicamente se abonará el premio tras la presentación del resguardo oficial.

Cada apuesta es única y tiene un único resguardo que posibilita su cobro en caso de ser ganadora. Una vez realizado el pago tras la presentación del resguardo oficial, la transacción se completa evitando que se pueda realizar dos veces el pago de la misma apuesta. La presentación de otro resguardo referente a la misma apuesta no se abonará, sin perjuicio de iniciar las investigaciones pertinentes sobre el posible intento de fraude que esta circunstancia podría evidenciar.

Objeto del Servicio de Atención a la Clientela

De conformidad con la Ley 10/2025, de 26 de diciembre, por la que se regulan los servicios de atención a la clientela, la Sociedad dispone de un servicio de atención a la clientela, gratuito, universalmente accesible, inclusivo, no discriminatorio y evaluable, a través del cual los usuarios podrán formular consultas, incidencias, quejas o reclamaciones relacionadas con el servicio de juego prestado por la Sociedad, así como ejercer los derechos que les asistan en relación con el contrato de juego y con las condiciones de participación en la actividad de juego.

Canales de atención y de comunicación de resoluciones

El servicio de atención a la clientela estará disponible a través de los siguientes canales:

a) Atención presencial en los establecimientos de juego, mediante el personal disponible en los mismos.

b) Canal telefónico: 913542870 para atención y asistencia al operador de sala 913432950 para dudas y consultas del cliente final.

c) Canal electrónico: apuestas@codere.com

d) Canal postal: Avenida de Bruselas, 26. 28108 Alcobendas, Madrid.

El acceso al servicio de atención a la clientela no implicará costes adicionales para el usuario, sin perjuicio del coste derivado del uso de redes de telecomunicaciones conforme a las tarifas del operador correspondiente.

Estos mismos canales de comunicación estarán disponibles para comunicar la resolución de consultas, incidencias, quejas o reclamaciones.

El medio utilizado para comunicar la resolución de consultas, quejas, reclamaciones o incidencias a la clientela será el mismo por el que se haya presentado la consulta, queja, reclamación o incidencia o por aquel que la clientela hubiera elegido de entre los puestos a disposición de la clientela por la empresa.

Lengua de la atención

Las comunicaciones podrán realizarse en cualquiera de las lenguas oficiales del territorio en el que se preste el servicio, garantizándose, en su caso, la atención en las lenguas cooficiales conforme a la normativa aplicable.

Registro y justificante de recepción

Las consultas, incidencias, quejas o reclamaciones formuladas serán registradas mediante un código o referencia identificativa que permitirá su seguimiento.
La Sociedad facilitará a la persona usuaria un justificante de la recepción de su comunicación en soporte duradero, incluyendo la fecha de presentación y los datos necesarios para su tramitación.

Plazo de respuesta y resolución

La Sociedad dará respuesta a las consultas, incidencias, quejas o reclamaciones en el plazo más breve posible y, en todo caso, en el plazo máximo de quince días hábiles desde su recepción, sin perjuicio de los plazos específicos previstos en la normativa sectorial de juego o de consumo, o de la necesidad de recabar información adicional.

En aquellos casos en los que la consulta, queja, reclamación o incidencia no sea presentada de forma completa, la empresa concederá un plazo no inferior a diez días hábiles a la clientela para su subsanación. Será a partir de la subsanación cuando se inicie el plazo de resolución de la consulta, queja, reclamación o incidencia. En caso de no subsanación por parte de la clientela de la consulta, reclamación o incidencia, se considerará resuelta.

Efectos de la reclamación sobre el servicio de juego

La presentación de una consulta, incidencia, queja o reclamación no suspenderá ni limitará las obligaciones derivadas del contrato de juego ni la prestación del servicio de juego presencial, salvo en los supuestos expresamente previstos en la normativa

aplicable o cuando así lo acuerden las partes.

Resolución extrajudicial de conflictos

La Sociedad no se encuentra adherida a sistemas de resolución extrajudicial de conflictos en materia de consumo.
Sin perjuicio de lo anterior, el usuario podrá acudir a los mecanismos públicos de resolución extrajudicial de conflictos legalmente previstos, así como a los órganos administrativos competentes en materia de consumo y de juego, y a los tribunales de justicia para la defensa de sus derechos e intereses.

Horario de atención

El servicio de atención a la clientela en los establecimientos de juego estará disponible durante el horario de apertura de los mismos, mientras que, el canal telefónico y electrónico estará disponible durante las 24 horas.

1.13 Prohibiciones de participación

Se prohíbe el acceso a los locales de **CODERE APUESTAS®** y la práctica del juego a las personas a las que la administración de la Comunidad Autónoma de CANTABRIA lo prohíba de conformidad con lo establecido en el artículo 6 del Decreto por el que se aprueba el Reglamento que regula las apuestas deportivas en la citada Comunidad, hasta el levantamiento de dicha prohibición.

CODERE APUESTAS® establecerá los sistemas de control que aseguren el cumplimiento de la prohibición de participación en los juegos y apuestas en la forma y condiciones que reglamentariamente se determinen.

1.14 Información adicional y protección contra el fraude

Si el cliente no comprende o tiene dudas al respecto del significado de cualquier término incluido en estas Condiciones Generales de Contratación puede consultar el Glosario de Términos de Apuestas que se encuentra disponible en los locales y en el

sitio web .www.codere.es

Toda modificación a estas Condiciones se anunciará en los locales donde opere el sistema **CODERE APUESTAS®, en las máquinas auxiliares de apuestas** y en la página web www.codere.es y se solicitará previamente su autorización a la Consejería competente en materia de juego de la Comunidad Autónoma de CANTABRIA.

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

Las presentes Condiciones Generales formarán parte del contrato para la formalización de la apuesta, las cuales se entenderán aceptadas por el adherente al formalizar su apuesta, siendo para ello suficiente que estas Condiciones Generales se anuncien en lugar visible dentro de los locales en los que se formalicen las apuestas, de conformidad con el artículo 5 de la Ley sobre Condiciones Generales de Contratación.

Todas las apuestas realizadas, así como estas Condiciones Generales de Contratación, se rigen por el Reglamento de Apuestas en la Comunidad Autónoma de CANTABRIA.

Si alguna estipulación de estas Condiciones Generales se considerase contraria a la ley, nula o no ejecutable, por cualquier motivo, se revisará de forma independiente del resto de las Condiciones y no afectará a la validez y la aplicación de los demás términos incluidos en este documento.

En caso de que existan indicios de que se ha producido una manipulación de una carrera, partido o evento, **CODERE APUESTAS®** se reservará el derecho de retener el pago de los premios, a la espera del resultado de las investigaciones pertinentes que realice la entidad organizadora del evento. En el caso de que finalmente se determine por la organización del evento la existencia de tal manipulación, o no se resuelva esta situación en un plazo máximo de 3 meses desde el día de la celebración del evento, **CODERE APUESTAS®** anulará las apuestas correspondientes a dicho evento procediendo a la devolución del importe íntegro de las mismas.

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

1.15 Política de Privacidad

¿Quién es el responsable del tratamiento de sus datos?

Sus datos personales serán tratados por CODERE APUESTAS CANTABRIA, S.A.U., con N.I.F. A-39820659 y con domicilio social en Calle Las Rederas, 3 y 5 - 39009 Santander (en adelante, “CODERE”).
CODERE está plenamente comprometida con el cumplimiento de la normativa vigente en materia de protección de datos y ha designado un Delegado de Protección de Datos, con el que puede contactar a través de la siguiente dirección de correo electrónico proteccion.datos.es@codere.com, o mediante comunicación postal dirigida a Avda. de Bruselas, núm. 26, CP 28108, Alcobendas (Madrid).

¿Con qué finalidad tratamos sus datos y bajo qué legitimación?

El tratamiento de sus datos persigue las siguientes finalidades:

Finalidad 1: Control de acceso a salas

- Descripción de la finalidad: Verificar que el jugador cumple los requisitos legalmente establecidos para el acceso, incluyendo la comprobación de la edad mínima exigida y la verificación de que no figura inscrito en los registros de interdicciones de acceso al juego que resulten aplicables, así como el cumplimiento de las restantes obligaciones de control de acceso previstas en la normativa estatal o autonómica en materia de juego.
- Datos tratados: Datos identificativos y de verificación de identidad.

- Base de legitimación: El tratamiento es necesario para el cumplimiento de las obligaciones legales aplicables a CODERE en materia de juego, incluyendo la comprobación de la mayoría de edad, la verificación de la no inscripción del interesado en los registros de interdicciones de acceso al juego que resulten aplicables y el cumplimiento de las obligaciones de control, identificación y registro de acceso previstas en la normativa estatal y autonómica aplicable.

Finalidad 2: Gestión y pago de premios

- Descripción de la finalidad: En caso de obtener un premio, CODERE tratará sus datos personales con la finalidad de comprobar el derecho a su percepción y gestionar su abono a través de los medios de pago habilitados en cada caso. Cuando el pago deba realizarse mediante transferencia bancaria, CODERE tratará los datos identificativos y bancarios necesarios para efectuar dicha transferencia y acreditar correctamente el pago del premio.

- Datos tratados: Datos identificativos, datos económicos y datos relativos a las apuestas, premios obtenidos y pagos realizados.

- Base de legitimación: La ejecución de la relación contractual mantenida con el cliente.

Finalidad 3: Cumplimiento de las obligaciones en materia de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo

- Descripción de la finalidad: CODERE tratará sus datos personales para dar cumplimiento a las obligaciones que le resulten exigibles en materia de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, incluyendo la identificación y comprobación de la identidad del cliente y la aplicación de las medidas de diligencia debida legalmente previstas. En particular, dichas medidas podrán resultar aplicables cuando se realicen transacciones por un importe igual o superior a 2.000 €, ya sea en una única operación o en varias operaciones entre las que parezca existir algún tipo de relación. Asimismo, CODERE podrá analizar las operaciones realizadas por el cliente y, cuando concurran los presupuestos legalmente establecidos, efectuar las comunicaciones que resulten exigibles a las autoridades competentes.

- Datos tratados: Datos identificativos, así como datos relativos a las apuestas, premios, cobros, pagos y demás operaciones realizadas por el cliente, datos económicos.

- Base de legitimación: El cumplimiento de las obligaciones legales aplicables a CODERE en materia de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo de conformidad la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo.

Finalidad 4: Prevención y detección del fraude

- Descripción de la finalidad: CODERE podrá tratar sus datos personales con la finalidad de prevenir, detectar e investigar posibles conductas fraudulentas o usos irregulares relacionados con el pago de premios y demás operaciones vinculadas al juego. Para ello, podrá realizar comprobaciones sobre las operaciones efectuadas y analizar patrones de comportamiento, apuestas, pagos u otras circunstancias que puedan resultar anómalas o presentar indicios de fraude, con el objetivo de proteger a CODERE, a sus clientes y la integridad de las operaciones realizadas.

- Datos tratados: Datos identificativos, datos económicos, así como datos relativos al historial de apuestas, premios, cobros, pagos, operaciones realizadas y, en su caso, incidencias o circunstancias relacionadas con posibles conductas fraudulentas.

- Base de legitimación: El interés legítimo de CODERE en prevenir y detectar conductas fraudulentas, proteger sus activos y garantizar la seguridad e integridad de las operaciones vinculadas al juego. Puede solicitar más información acerca de la base de legitimación del interés legítimo de CODERE y su ponderación con los derechos y libertades de los interesados, escribiéndonos a proteccion.datos.es@codere.com.

Finalidad 5: Gestión del Canal de Denuncias

- Descripción de la finalidad: Investigar y resolver los indicios o denuncias recibidas en relación con incidentes presuntamente ilícitos o contrarios a las normas corporativas, de gobierno o éticas de CODERE, así como adoptar las medidas disciplinarias oportunas y, en su caso, promover los procedimientos judiciales que pudieran derivarse.

- Datos tratados: Es posible comunicar denuncias de forma anónima. En caso de facilitarse datos personales, estos comprenderán datos identificativos y de contacto, así como cualesquiera otras categorías de datos que resulten de la información trasladada.

- Base de legitimación: El cumplimiento de obligaciones legales (entre otras, la normativa reguladora de la protección de las personas que informen sobre infracciones normativas y de lucha contra la corrupción).

  Para más información consulte la Política del Canal de Denuncias de CODERE en nuestra página web www.grupocodere.com.

Finalidad 6: Gestión de incidencias operativas derivadas de errores materiales en pagos, abonos o transferencias.

- Descripción de la finalidad: CODERE tratará sus datos personales para la detección, análisis y regularización de errores materiales en operaciones de pago, abono o transferencia relacionadas con la realización de apuestas o el cobro de premios, incluyendo, en su caso,la deducción de saldos indebidamente abonados y la adopción de medidas de control interno destinadas a verificar, documentar y regularizar los movimientos afectados.

- Datos tratados: Datos identificativos y de contacto, datos económicos e información relativa a la operación afectada.

- Base de legitimación: La ejecución de la relación contractual mantenida con el cliente.

Finalidad 7: Gestión del Servicio de Atención al Cliente

- Descripción de la finalidad: CODERE tratará los datos personales de las personas que se dirijan a su Servicio de Atención al Cliente con la finalidad de atender y resolver sus consultas, así como gestionar y tramitar las quejas, reclamaciones, incidencias y sugerencias que formulen y realizar el seguimiento de su tramitación.

  Cuando la atención se realice por vía telefónica, CODERE podrá grabar las llamadas con la finalidad de controlar y mejorar la calidad del servicio. Asimismo, cuando el cliente preste su consentimiento expreso, la grabación de la llamada, o su transcripción, podrá utilizarse como medio de constancia del contenido, fecha y hora de la consulta, queja, reclamación o incidencia presentada, facilitándose al cliente el correspondiente justificante y el medio para acceder a la grabación cuando proceda, de conformidad con la normativa aplicable.

  Adicionalmente, cuando el cliente manifieste encontrarse en una situación que determine

la aplicación de medidas específicas de accesibilidad o atención prioritaria (en particular, cuando sea una persona de edad avanzada, una persona con discapacidad o una persona consumidora vulnerable), CODERE tratará exclusivamente la información necesaria para identificar dicha circunstancia y prestarle la asistencia, atención prioritaria o medios de accesibilidad que correspondan.

- Datos tratados: Datos identificativos y de contacto; datos relativos a la relación mantenida con CODERE; contenido de la consulta, queja, reclamación, incidencia o sugerencia y demás información facilitada durante su tramitación; voz y contenido de la conversación cuando la llamada sea grabada; y, cuando resulte necesario para proporcionar una atención prioritaria o accesible, información relativa a la condición de persona de edad avanzada, persona consumidora vulnerable o persona con discapacidad.

- Base de legitimación: El tratamiento necesario para atender y gestionar las consultas, quejas, reclamaciones e incidencias planteadas por los clientes se basa en la ejecución de la relación contractual o en la aplicación de medidas precontractuales, así como, respecto de aquellas actuaciones específicamente exigidas por la normativa de atención a la clientela, en el cumplimiento de las obligaciones legales aplicables a CODERE, de conformidad con la Ley 10/2025, de 26 de diciembre.

  La grabación de las llamadas con fines de control y mejora de la calidad del se basa en el interés legítimo de CODERE en mejorar la adecuada prestación de su Servicio de Atención al Cliente. Puede solicitar más información sobre la ponderación de dicho interés legítimo escribiendo a proteccion.datos.es@codere.com.

  Cuando la grabación de la llamada, o su transcripción, se utilice como medio de constancia de la consulta, queja, reclamación o incidencia presentada en los términos previstos en la Ley 10/2025, dicho tratamiento se realizará sobre la base del consentimiento expreso del cliente. El cliente podrá retirar su consentimiento en cualquier momento, sin que ello afecte a la licitud del tratamiento realizado con anterioridad a su retirada.

  El tratamiento de la información necesaria para proporcionar una atención prioritaria o adoptar las medidas de accesibilidad correspondientes a personas de edad avanzada, personas consumidoras vulnerables o personas con discapacidad se basa en el

cumplimiento de las obligaciones legales impuestas a CODERE por la Ley 10/2025. Cuando dicha información revele una situación de discapacidad y, por tanto, constituya un dato relativo a la salud, su tratamiento se encuentra asimismo amparado por el artículo 9.2.g) del RGPD, al resultar necesario por razones de un interés público esencial, sobre la base de las obligaciones establecidas legalmente para garantizar la accesibilidad universal, la igualdad de trato, la no discriminación y la atención prioritaria de las personas con discapacidad.

Para los tratamientos de datos personales realizados con motivo de la pertenencia al Club Mi Codere o el uso de la Tarjeta Codere, puede consultar en nuestra sala la Política de Protección de Datos de Mi Codere y la Política de Protección de Datos - Tarjeta Codere.

¿A quién comunicamos sus datos?

Los datos personales tratados por CODERE para alcanzar las finalidades detalladas serán comunicados a la Dirección General de Tributos y Ordenación y Gestión del Juego de la Comunidad Autónoma correspondiente u organismo competente a nivel estatal o autonómico con el objetivo de verificar la inscripción del posible jugador en los registros correspondientes.

Los datos personales tratados por CODERE también podrán ser comunicados a terceros para el desarrollo de las apuestas, incluyendo a las entidades bancarias y medios de pago utilizados para la tramitación de cobros y pagos; respecto del pago de premios, por obligación legal, se comunicará el hecho a la Agencia Estatal de Administración Tributaria conforme a la normativa tributaria, cuando así esté establecido. También se llevará a cabo la comunicación de datos que proceda realizar legalmente con el órgano administrativo competente en materia de prevención de blanqueo de capitales.

CODERE podrá comunicar los datos de carácter personal y cualquier otra información del cliente cuando sea requerida por autoridades públicas en el ejercicio de las funciones que mantienen legítimamente atribuidas y conforme a las disposiciones legales que resulten aplicables tanto en materia fiscal como en materia de prevención de blanqueo de capitales, así como en la regulación sectorial de juego y apuestas vigente, y en el resto del ordenamiento jurídico. Las autoridades competentes tendrán acceso a los datos del jugador en los términos previstos en las leyes, y en particular en la legislación sectorial del juego.

Medidas de seguridad

Teniendo en cuenta el estado de la técnica, los costes de aplicación, y la naturaleza, el alcance, el contexto y los fines del tratamiento, así como los riesgos de probabilidad y gravedad variables para los derechos y libertades de las personas físicas, CODERE ha aplicado las medidas técnicas y organizativas apropiadas para garantizar un nivel de seguridad adecuado al riesgo, conforme al artículo 32 del Reglamento General de Protección de Datos.

Los sistemas, elementos o instrumentos técnicos utilizados garantizan la autenticidad y cómputo de las apuestas, la identidad de las personas intervinientes, la confidencialidad y seguridad respecto de los datos de carácter personal recabados y la prohibición de la participación de menores, y de los incapacitados legalmente o por resolución judicial, así como de las personas que voluntariamente hubieren solicitado que les sea prohibido el acceso al juego o que lo tengan prohibido por resolución judicial firme.

¿Por cuánto tiempo conservaremos sus datos?

Los datos personales proporcionados se conservarán hasta alcanzar la finalidad que motiva su tratamiento en cada caso, así como en función del plazo determinado con base en los siguientes criterios: (i) duración de la relación contractual con el cliente y atención de cualesquiera responsabilidades derivadas de dicha relación; (ii) obligación legal de conservación; y, (iii) solicitud de supresión u oposición por parte del interesado/a en los supuestos en los que proceda. Puede solicitar más información sobre los plazos de conservación dirigiéndose a proteccion.datos.es@codere.com.

Antes de su supresión definitiva, los datos personales serán bloqueados durante los plazos de prescripción de las acciones que resulten de aplicación en cada caso, estando disponibles tan solo a solicitud de Jueces y Tribunales, el Ministerio Fiscal o las Administraciones Públicas competentes durante el plazo de prescripción de las acciones que pudieran derivar y, transcurrido éste, su completa eliminación. En caso de premios o apuestas iguales o superiores a 2.000 € la normativa de prevención de blanqueo de capitales establece un plazo de conservación de 10 años y 5 de bloqueo.

En cualquier caso, si al finalizar la relación contractual existieran litigios pendientes, los datos podrán conservarse durante la tramitación de los mismos, en tanto no recaiga resolución definitiva —fecha en la que se procederá a su bloqueo y posterior borrado—,

si bien sólo podrán utilizarse a fines probatorios.

Transferencias internacionales

Para el desarrollo de las finalidades descritas no se prevé, con carácter general, la realización de transferencias internacionales de datos personales fuera del Espacio Económico Europeo. En caso de que estas se produjesen, CODERE adoptará alguno de los mecanismos de garantía recogidos en el Capítulo V del Reglamento General de Protección de Datos.

¿Cuáles son sus derechos?

Nuestra normativa de protección de datos le confiere una serie de derechos en relación con el tratamiento de datos que implican nuestros servicios que podemos resumir en los siguientes:

- Derecho de acceso: Conocer qué tipo de datos estamos tratando y las características del tratamiento que estamos llevando a cabo.
- Derecho de rectificación: Poder solicitar la modificación de sus datos por ser éstos inexactos o no veraces.
- Derecho de portabilidad: Poder obtener una copia en un formato interoperable de los datos que estén siendo tratados.
- Derecho a la limitación del tratamiento en los casos recogidos en la Ley.
- Derecho de supresión: Solicitar la supresión de sus datos cuando el tratamiento ya no resulte necesario.
- Derecho de oposición: Solicitar el cese en el envío de comunicaciones comerciales en los términos antes señalados.
- Derecho a revocar el consentimiento prestado.

Puede ejercitar sus derechos por correo electrónico dirigido a la dirección proteccion.datos.es@codere.com o por comunicación postal a la dirección Avda. de Bruselas núm. 26, CP: 28108 de Alcobendas (Madrid) indicando el derecho a ejercitar y acompañando la documentación requerida. Asimismo, tiene derecho a interponer una reclamación frente a la autoridad de control (en España, la AEPD).

2 - CONDICIONES ESPECÍFICAS APLICABLES A CADA DEPORTE

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

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

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

2.1 Fútbol

Reglas Generales de Fútbol

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

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

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

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

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

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

En todos los partidos que no se disputen, se aplacen, se adelanten, se suspendan o no se completen en su totalidad, todas las apuestas se declararán nulas y se devolverán los importes apostados en las apuestas simples, a menos que el partido se dispute o se reanude durante la misma semana natural de su fecha de celebración inicial, incluyendo hasta el siguiente lunes (de lunes a lunes), en cuyo caso, las apuestas continúan siendo válidas. En caso de tratarse de una apuesta acumulada o una apuesta combi, el importe de la apuesta se destinará al resto de los pronósticos.

En los mercados de jugadores donde se indica que debe ser titular, en caso de no serlo, la selección se considerará nula.

Ejemplo: La fecha de celebración original de un partido es el miércoles 1 y el partido se aplaza al lunes 6. Las apuestas relativas a dicho partido **mantienen su validez**. Si el mismo partido se aplaza al martes 7, las apuestas se declaran **nulas** y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples.

Sin embargo, todas las apuestas en las que se haya establecido un resultado ganador en el momento de la suspensión del partido, continúan siendo válidas.

Ejemplo: si el partido se suspende con un 1-0 en el marcador, las apuestas a “ganador”, “resultado final”, etc. se anularán y se devolverán los importes apostados en las apuestas simples, pero las apuestas a “primer gol” mantienen su validez.

Modificación del lugar de celebración del evento

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

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

Si un equipo juega contra otro diferente al registrado en el cupón de apuestas, todas las apuestas relativas a ese partido se declararán nulas y por tanto, se devuelven los importes apostados en las apuestas simples.

Goles en propia meta

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

Principales apuestas aplicables:

- 1X2 o Resultado del Partido:
  Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los

penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- 1X2 o Resultado del Partido incluyendo la prórroga:
  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2). En este mercado se tiene en consideración la prórroga, pero no los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- 1X2 (Ventaja de 2 goles): Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2). En este mercado si el equipo seleccionado como ganador lleva 2 goles de ventaja se resolverá anticipadamente dicha selección como ganadora sin esperar a la finalización del partido, exclusivamente para las apuestas en las que se hubiera pronosticado a ese equipo como ganador, y con independencia de cuál sea el resultado final. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- 1X2 después de X minutos jugados:
  Es un pronóstico sobre si el equipo local irá ganando (1), el empate (X), o si el equipo visitante irá ganando (2), una vez han transcurrido X minutos jugados.
- 1X2 al descanso:
  Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la primera mitad del partido. Por su propia naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- 1X2 Resto del Partido (marcador X:Y) ó Ganar el resto del partido (Marcador X:Y):
  Es una apuesta 1X2 al resultado de lo que falta del partido poniendo el marcador a cero en el momento de realizar la apuesta. En esta apuesta no se contabiliza la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
  (Marcador X:Y) es el marcador real del partido en el momento de realizar la apuesta.
- 1X2 del Resto de la Primera Mitad (marcador X:Y,) ó Ganar el resto de la 1ª parte (Marcador X:Y):

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

- 1X2 de la prórroga:
  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la prórroga.
- 1X2 al descanso de la prórroga:
  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la primera parte de la prórroga.
- Resultado de la primera parte de la prórroga:
  Es un pronóstico 1X2 sobre el resultado de la primera parte de la prórroga. Sólo se tiene en cuenta el resultado de la primera parte de la prórroga poniendo el marcador a cero a su inicio. No se tiene en consideración la segunda parte de la prórroga ni la tanda de penaltis si la hubiese.
  Ejemplo: Se pronostica que en un partido Barcelona-Real Madrid, el Barcelona ganará la primera parte de la prórroga.
  Resultado partido 90 minutos: Barcelona 2 Real Madrid 2.
  Resultado primera parte de la prórroga: Barcelona 1 Real Madrid 0.
  El pronóstico es ganador.
  Resultado partido 90 minutos: Barcelona 2 Real Madrid 2.
  Resultado primera parte de la prórroga: Barcelona 0 Real Madrid 0.
  El pronóstico es perdedor.
- 1X2 del resto de la prórroga (marcador X:Y, en directo):
  Es una apuesta 1X2 al resultado del resto de la prórroga del partido poniendo el marcador a cero en el momento de realizar la apuesta. En este mercado no se tiene en consideración los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Ganador del resto del partido (prórroga, marcador X:Y, en directo):
  Es una apuesta al resultado del resto del partido a la finalización del mismo, incluida la prórroga si la hubiese. En este mercado no se tiene en consideración los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- 1X2 y Más/Menos goles:

Es un pronóstico simultáneo sobre 1X2 sobre el resultado al final del partido y sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

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

- 1X2 y Marcan ambos equipos:

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

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

- 1X2 y Primer equipo en marcar:

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

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

- Más/Menos goles y Marcan ambos equipos:

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

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

- ¿Habrá prórroga?

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

- ¿Habrá gol en la prórroga?:

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

- ¿Habrá tanda de penaltis?:

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

- Próximo en marcar un gol en la prórroga:

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

- Campeón o ganador de una competición:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición, liga o copa. En este mercado si se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Resultado de la segunda parte:
  Es una apuesta que pronostica el resultado 1X2 que se producirá en la segunda parte de un partido. En este mercado no se tendrá en consideración la prórroga y los penaltis (en tanda de los penaltis) si los hubiese.
  Ejemplo: Se apuesta que en el Partido Barcelona-Real Madrid el resultado de la segunda parte será un 2.
  Resultado primer tiempo: Barcelona 3 Real Madrid 1
  Resultado segundo tiempo: Barcelona 0 Real Madrid 1
  La apuesta es ganadora.
- Resultado final:
  Es una apuesta que pronostica el resultado exacto a la finalización del partido, según los goles marcados por uno y otro equipo. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Equipo no marca durante el partido:
  Es un pronóstico sobre qué equipo no marcará ningún gol a la finalización del partido. En este mercado no se tendrá en consideración la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Número total par o impar, ó Nº total de goles par/impar, ó Total de goles Par/Impar:
  Es una apuesta a que la suma de los goles de los dos equipos es par o impar (Ejemplo: El resultado de un partido de futbol es 3:1; la suma igual a 4 es par). El 0 es considerado par. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Número total par o impar en una de las partes, ó Nº total de goles par/impar en una de las partes, ó Total de goles Par/Impar en una de las partes:
  Es un pronóstico sobre si la suma de los goles de los dos equipos en la X parte del partido es par o impar (por ejemplo: El resultado en la primera parte de un partido de futbol es 3:1; la suma igual a 4 es par). El 0 es considerado par. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Resultado final en la primera parte:
  Es una apuesta que pronostica el resultado exacto a la finalización de la primera parte del partido. Por su propia naturaleza, en este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Resultado en 1ª y 2ª parte:
  Es una apuesta que pronostica qué equipo irá ganando en el descanso del partido y cuál ganará al final del mismo. También es posible elegir si habrá empate. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
  En esta apuesta no se permite la posibilidad de apostar a una sola de las partes, debiéndose elegir el resultado en el minuto 45 y al final del partido.
- Resultado cubierto:
  Es un pronóstico a resultado final, en el que si el pronóstico realizado resulta perdedor pero el partido finaliza 0-0, se devolverá el importe apostado.
- Ganar en ambas partes:
  Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el partido en ambas partes, tanto al descanso del partido como al final del mismo; para acertar este pronóstico el equipo seleccionado deberá ser el que marque más goles tanto en la primera parte como en la segunda. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Resultado final 1ª parte y final del partido (Marcador X:Y):
  Es un pronóstico sobre el resultado exacto a la finalización de la primera parte del partido y al resultado exacto al término de la segunda parte del mismo.
  También es posible elegir si habrá empate. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

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

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

Resultado primera parte: Barcelona 2 Real Madrid 1.

Resultado segunda parte: Barcelona 0 Real Madrid 0.

El pronóstico es perdedor.

Resultado primera parte: Barcelona 0 Real Madrid 1.

Resultado segunda parte: Barcelona 1 Real Madrid 0.

El pronóstico es ganador.

- Resultado final en la segunda parte:
  Es un pronóstico sobre el resultado exacto únicamente de la segunda parte del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Resultado final + primer gol:
  Es una apuesta que pronostica el resultado exacto a la finalización del partido y qué jugador marcará el primer gol. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
  Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
  Si un jugador sale al campo y después de que se haya marcado el primer gol o no participa en el partido, las apuestas relativas a este jugador se anulan y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples. En cuanto a la apuesta a “primer gol”, no cuentan los goles marcados en propia puerta.
  Si en un partido únicamente se marcan goles en propia puerta, se anulan todas las apuestas a resultado final + primer gol, y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples.
  Si el partido se suspende, la apuesta será nula y se devolverán todos los importes apostados en las apuestas simples, a menos que el partido se dispute o se reanude durante la misma semana natural de su fecha de celebración inicial, incluyendo hasta el siguiente lunes (de lunes a lunes), en cuyo caso, las apuestas continúan siendo válidas.

- Resultado final + último gol:

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

  Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- Resultado del partido (1X2) + primer goleador:

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

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

  Si un jugador sale al campo después de que se haya marcado el primer gol o no participa en el partido, los pronósticos relativos a este jugador se anulan y se procede conforme a lo establecido en estas Condiciones Generales para las apuestas nulas. En cuanto al pronóstico sobre el “primer gol”, no cuentan los goles marcados en propia puerta.
- Resultado del partido (1X2) + último goleador:

  Es un pronóstico sobre el resultado del partido y qué jugador marcará el último gol. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

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

  Si un jugador sale al campo después de que se haya marcado el primer gol o no participa en el partido, los pronósticos relativos a este jugador se anulan y se procede conforme a lo establecido en estas Condiciones Generales para las apuestas nulas.
- Marca gol durante el partido y 1X2:

  Es un pronóstico sobre el resultado del partido y qué jugador marcará gol durante el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

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

  Si un jugador sale al campo después de que se haya marcado el primer gol o no participa en el partido, los pronósticos relativos a este jugador se anulan y se procede conforme a lo establecido en estas Condiciones Generales para las apuestas nulas.

- Equipo en marcar 1º gol y termina un gol arriba después de X minutos jugados:
  Es un pronóstico sobre qué equipo marcará el primer gol y terminará en el minuto X con un gol más del equipo contrario.
- Resultado final (solo prórroga):
  Es un pronóstico sobre el resultado exacto únicamente en la prórroga del partido.
- Resultado final al descanso (solo prórroga):
  Es un pronóstico sobre el resultado exacto únicamente en la primera parte de la prórroga del partido.
- Primer gol (Primer goleador / Primer equipo en marcar):
  Es una apuesta que pronostica el jugador o el equipo que marcará el primer gol del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. Si se pronosticara que no habrá goles, en el pronóstico del boleto se indicará “sin goles” o “no hay goles”.
- ¿Se marcará Gol en el X Penalti Señalado en el Partido?
  Es una apuesta que pronostica si se marcará gol en el próximo Penalti señalado en el partido. En este mercado se tiene en consideración la prórroga, pero no los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
  En caso de que el árbitro repita un penalti por penalización, solo se contabilizará el penalti repetido.
  Si el gol se marca tras el fallo de un penalti, en una segunda jugada posterior al lanzamiento, no es válida.
  En caso de que no haya el penalti X señalado, se devolverá el importe apostado.
- Próximo goleador de un equipo:
  Es un pronóstico sobre qué jugador de un equipo concreto marcará el siguiente gol del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. Si se pronosticara que no habrá goles, en el pronóstico del boleto se indicará “sin goles” o “no hay goles”.

- Jugador marca dos goles o más:

  Es un pronóstico sobre qué jugador marcará dos goles o más durante el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Primer gol en una parte:

  Es un pronóstico sobre qué jugador o qué equipo marcará el primer gol en una parte del partido (en la primera o en la segunda parte del mismo). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

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

- Último gol:

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

- Ultimo gol de una parte:

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

- Minuto del próximo gol:

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

  En este pronóstico se aplicará el tiempo reglamentario establecido por el ente organizador del evento.

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

Ejemplo: Se pronostica que en un partido Real Madrid-Barcelona, se marcará el próximo gol en el minuto 33.
El gol se marca en el minuto 32:20 el pronóstico es ganador

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

- Minuto del próximo gol de un equipo:

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

  En este pronóstico se aplicará el tiempo reglamentario establecido por el ente organizador del evento.

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

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

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

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

- Nº total de goles en la segunda parte:
  Es un pronóstico sobre el número total de goles que marcarán ambos equipos en la segunda parte de un partido.

- ¿Qué equipo marca el X gol?:

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

  En las Apuestas a primer gol, primer gol de una parte y apuestas a último gol y último gol de una parte y “¿Qué equipo marca el X gol?” son de aplicación las siguientes reglas:

Las apuestas a jugadores que sean sustituidos o expulsados antes de que se marque el primer gol, se consideran perdedoras. Las apuestas a jugadores que no participen en el partido se consideran nulas y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples. Las apuestas en las que el jugador entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol se considerarán nulas y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples, a menos que el primer gol se haya marcado en propia puerta (tratándose de apuestas al jugador), en cuyo caso, las apuestas mantienen su validez.

Además es necesario tener en cuenta que:

a) En caso de disputa sobre la autoría del gol, la resolución de la apuesta se basa en la decisión del organismo del que oficialmente dependa el partido, inmediatamente después de su finalización.
b) No se contabilizan los goles marcados en la prórroga o en la tanda de penaltis.
c) En las apuestas a último gol, si el jugador pronosticado participa en el partido, aunque no lo haga en su totalidad, las apuestas son válidas.

- Próximo gol :

  Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará el próximo gol. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese, salvo que la apuesta se formalice una vez finalizado el tiempo reglamentario (90 minutos), en cuyo caso si se tendrá en consideración la prórroga.

- Próximo equipo en marcar al descanso:

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

- Marca gol durante el partido:

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

- Marcan ambos equipos:

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

  Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol en la primera parte del partido.
- Número total de goles o cantidad de goles marcados:

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

  Se contabilizan los goles en propia puerta.
- Número total de goles – equipo local:

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

  Se contabilizan los goles en propia puerta.
- Número total de goles – equipo visitante:

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

  Se contabilizan los goles en propia puerta.
- Próximo equipo en marcar (Marcador X:Y):

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

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

  Se contabilizan los goles en propia puerta.

- Próximo goleador (Marcador X:Y):
  Es un pronóstico sobre qué jugador de un equipo concreto marcará el siguiente gol del partido partiendo de un marcador X:Y. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
  Si se pronosticara que no habrá goles, en el pronóstico del boleto se indicará "sin goles" o "no hay goles".
  No se contabilizan los goles en propia puerta.
- Más / Menos total de goles, ó Más/menos goles, ó Total de goles Más/Menos:
  Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un parido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que la apuesta sea ganadora). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Más/menos total de goles después de X minutos, ó Más/menos goles después de X minutos, ó Total de goles Más/Menos después de X minutos jugados:
  Es un pronóstico sobre si pasados X minutos en un partido se habrán marcado más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se pronostica que pasados X minutos de un partido se habrán marcado más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que la apuesta sea ganadora). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o la tanda de penaltis si la hubiese.
  En este pronóstico el primer minuto del partido incluye el periodo de tiempo establecido entre los segundos 00:00 a 00:59 segundos, siendo el segundo minuto el periodo que abarca los segundos 1:00 a 1:59, y así sucesivamente.
- Más / Menos total goles equipo local o total de goles equipo local Más/Menos:
  Es un pronóstico sobre si el equipo local en un partido marcará más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
  Se contabilizan los goles en propia puerta y se adjudicarán al equipo a cuyo marcador suba.

(Ej. Se pronostica que en un partido el equipo local marcará más de 2,5 goles, lo que significa que al menos el equipo local deberá marcar 3 goles para que el pronóstico sea acertado).

- Más / Menos total goles equipo visitante o total de goles equipo visitante Más/Menos:

  Es un pronóstico sobre si el equipo visitante en un partido marcará más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

  Se contabilizan los goles en propia puerta y se adjudicarán al equipo a cuyo marcador suba.

  (Ej. Se pronostica que en un partido el equipo visitante marcará más de 2,5 goles, lo que significa que al menos el equipo visitante deberá marcar 3 goles para que el pronóstico sea acertado).

- Más / Menos total goles al descanso equipo local o total de goles al descanso equipo local Más/Menos:

  Es un pronóstico sobre si el equipo local al descanso del partido marcará más o menos goles de un número determinado.

  Se contabilizan los goles en propia puerta y se adjudicarán al equipo a cuyo marcador suba.

  (Ej. Se pronostica que al descanso de un partido el equipo local marcará más de 2,5 goles, lo que significa que al menos el equipo local deberá marcar 3 goles para que el pronóstico sea acertado).

- Más / Menos total goles al descanso equipo visitante o total de goles al descanso equipo local Más/Menos:

  Es un pronóstico sobre si el equipo visitante al descanso del partido marcará más o menos goles de un número determinado.

  Se contabilizan los goles en propia puerta y se adjudicarán al equipo a cuyo marcador suba.

  (Ej. Se pronostica que al descanso de un partido el equipo visitante marcará más de 2,5 goles, lo que significa que al menos el equipo visitante deberá marcar 3 goles para que el pronóstico sea acertado).

- Más / Menos goles en la primera parte o total de goles en la 1ª parte Más/Menos:

  Es una apuesta en la que se pronostica que en la primera parte de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en la primera parte de un partido se marcarán más de 3,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 4 goles para que la apuesta sea ganadora).
- Más / Menos goles en la prórroga o total de goles en la prórroga Más/Menos:

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

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

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

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

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

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

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

- Hat Trick:

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

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

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

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

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

  Es un pronóstico sobre la victoria en la primera parte del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- Cantidad de goles marcados en una jornada:

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

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

- Equipo ganador en la tanda de penaltis:
  Es una apuesta en la que se pronostica el equipo ganador al finalizar la tanda de penaltis.
- Equipo ganador de las dos partes:
  Es una apuesta que pronostica que un mismo equipo ganará en las dos partes de un partido. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
  Ejemplo: Se apuesta que en un partido Barcelona-Real Madrid, el Barcelona ganará en las dos partes del partido.
  Resultado primera parte: Barcelona 2 Real Madrid 1.
  Resultado segunda parte: Barcelona 1 Real Madrid 0.
  La apuesta es ganadora.
  Resultado primera parte: Barcelona 2 Real Madrid 1.
  Resultado segunda parte: Barcelona 0 Real Madrid 0.
  La apuesta es perdedora
- Equipo ganador de alguna de las dos partes:
  Es una apuesta que pronostica que un equipo ganará en alguna de las dos partes jugadas. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
  Ejemplo: Se apuesta que en un partido Barcelona-Real Madrid, el Barcelona ganará una de las dos partes del partido.
  Resultado primera parte: Barcelona 2 Real Madrid 1.
  Resultado segunda parte: Barcelona 0 Real Madrid 0.
  La apuesta es ganadora.
- Parte en la que se marcan más goles:
  Es una apuesta que pronostica en cuál de las dos partes del partido se marcarán más goles. En este mercado no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- ¿Qué equipo hará el saque de inicio?:
  Es un pronóstico sobre el equipo que realizará el saque de inicio en un partido.
- Acabar entre los dos, tres, cuatro … primeros:

Es una apuesta que pronostica que un equipo terminará, al final de la competición, situado entre los dos, tres, cuatro… primeros puestos de la tabla de clasificación. En este mercado si se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Acabar último:

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

- Doble oportunidad:

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

- Doble oportunidad al descanso:

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

- Total de tarjetas:

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

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

  Las tarjetas amarillas cuentan como 1, las tarjetas rojas cuentan como 2. La segunda tarjeta amarilla no cuenta (por tanto, el número máximo de tarjetas por jugador es 3).

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

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

- Total puntos de tarjetas con Hándicap:
  Es un pronóstico sobre el número total de puntos acumulados de un equipo en un partido una vez se otorgan una serie de puntos a cada tarjeta mostrada durante el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos. Si se produce un empate, una vez aplicada la ventaja inicial, se aplicará multiplicador 1 para el caso de apuestas múltiples o combinadas, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de las apuestas sencillas. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Total puntos de tarjetas de un equipo:
  Es un pronóstico sobre el número total de tarjetas amarillas y rojas mostradas a un equipo a lo largo del partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Más/Menos puntos de tarjetas Totales:

  Es un pronóstico sobre si el número total de puntos acumulados de tarjetas entre los dos equipos en un partido es mayor o menor de un número de puntos determinado.
  En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Más/Menos/Entre Tarjetas totales:
  Es un pronóstico sobre el número total de puntos de tarjetas amarillas y rojas que habrá en un partido.
  Hay tres posibilidades de juego: elegir si habrá más de un determinado número de puntos o menos de un número determinado de puntos, o por el contrario elegir si el total de puntos estará dentro de un rango establecido por **CODERE APUESTAS®**.
  En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Equipo con más puntos de tarjetas:

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

- ¿Habrá tarjeta roja?:

  Es un pronóstico sobre si habrá una tarjeta roja a lo largo del partido.

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

- ¿Habrá tarjeta roja para un equipo?:

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

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

- ¿Habrá tarjeta roja en la 1ª parte?

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

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

- ¿Habrá tarjeta roja en la 1ª parte para un equipo?:

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

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

- Próximo equipo en recibir una tarjeta:

  Es un pronóstico sobre el equipo al que se le mostrará la próxima tarjeta. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Total de córner:

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

- Total de córner de un equipo:

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

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

- Equipo con más córners:

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

- Equipo con más córners en la primera mitad:

  Es un pronóstico sobre qué equipo lanzará más córners en la primera mitad.

- Primer córner:

  Es un pronóstico sobre qué equipo lanzará el primer corner.

- Último córner:

  Es un pronóstico sobre qué equipo lanzará el último corner.

- Primer córner en la primera mitad :

  Es un pronóstico sobre qué equipo lanzará el primer corner en la primera mitad.

- Último córner en la primera mitad:

  Es un pronóstico sobre qué equipo lanzará el último corner en la primera mitad.

- Próximo equipo en lanzar un córner:

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

- Córner en la primera mitad:

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

- Córner en la segunda mitad:

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

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

- Total de córners Más/Menos:

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

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

- Total de córners par/impar:

  Es un pronóstico sobre si el número total de córnes entre los dos equipos en un partido es par o impar.

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

- Total de córners Más/Menos en la primera parte:

  Es un pronóstico sobre si el número total de córnes entre los dos equipos durante la primera mitad es mayor o menor de un número determinado.

- Total de córners par/impar en la primera parte:

  Es un pronóstico sobre si el número total de córnes entre los dos equipos durante la primera mitad es par o impar.

- Total de córner al descanso de un equipo:

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

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

- Córners Hándicap con empate:

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

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

  Ejemplo:

  Evento: Real Madrid - Barcelona

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

  Pronóstico: Empate (Barcelona +1), significa que se está pronosticando que se producirá un empate en lanzamiento de córners, teniendo en cuenta que se le está otorgando 1 córner ventaja al Barcelona.

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

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

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

- Total goles en la primera mitad:

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

Se contabilizan los goles en propia puerta.

- Goles en la segunda mitad:

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

  Se contabilizan los goles en propia puerta.

- Máximo goleador:

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

- Fase en la que un equipo o selección será eliminada en una competición:

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

- Pichichi:

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

- Hándicap:

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

  Ejemplo:

  Evento: Real Madrid - Barcelona

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

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

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

Si el resultado real fuera Real Madrid 2 – Barcelona 4, el pronóstico sería perdedor dado que con la aplicación del hándicap ambos equipos resultarían empatados.

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

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

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

- 1X2 con hándicap ó 1X2 con Hándicap Y:Z:

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

  Si el mercado aparece con la notación Y:Z, esto indica, bien en la posición de la Y, bien en la de la Z, la ventaja de puntos otorgada y a qué equipo se le otorga. Siguiendo con el ejemplo anterior del partido Real Madrid-Barcelona, “1X2 con hándicap 2:0” indicaría una ventaja inicial del Real Madrid de 2 goles, mientras que “1X2 con hándicap 0:2” indicaría que esa ventaja es del Barcelona.

- Hándicap con empate:

  Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- 1X2Hándicap con empate al descanso:

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

  Evento: Real Madrid - Barcelona

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

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

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

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

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

- Resultado imprevisto:

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

  Champions League: Fase de Grupos

  Europa League: Fase de Grupos

  Mundial: Fase de Grupos

  Eurocopa: Fase de Grupos

- Descenso:

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

- Ascenso:

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

- Margen de victoria:

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

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

Real Madrid	**6**	**0**	**Alcorcón**	→	**Perdedora,** gana por más de 5 goles
Real Madrid	**5**	**0**	**Alcorcón**	→	**Ganadora,** está dentro del margen
Real Madrid	**4**	**0**	**Alcorcón**	→	**Ganadora,** está dentro del margen
Real Madrid	**3**	**0**	**Alcorcón**	→	**Ganadora,** está dentro del margen
Real Madrid	**2**	**0**	**Alcorcón**	→	**Ganadora,** está dentro del margen
Real Madrid	**1**	**0**	**Alcorcón**	→	**Ganadora,** está dentro del margen
Real Madrid	**0**	**2**	**Alcorcón**	→	**Perdedora,** gana el Alcorcón

- Fichajes:

  Es una apuesta que pronostica que un determinado jugador, entrenador, técnico deportivo, etc.., será fichado por un equipo o selección.
- Participantes en la final:

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

  Es un pronóstico sobre si un equipo se clasificará para una competición o para la próxima ronda de un campeonato o competición.
- Hándicap Asiático**:**

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

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

  En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

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

   Ejemplo: Barcelona – Sevilla.

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

   Pronóstico: Sevilla +2 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Sevilla después de otorgarle una ventaja de 2 goles).

   Si el resultado final fuera Barcelona 4 – Sevilla 3, la apuesta sería ganadora dado que con la aplicación del hándicap el Sevilla ganaría por un gol de diferencia (Barcelona 4 – Sevilla 5).

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

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

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

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

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

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

Pronóstico Real Madrid -1 y -1,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Real Madrid, teniendo en cuenta que se le están descontando 1 gol y 1,5 goles).

Si el resultado real fuera Real Madrid 2 – Milan 0, el pronóstico sobre ambos hándicaps sería ganador dado que con la aplicación de ambos hándicaps el Real Madrid ganaría por 1 gol y 0,5 goles de diferencia (Real Madrid 2 – Milan 1 y Real Madrid 2 – Milan 1,5)

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

Por el contrario, si el resultado real fuera Real Madrid 1 - Milan 0, el pronóstico sobre el hándicap de medio gol sería perdedor dado que con la aplicación de dicho hándicap

el Real Madrid perdería por 0,5 goles de diferencia, mientras que el pronóstico sobre el hándicap a gol entero sería nulo puesto que se produciría un empate (aplicación del multiplicador 1).

- Hándicap Asiático en la primera parte:

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

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

  En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

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

- Hándicap Asiático en la segunda parte:

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

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

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

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

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

- Hándicap Asiático después de X minutos jugados:

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

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

  En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

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

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

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

- Hándicap Asiático (solo prórroga):

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

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

  En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

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

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

- Hándicap Asiático al descanso (solo prórroga):

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

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

  En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

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

Apuestas relativas a una competición

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

Los ganadores de la liga, copa o campeonato se determinan por el resultado oficial de la competición en el momento de la finalización de la misma. Se tienen en cuenta, siempre que existan, los *play-off* o cualquier otro proceso utilizado para determinar el ganador de la liga, copa o campeonato.

En las apuestas relativas a una competición la posición final de los equipos al término del calendario de partidos programado determina la posición, si bien para los equipos que participen en un play-off se tendrá en cuenta el resultado de éste para determinar dicha posición. No se realiza ningún cambio por promociones de ascenso o descenso, o por posteriores modificaciones en las ligas.

2.2 Otros deportes

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

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

En caso de cambio de uno de los participantes inicialmente anunciado en un evento en el que sólo hay dos participantes, todas las apuestas establecidas para ese evento se anulan y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples.

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

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

Artes Marciales

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

Principales apuestas aplicables:

- Ganador sin empate:
  Es una apuesta a la victoria de uno de los dos participantes; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- Campeón o ganador de una competición:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un participante o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de un combate.
- Número de asaltos:
  Es un pronóstico sobre si el número de asaltos que realmente se disputarán durante el combate será inferior o superior a una cifra determinada.

  En el caso concreto de combates de MMA, cuando se indique medio asalto, la mitad que determine las apuestas a “Más de” y “Menos de” se establecerá a 2 minutos y 30 segundos de dicho asalto.
  (Por ejemplo, si apuestas en el Más de 1,5 es necesario que la duración de la pelea pase de la mitad del segundo asalto – este 0,5 (2minutos y 30 segundos) es siempre la mitad del asalto siguiente. Si apostaste por el Menos de 1,5 Asaltos la pelea tiene que acabar antes de la mitad del segundo asalto.)
- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:
  Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado un participante, equipo o selección.
- Participantes en la final:
  Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llegarán a la final de una competición.

- Mano a mano:
  Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

Atletismo

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

La presentación en el podio de ganadores se considera como ‘resultado final’ y determina la resolución de las apuestas. En caso de descalificación posterior de alguno de los ganadores no se tendrán en consideración los cambios.

Principales apuestas aplicables:

- Campeón o ganador de una competición:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un participante o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de un evento (carrera, maratón, salto de altura, etc..)
- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:
  Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado un participante, equipo o selección.
- Participantes en la final:
  Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llegarán a la final de una competición.

- Mano a mano:
  Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

Automovilismo/Fórmula 1

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

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

La presentación en el podio de ganadores se considera como 'resultado final' y determina la resolución de las apuestas. En caso de descalificación posterior de alguno de los ganadores no se tendrán en consideración los cambios. Principales apuestas aplicables**:**

- Podio:
  Es una apuesta que pronostica que determinado piloto finalizará la carrera entre los tres primeros clasificados. La presentación en el podio se considera como "resultado oficial" para las apuestas a podio. Las posteriores modificaciones no afectan al reparto de premios de las apuestas.
- Terminar en los puntos:
  Es una apuesta que pronostica que determinado piloto finalizará la carrera en una posición que le permita obtener puntos válidos para el campeonato. La clasificación oficial vigente en el momento de la presentación en el podio se considera como "resultado oficial" para las apuestas a puntos. Las posteriores modificaciones no afectan al reparto de premios de las apuestas.

- Vuelta rápida de la carrera:

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

- Mano a mano (piloto contra piloto):
  Es una apuesta que pronostica que determinado piloto finalizará la carrera en mejor posición que otro.
  Si uno de los dos no termina la carrera, ganará el corredor que haya completado más vueltas al circuito. Si ninguno de los dos termina la carrera y han completado el mismo número de vueltas, ganará el corredor que haya pasado en primera posición entre ambos en el último paso por meta. Si ninguno de los dos corredores completara la primera vuelta, las apuestas se declararán nulas.
- Líder de la carrera después de la primera vuelta:

  Es un pronóstico sobre si un determinado piloto pasará la línea de meta en primera posición al cumplir la primera.

  En este pronóstico no se tendrá en cuenta la vuelta de reconocimiento.

- *Pole position* (en Fórmula 1):
  Es una apuesta que pronostica qué piloto completará la vuelta más rápida en la última sesión de entrenamientos oficiales de un Gran Premio, hecho que normalmente determina el orden de salida en la carrera.
- Mundial de constructores (en Fórmula 1):
  Es una apuesta que pronostica qué escudería ganará el campeonato mundial de constructores.
- Mundial de pilotos (en Fórmula 1) / Campeón del Mundo:
  Es una apuesta que pronostica qué piloto ganará el campeonato.
  Las apuestas se establecen sobre la base del número de puntos acumulados tras el último Gran Premio de la temporada y no sufren cambio alguno por posibles modificaciones posteriores.
- Ganador de la carrera:
  Es una apuesta que pronostica qué piloto ganará un Gran Premio.

- Equipo del piloto ganador de la carrera:
  Es un pronóstico sobre el equipo del piloto que ganará un Gran Premio.
- Nº de X en el podio:
  Es un pronóstico sobre el número de participantes de la misma nacionalidad, del mismo equipo o de cualquier otra circunstancia que acabarán el Gran Premio dentro de las tres primeras posiciones.
  Por ejemplo puede pronosticarse el número de españoles que acabarán en el podio en un Gran Premio o el número de compañeros de equipo que acabará en posición de podio.
- Doblete de Equipo:
  Es un pronóstico sobre si dos pilotos de un mismo equipo o escudería terminarán un Gran Premio en 1ª y 2ª posición.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un participante o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

Bádminton

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

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

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

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

Principales pronósticos aplicables:

- Ganador del torneo:
  Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un torneo
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador o ganador del partido:
  Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un partido.
- Ganador del primer set:
  Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el primer set del partido.
- Ganador del X set:
  Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el X set del partido.
- Primer equipo en llegar a X puntos en un set:
  Es un pronóstico sobre qué equipo llegará a anotar X puntos en un set determinado.
- Resultado final:
  Es un pronóstico sobre el resultado por sets a la finalización del partido.
- Resultado final de un set:
  Es un pronóstico sobre el resultado final por puntos a la finalización de un set.
- Total de sets:
  Es un pronóstico sobre cuántos sets se jugarán durante el partido.
- Más / Menos X puntos:
  Es un pronóstico sobre si en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se apuesta a que en un partido se anotan más de 30 puntos, lo que significa que al menos deberán anotarse 31 puntos para que la apuesta sea ganadora).
- Total Más / menos X puntos en el primer set:
  Es un pronóstico sobre si a la finalización del primer set se anotarán más o menos puntos de un número X determinado.
- Perdedor del primer set y ganador del partido:
  Es un pronóstico sobre qué equipo perderá el primer set pero terminará ganando el partido.

- Número total puntos Par/ Impar:
  Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) del partido.
- Número total puntos Par / Impar del primer set:
  Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) del primer set del partido.
- Ganador partido con Hándicap en número de sets:
  Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de sets establecida por **CODERE** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- Hándicap:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE** y que se asigna de los dos equipos que disputa un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- Hándicap de un set:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un set del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE** y que se asigna de los equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- Próximo juego o próximo set:
  Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el siguiente juego o el siguiente set.
- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:
  Es un pronóstico sobre la fase de un torneo en que será eliminado un participante, equipo o selección.
- Participantes en la final:
  Es un pronóstico sobre qué participantes, equipos o selecciones llegarán a la final de un torneo.

Baloncesto

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

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

Si un partido se aplaza, todas las apuestas se declaran nulas y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples.

En los mercados de jugadores el jugador deberá participar en el partido para que la selección sea válida, sino se cancelará la apuesta.

Principales apuestas aplicables:

- 1X2 ó Resultado del Partido:
  Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1X2 del Resto del Partido:
  Es una apuesta 1X2 al resultado de lo que falta del partido poniendo el marcador a cero en el momento de realizar la apuesta.
- 1X2 con hándicap:
  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X); o la victoria del equipo visitante (2), aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido.
- 1X2 de la primera mitad con hándicap:
  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X); o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la primera mitad del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido.
- 1X2 del primer cuarto con hándicap:
  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X); o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar el primer cuarto del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido.

- Ganador de la Primera Parte (1X2):

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

- Campeón o ganador de una competición:

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

- Resultado imprevisto:

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

  Euroliga: Regular Season

- Ganador o ganador del partido sin empate:

  Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido.

- Derrota por triple:

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

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

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

  Marcador al final del partido: Real Madrid 78 - Barcelona 79

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

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

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

  Marcador final del partido: Real Madrid 77 - Barcelona 78

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

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

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

Marcador final del partido: Real Madrid 78 - Barcelona 80

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

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

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

Marcador final del partido: Real Madrid 78 - Barcelona 79

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

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

- Ganador de un cuarto (sin empate):

  Es un pronóstico sobre el ganador de un cuarto de un partido; si se produce un empate se anula el pronóstico.
- Ganador 1ª mitad (sin empate):

  Es un pronóstico sobre el ganador de la primera mitad de un partido; si se produce un empate se anula el pronóstico.
- Ganador o ganador del partido incluyendo prórroga:

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

- Resultado total de puntos par / impar del partido:

  Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final par o impar (en puntos) del partido.
- Resultado total de puntos par / impar (incluyendo prórroga):

  Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) de un partido, incluyendo la prórroga.
- Resultado total de puntos par / impar de una mitad:

  Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final par o impar (en puntos) de la mitad del partido especificada. En este pronóstico para la segunda mitad no se tiene en cuenta la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Resultado total de puntos par / impar de un cuarto:

  Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final par o impar (en puntos) del cuarto del partido especificado.
- Total de puntos en la primera mitad par / impar:

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

  Es un pronóstico sobre el número total de puntos par o impar que anotará un equipo determinado durante el partido.
- Total de puntos en un cuarto Más/Menos/entre:

  Es un pronóstico sobre el número total de puntos que habrá en un cuarto.
  Hay dos posibilidades de juego: elegir si habrá más o menos de un número determinado de puntos, o por el contrario elegir si el total de puntos estará dentro de un rango establecido por **CODERE APUESTAS®**.
- *Hándicap (sin empate)*:

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

Evento: Real Madrid-Estudiantes

En este evento se considera favorito al Real Madrid, por lo que se le otorga una ventaja de 2.5 puntos al Estudiantes, o una desventaja de 2.5 puntos al Real Madrid.

En el sistema, este tipo de apuesta puede aparecer como “Estudiantes +2.5” o “Real Madrid -2.5”, en ambos casos, lo que se pretende es dar una ventaja de 2.5 puntos al Estudiantes.

Ejemplo 1: apostamos por Estudiantes como ganador del partido con un *hándicap* de 2.5 puntos a favor. El partido termina de la siguiente forma:

Estudiantes	**80**	**82**	**Real Madrid**

Aunque el partido lo ganó el Real Madrid, al aplicar la ventaja de 2.5 puntos a Estudiantes obtenemos el siguiente resultado:

Estudiantes	**82.5**	**82**	**Real Madrid**

De esta forma, el ganador del partido es Estudiantes.

Ejemplo 2: apostamos a Estudiantes con una ventaja de 2.5 puntos. El partido termina de la siguiente manera:

Estudiantes	**80**	**84**	**Real Madrid**

Nuestra apuesta es perdedora, aunque sumemos 2.5 puntos a Estudiantes no superaremos la puntuación del Real Madrid.

- Más / Menos X puntos totales (Total de puntos de un partido):
  Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se apuesta a que en un partido se anotan más de 90,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 100 puntos para que la apuesta sea ganadora).
- Total de puntos Más/Menos (incluyendo prórroga):
  Es un pronóstico sobre si en un partido, incluyendo la prórroga, se anotarán más o menos puntos de un número determinado.
- Total de puntos de un equipo Más/Menos:
  Es un pronóstico sobre si un equipo en un partido anotará más o menos puntos de un número determinado.

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

  Es un pronóstico sobre si un equipo en una mitad de un partido anotará más o menos puntos de un número determinado.
- Total de puntos de un equipo en un cuarto Más/Menos:

  Es un pronóstico sobre si un equipo en un cuarto determinado de un partido anotará más o menos puntos de un número determinado.
- *Hándicap* de una mitad:

  Es una apuesta que pronostica el ganador de la mitad del partido especificada, aplicando la ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- Más / Menos X puntos en una mitad (Total de puntos en una mitad):

  Es una apuesta en la que se pronostica que en la mitad especificada de un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado.
- Más / Menos X puntos en un cuarto (Total de puntos en un cuarto):

  Es una apuesta en la que se pronostica que en el cuarto especificado de un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado.
- Handicap y Más/Menos puntos:

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

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

  En este pronóstico la ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS** únicamente se aplicará a la parte del pronóstico sobre ganador del partido.

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

  Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en anotar un número determinado de puntos en un cuarto.
- ¿Qué equipo marcará el X punto?:

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

- Resultado Primera y Segunda parte:

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

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

- *Hándicap* en un cuarto sin empate:

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

- ¿Habrá prórroga?:

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

- Apuesta sin empate de uno de los cuartos:

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

- Resultado de un cuarto:

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

- Cuarto con más puntos:

  Es un pronóstico sobre cuál será el cuarto de un partido en el que se anotarán más puntos.

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

- Cuarto y equipo con más puntos:

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

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

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

- Mitad con más puntos:

  Es un pronóstico sobre cuál será la mitad de un partido en la que se anotarán más puntos. En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga si la hubiera.
- Cómo se anotará el primer punto de un cuarto:

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

  Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo anotará el primer triple del cuarto especificado.
- Qué equipo anotará el primer triple de una mitad:

  Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo anotará el primer triple de la mitad especificada.
- Qué equipo anotará el primer triple del partido:

  Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo anotará el primer triple del partido.
- Qué equipo anotará el último punto de un cuarto:

  Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo anotará el último punto del cuarto especificado.
- Qué equipo anotará el último punto de una mitad:

  Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo anotará el último punto de la mitad especificada.
- Qué equipo anotará el último punto del partido:

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

  Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en anotar el primer punto del partido.
- Primer equipo en llegar a X puntos:

  Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en anotar X puntos.

- Margen de victoria:

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

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

Real Madrid	**8**	**8**	**Estudiantes**	**Perdedora,** gana por más de 5 puntos
Real Madrid	**8**	**8**	**Estudiantes**	**Ganadora**, está dentro del margen
Real Madrid	**8**	**8**	**Estudiantes**	**Ganadora**, está dentro del margen
Real Madrid	**8**	**8**	**Estudiantes**	**Ganadora**, está dentro del margen
Real Madrid	**8**	**8**	**Estudiantes**	**Ganadora**, está dentro del margen
Real Madrid	**8**	**8**	**Estudiantes**	**Ganadora**, está dentro del margen
Real Madrid	**8**	**8**	**Estudiantes**	**Perdedora**, es un empate

- Margen de victoria al descanso:

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

- Campeón o ganador de varias competiciones:

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

Balonmano

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

Principales apuestas aplicables:

Todas las apuestas reseñadas pueden ser tanto en directo como no en directo.

- Campeón o ganador de una competición:

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

- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador o Ganador del partido:
  Es un pronóstico sobre el ganador de un partido.
- Ganador sin empate ó Ganador del partido sin empate:
  Es un pronóstico sobre el ganador de un partido; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Apuesta sin empate al descanso:
  Es un pronóstico sobre el ganador al descanso parte del partido; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Apuesta sin empate 2ª parte:
  Es un pronóstico sobre el ganador de la segunda parte del partido, sin tener en cuenta lo acontecido en la 1ª parte; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- 1X2 o Resultado del Partido:
  Es una apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1X2 al descanso:
  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar la primera mitad del partido.
- 1X2 segunda parte:
  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2), únicamente de la segunda parte del partido, sin tener en cuenta lo acontecido en la 1ª parte del partido.

- Resultado de la 1ª y 2ª parte:

  Es un pronóstico sobre qué equipo irá ganando en el descanso del partido y cuál ganará al final del mismo. También es posible elegir si habrá empate. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

  En este pronóstico no se permite la posibilidad de apostar a una sola de las partes, debiéndose elegir el resultado en el minuto 30 y al final del partido.
- Parte con más goles:

  Es un pronóstico sobre en qué parte se marcarán más goles.
- Más / Menos X goles:

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

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

  Es un pronóstico sobre si en la 2ª parte de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado.
- Total de goles par/impar en la X parte:

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

- ¿Quién marcará el X gol?:

  Es un pronóstico sobre qué equipo o jugador marcará un gol determinado en el partido.
- Hándicap (sin empate):

  Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez establecida la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Hándicap (sin empate) primera parte:

  Es un pronóstico sobre el ganador de la primera parte del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez establecida la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- 1X2 con hándicap en la primera parte:

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

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

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

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

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

En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

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

Ejemplo: Barcelona – Valladolid.

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

Pronóstico: Valladolid +2 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Valladolid después de otorgarle una ventaja de 2 goles).

Si el resultado final fuera Barcelona 4 – Valladolid 3, la apuesta sería ganadora dado que con la aplicación del hándicap el Valladolid ganaría por un gol de diferencia (Barcelona 4 – Valladolid 5).

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

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

Ejemplo: Barcelona - Guadalajara

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

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

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

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

Ejemplo: Valladolid – Anaitasuna

Pronóstico Valladolid -1 y -1,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Valladolid, teniendo en cuenta que se le están descontando 1 gol y 1,5 goles).

Si el resultado real fuera Valladolid 2 – Anaitasuna 0, el pronóstico sobre ambos hándicaps sería ganador dado que con la aplicación de ambos hándicaps el Valladolid ganaría por 1 gol y 0,5 goles de diferencia (Valladolid 2 – Anaitasuna 1 y Valladolid 2 – Anaitasuna 1,5)

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

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

- Doble oportunidad:
  Es una apuesta en la que se realiza un doble pronóstico, “1X”, “12” ó “X2”.
- Doble oportunidad de la 1ª parte:
  Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, para la primera parte del partido, asignándose un único multiplicador.
- Doble oportunidad de la 2ª parte:
  Es un doble pronóstico 1X, 12 ó X2, únicamente para la segunda parte del partido, asignándose un único multiplicador.
- Marcador al descanso Par / Impar:
  Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final par o impar (en goles) al descanso del partido.

- Último gol de un tiempo:
  Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará el último gol del tiempo especificado.
- Qué equipo marcará el X gol del partido:
  Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará el gol número X del partido. (Ej: se apuesta a que el equipo A marcará el gol 10 del partido).
- Marcador final Par / Impar:
  Es una apuesta en la que se pronostica el marcador final par o impar (en goles) del partido.
- Último gol del partido:
  Es una apuesta que pronostica qué equipo marcará el último gol del partido.
- Margen de Victoria:
  Es un pronóstico sobre si un equipo ganará en un partido por un determinado margen de goles. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

Béisbol

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

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

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

Principales apuestas aplicables:

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

- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Resultado del Partido ó Ganador sin empate ó Ganador del partido sin empate:
  Es un pronóstico sobre el ganador de un partido, sin posibilidad de que se produzca un empate. Si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Total de carreras Par / Impar de un equipo:
  Es un pronóstico sobre el número total de carreras par o impar que anotará un equipo determinado durante el partido.
  En este pronóstico el 0 es considerado par.
- Total de carreras en una entrada:
  Es un pronóstico sobre el número total de carreras que se anotarán en una entrada.
- Ganador y Más/Menos carreras:
  Es un pronóstico simultáneo sobre el equipo ganador del partido y sobre si en un partido se marcarán más o menos carreras de un número determinado.
  Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- Ganador sin empate en las primeras 5 entradas:
  Es un pronóstico sobre qué equipo irá ganando el partido al finalizar la quinta entrada. Si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Ganador sin empate en las primeras 7 entradas:
  Es un pronóstico sobre qué equipo irá ganando el partido al finalizar la séptima entrada. Si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Número total Par / Impar , ó Total carreras Par/Impar:
  Es una apuesta en la que se pronostica el marcador final par o impar (en carreras) del partido.

- Total de Carreras Más/Menos:

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

- Total de carreras Más / Menos de un equipo:

  Es un pronóstico sobre si en un partido un equipo anotará más o menos carreras de un número determinado; cuando el número de carreras sea exactamente el número determinado, se anularán todas las apuestas.

- Total de carreras Más / Menos en una entrada:

  Es un pronóstico sobre si en una entrada se anotarán más o menos carreras de un número determinado; cuando el número de carreras sea exactamente el número determinado, se anularán todas las apuestas.

- Más/Menos total carreras en las primeras 5 entradas:

  Es un pronóstico sobre si al finalizar la 5ª entrada se anotarán entre los dos equipos más o menos carreras de un número determinado.

- Más/Menos total carreras en las primeras 7 entradas:

  Es un pronóstico sobre si al finalizar la 7ª entrada, se anotarán entre los dos equipos más o menos carreras de un número determinado.

- Más/Menos total carreras en la nª entrada:

  Es un pronóstico sobre si al finalizar la nª entrada, se anotarán entre los dos equipos más o menos carreras de un número determinado.

- Primer equipo en llegar a X carreras (1X2):

  Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en anotar X carreras o si ninguno de dichos equipos anotará X carreras.

- Último equipo en anotar una carrera:

  Es un pronóstico sobre cuál será el último equipo que anotará una carrera en el partido.

- ¿Se anotará una carrera en una entrada?:
  Es un pronóstico sobre si se anotará una carrera en una entrada durante el partido.
- ¿Anotará un equipo una carrera en una entrada?:
  Es un pronóstico sobre si un equipo anotará una carrera en una entrada específica del partido.
- Resultado primeras 5 entradas/final:
  Es un pronóstico simultáneo sobre el resultado exacto de carreras anotadas por los dos equipos en las primeras 5 entradas y el resultado exacto de carreras anotadas por los dos equipos desde la sexta entrada hasta el final del partido.
  Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- Hándicap (sin empate):
  Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de carreras establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez establecida la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Hándicap sin empate primeras 5 entradas:
  Es un pronóstico sobre el ganador al finalizar la quinta entrada, aplicando una ventaja inicial de carreras establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Hándicap sin empate primeras 7 entradas:
  Es un pronóstico sobre el ganador al finalizar la séptima entrada, aplicando una ventaja inicial de carreras establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

- Hándicap sin empate de la X entrada:

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

- Hándicap y Más/Menos puntos:

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

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

  En este pronóstico la ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS** únicamente se aplicará a la parte del pronóstico sobre ganador del partido.

- Hándicap y Más/Menos carreras:

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

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

  En este pronóstico la ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS** únicamente se aplicará a la parte del pronóstico sobre ganador del partido.

- Primer equipo en anotar una carrera:

  Es un pronóstico sobre cuál es el primer equipo en anotar una carrera.

- Resultado nª entrada:

  Es un pronóstico sobre el resultado de la n-ésima entrada del partido.

- Margen de Victoria:

  Es un pronóstico sobre si un equipo ganará en un partido por un determinado margen de carreras.

Boxeo

Un combate comienza cuando suena la campana que señala el inicio del primer asalto.

En caso de que un combate se declare nulo, todas las apuestas se consideran nulas y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples.

En el caso de que se produzca la retirada o la sustitución de uno de los boxeadores que compiten, antes del inicio del combate, las apuestas también se declaran nulas.

Se fija un multiplicador para el empate y, si dicho empate se produce, todas las apuestas que pronostiquen la victoria de uno de los boxeadores se consideran perdedoras.

Las apuestas a ganador final se establecen sobre la base del resultado oficial declarado sobre el *ring* y no se verán afectadas por posteriores modificaciones o reclamaciones realizadas una vez que los boxeadores hayan abandonado el *ring*.

Apuestas asalto a asalto

Si se declara el final del combate antes de que el número total de asaltos se haya completado, las apuestas se pagan sobre la base del asalto en el que se ha detenido el combate.

Si un boxeador se retira durante el período de descanso entre asaltos, se estima que el combate ha finalizado en el asalto previo. La campana marca el final de cada asalto y el comienzo del siguiente.

Principales apuestas aplicables:

- 1X2:
  Apuesta a la victoria de un boxeador (1), al empate (X), o a la victoria del boxeador visitante (2). (Esta apuesta puede ser por K.O., por puntos o por descalificación)
- Asalto a asalto:
  Es una apuesta que pronostica qué boxeador ganará el combate y en qué asalto.

Si por cualquier motivo, el número de asaltos inicialmente designado para un combate cambia, los pronósticos “Asalto a asalto” se declaran nulos y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

- Ganador sin empate:
  Es un pronóstico sobre el ganador de un combate; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Victoria a los puntos:
  Es una apuesta que pronostica que un boxeador ganará un combate por los puntos y no por alguna otra manera, como por KO, retirada, etc. Los pronósticos sobre “Victoria a los puntos” sólo se consideran ganadores si el número total de asaltos se ha completado.
- Método de victoria:
  Es un pronóstico sobre cuál será el método exacto de la victoria en un combate.
- Número de asaltos:
  Es una apuesta que pronostica si el número de asaltos que se disputarán durante el combate será inferior o superior a una cifra determinada.
- ¿Cuando se termina el combate?:
  Es un pronóstico sobre en qué grupo de asaltos se decidirá el resultado del combate.
- Grupo de asaltos:
  Es un pronóstico sobre el ganador y en qué grupo de asaltos ganará
- Campeón o ganador de una competición:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Participantes en la final:
  Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llagarán a la final de una competición.

Ciclismo

La presentación en el podio de ganadores se considera como “resultado final” y determina la resolución de las apuestas. En caso de descalificación posterior de alguno de los ganadores no se tendrán en consideración los cambios.

Principales apuestas aplicables:

- Campeón o ganador de una competición:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador de una etapa:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una etapa.
- Ganador de una carrera:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una carrera.
- Mano a mano:
  Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.
- Podio de la etapa:
  Es una apuesta que pronostica que un ciclista termina entre los tres primeros puestos de la etapa.
- Podio de una competición:
  Es una apuesta que pronostica que un ciclista termina entre los tres primeros puestos de una competición.

Cricket

- 1X2 o Ganador o Resultado del partido:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido.
- Campeón o ganador de una competición:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.

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

Dardos

- Campeón o ganador de una competición:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador o ganador de una partida:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una partida de dardos.
- 1X2 ó Resultado de la partida:
  Es un pronóstico sobre la victoria del participante que el ente organizador del evento cataloga como primero (1), el empate (X), o la victoria de participante catalogado como segundo por el ente organizador del evento (2).
- Hándicap:
  Es un pronóstico sobre el ganador de la partida, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE** a uno de los dos jugadores o parejas que disputan una partida, a aquél que no es considerado el favorito.
- Más/Menos Total de Sets:
  Es un pronóstico sobre si se jugarán más o menos sets en la partida.
- Resultado final:
  Es un pronóstico sobre el ganador y resultado por sets de la partida.
- Resultado final del set:
  Es un pronóstico sobre el resultado final de un determinado set de la partida.
- Ganador del Leg X del Set X:
  Es un pronóstico sobre si un jugador ganará un Leg determinado de un determinado set.
- Más/Menos Total de 180s:
  Es un pronóstico sobre si se jugarán más o menos 180s en la partida.

- Jugador con Más 180s:
  Es un pronóstico sobre que jugador anotará más 180s en la partida.
- Jugador X Más/Menos de 180s:
  Es un pronóstico sobre el jugador X si anotará más o menos180s en la partida.
- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:
  Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado un participante, equipo o selección.
- Participantes en la final:
  Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llagarán a la final de una competición.
- Mano a mano:
  Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

Juegos Olímpicos/Campeonatos Mundiales, Continentales, Nacionales y Locales/Deportes de invierno

El resultado de las apuestas se determina sobre la base de la proclamación oficial del ganador en el momento de la resolución del evento. Las modificaciones posteriores a la resolución no se tienen en cuenta a efectos de las apuestas.

Principales apuestas aplicables:

- Campeón o ganador de una competición:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador o ganador de una prueba:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una prueba (patinaje, snowboard, esquí, sleeding, etc., en sus diversas modalidades).
- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:
  Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado

un participante, equipo o selección.

- Participantes en la final:
  Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llagarán a la final de una competición.
- Mano a mano:
  Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

Fútbol americano.

Se contabiliza la prórroga, salvo en los pronósticos sobre “1X2 Resultado del Partido”, “Resultado en 1ª y 2ª parte”, y en los pronósticos sobre “Cuarto con más puntos” y “Mitad con más puntos”.

Las apuestas relativas a un jugador individual (por ejemplo “Primer *touchdown*”) mantienen su validez siempre que el jugador se encuentre vestido con el equipamiento reglamentario de juego para disputar el partido, incluso si no participa en el evento. Las apuestas relativas a un jugador que no lleve puesto el equipamiento reglamentario se declaran nulas y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples.

Para que las apuestas a “Ganador” sean válidas deben darse dos requisitos:

1.- Que hayan transcurrido, al menos, 55 minutos de juego reglamentario.

2.- Que se haya proclamado un resultado oficial.

Principales apuestas aplicables

- Ganador o Ganador del Partido:
  Es un pronóstico sobre el equipo ganador de un partido.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador al descanso:
  Es una apuesta en la que se pronostica qué equipo irá ganando en el descanso del partido.

- Apuesta sin empate ó Ganador sin empate:
  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- Ganador sin empate segunda mitad:
  Es un pronóstico sobre la victoria en la segunda mitad del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Ganador sin empate primer cuarto:
  Es un pronóstico sobre la victoria de uno de los equipos únicamente en el primer cuarto del partido; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Ganador sin empate segundo cuarto:
  Es un pronóstico sobre la victoria de uno de los equipos únicamente en el segundo cuarto del partido; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Ganador sin empate tercer cuarto:
  Es un pronóstico sobre la victoria de uno de los equipos únicamente en el tercer cuarto del partido; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Ganador sin empate último cuarto:
  Es un pronóstico sobre la victoria de uno de los equipos únicamente en el último cuarto del partido; si se produce un empate se anula el pronóstico y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Resultado en 1ª y 2ª parte:
  Es una apuesta que pronostica qué equipo irá ganando en el descanso del partido y cuál ganará al final del mismo. También es posible elegir si habrá empate.

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

- ¿Habrá prórroga?:
  Es un pronóstico sobre si habrá prórroga en un partido.
- 1X2 Resultado del partido:
  Es una apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1X2 al descanso:
  Es un pronóstico a la victoria al descanso del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- 1X2 Ganador de la Prórroga:
  Es un pronóstico a la victoria en el periodo de la prórroga del partido del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- Doble oportunidad:
  Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, con un único multiplicador.
  En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Resultado del partido (sin empate):
  Es un pronóstico sobre el ganador del partido. Si se produce un empate el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- *Hándicap*:
  Es una apuesta que pronostica el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- Hándicap (sin empate):
  Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

- Hándicap sin empate en el primer cuarto:

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

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

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

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

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

- Hándicap sin empate en la primera mitad:

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

  En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Hándicap sin empate en la segunda mitad:

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

- Más / Menos X puntos. Total puntos Más/Menos:

  Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que la apuesta sea ganadora).
- Total de puntos Más/Menos/Entre:

  Es un pronóstico sobre el número total de puntos que se anotarán en un partido. Hay dos posibilidades de juego: elegir si habrá más o menos de un número determinado de puntos, o por el contrario elegir si el total de puntos estará dentro de un rango establecido por **CODERE APUESTAS®**. (Ej.: Se pronostica que en un partido se anotarán entre 30 y 45 puntos, lo que significa que deberán anotarse como mínimo 30 puntos y un máximo de 45 puntos para que el pronóstico sea ganador).
- Total de puntos Más/Menos/Entre de un equipo:

  Es un pronóstico sobre el número total de puntos que anotará un equipo en un partido. Hay dos posibilidades de juego: elegir si un equipo anotará más o menos de un número determinado de puntos, o por el contrario elegir si el total

de puntos que marcará un equipo estará dentro de un rango establecido por **CODERE APUESTAS®**. (Ej.: Se pronostica que un equipo anotará entre 15 y 20 puntos, lo que significa que un equipo deberá anotar como mínimo 15 puntos y un máximo de 20 puntos para que el pronóstico sea ganador).

- Total de puntos Par/Impar:
  Es un pronóstico sobre si la suma de los puntos de los dos equipos es par o impar (por ejemplo: El resultado de un partido de fútbol americano es 20:16; la suma igual a 36 es par). El 0 es considerado par.

- Total de puntos Par/Impar incluyendo la prórroga:
  Es un pronóstico sobre si la suma de los puntos de los dos equipos, incluyendo el periodo de prórroga, es par o impar (por ejemplo: El resultado de un partido de fútbol americano, una vez finalizada la prórroga es 20:16; la suma igual a 36 es par). El 0 es considerado par.
- Total de puntos Más/Menos en la primera mitad:
  Es un pronóstico sobre si en la primera mitad de un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que el pronóstico sea ganador
- Total de puntos Más/Menos en la segunda mitad:
  Es un pronóstico sobre si en la segunda mitad de un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en la segunda mitad de un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que el pronóstico sea ganador).
  En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Total de puntos Más/Menos en el primer cuarto:
  Es un pronóstico sobre si en el primer cuarto de un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que el pronóstico sea ganador
- Total de puntos Más/Menos en el segundo cuarto:
  Es un pronóstico sobre si en el segundo cuarto de un partido se anotarán entre

los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que el pronóstico sea ganador

- Total de puntos Más/Menos en el tercer cuarto:
  Es un pronóstico sobre si en el tercer cuarto de un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que el pronóstico sea ganador
- Total de puntos Más/Menos en el último cuarto:
  Es un pronóstico sobre si en el último cuarto de un partido se anotarán entre los dos equipos más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en el último cuarto de un partido se anotan más de 30,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotar 31 puntos para que el pronóstico sea ganador).
- Total de puntos Más/Menos/Entre en el X cuarto:
  Es un pronóstico sobre el número total de puntos que se anotarán en un cuarto determinado del partido. Hay dos posibilidades de juego: elegir si se anotarán más o menos de un número determinado de puntos, o por el contrario elegir si el total de puntos anotados en un cuarto determinado estará dentro de un rango establecido por **CODERE APUESTAS®**. (Ej.: Se pronostica que en un cuarto determinado se anotarán entre 30 y 45 puntos, lo que significa que deberán anotarse como mínimo 30 puntos y un máximo de 45 puntos en un cuarto determinado para que el pronóstico sea ganador).
- Cuarto con más puntos:
  Es una apuesta que pronostica el cuarto del partido en el que se anotarán más puntos entre los dos equipos.
- Mitad con más puntos:
  Es una apuesta que pronostica en qué mitad del partido se anotarán más puntos entre los dos equipos.
- Total de puntos Más/Menos de un equipo:
  Es un pronóstico sobre si un equipo anotará más o menos puntos de un número determinado. (Ej. Se pronostica que un equipo marcará más de 15,5 puntos, lo que significa que al menos deberán marcarse 16 puntos para que la apuesta sea ganadora).

- Total de puntos Más/Menos de un equipo (incluyendo la prórroga):
  Es un pronóstico sobre si un equipo anotará más o menos puntos de un número determinado, incluyendo el periodo de prórroga. (Ej. Se pronostica que un equipo marcará más de 15,5 puntos, lo que significa que al menos deberán marcarse 16 puntos para que la apuesta sea ganadora).

- Total de puntos Más/Menos de un equipo en la X mitad:
  Es un pronóstico sobre si un equipo anotará más o menos puntos de un número determinado en una mitad del partido.
  En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. (Ej. Se pronostica que un equipo marcará más de 15,5 puntos en la X mitad del partido, lo que significa que al menos deberán marcarse 16 puntos para que la apuesta sea ganadora).
- Primer equipo en anotar el primer punto del partido:
  Es un pronóstico sobre qué equipo anotará el primer punto del partido.
- Primer equipo en anotar X puntos:
  Es un pronóstico sobre qué equipo será el primero en anotar X puntos del partido.
- Próximo equipo en anotar:
  Es un pronóstico sobre qué equipo será el próximo en anotar en el partido.
- Próximo equipo en anotar y tipo de anotación (incluyendo la prórroga):
  Es un pronóstico sobre qué equipo será el próximo en anotar en el partido y de qué tipo será su anotación.
- Último equipo en anotar:
  Es un pronóstico sobre qué equipo será el último en anotar en el partido.
- Primer *touchdown*:
  Es una apuesta que pronostica el jugador o equipo que marcará el primer *touchdown* del partido.
- Siguiente tipo de anotación (incluyendo la prórroga):
  Es un pronóstico sobre de qué tipo será la siguiente anotación.
- Desenlaze del Drive (incluyendo la prórroga):
  Es un pronóstico sobre cómo acabará el Drive.
- ¿Habrá *touchdown* en el X cuarto?:
  Es un pronóstico sobre si en un determinado cuarto se anotará un *touchdown*

- ¿Qué equipo anotará el X *touchdown?:*
  Es un pronóstico sobre el equipo que anotará un *touchdown* determinado.
- ¿Habrá *field goal* en el X cuarto?:
  Es un pronóstico sobre si en un determinado cuarto se anotará un *field goal*.

- ¿Qué equipo anotará el X *field goal*?:
  Es un pronóstico sobre el equipo que anotará un *field goal* determinado.
- *Field Goal* fallado:
  Es un pronóstico sobre si alguno de los equipos fallará un Field Goal durante el partido.
- Desenlace del X *drive* de un equipo:
  Es un pronóstico sobre la forma en la que finalizará una posesión determinada de uno de los dos equipos.
- Anotar el primer punto y ganar el partido:
  Es un pronóstico sobre el equipo qué anotará el primer punto y ganará el partido.
- Margen de Victoria:
  Es un pronóstico sobre si un equipo ganará en un partido por un determinado margen de puntos.
- Campeón o ganador de un campeonato:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.
- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:
  Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado un participante, equipo o selección.
- Participantes en la final:
  Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llagarán a la final de una competición.
- Mano a mano:
  Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.

Fútbol con Reglas Australianas

- Ganador con *hándicap* X:Y:

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

- Campeón o ganador de una competición:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- 1X2 Resultado del partido:
  Es una apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2).
- Hándicap (sin empate):
  Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
  Ejemplo: Evento: Gold Coast - St. Kilda
  En este evento se considera favorito al St. Kilda, y por tanto se le otorga una ventaja de 41,5 puntos (que es único) en el resguardo, dependiendo del equipo que seleccione el cliente como ganador.
  Pronóstico: St. Kilda -41,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el St. Kilda, teniendo en cuenta que se le están otorgando 41,5 puntos de ventaja al Gold Coast).
  Si el resultado real fuera Gold Coast 58 - St. Kilda 100, el pronóstico sería ganador dado que con la aplicación del hándicap el St. Kilda ganaría por medio punto de diferencia.
  Si el resultado real fuera Gold Coast 59 - St. Kilda 100, el pronóstico sería perdedor dado que con la aplicación del hándicap el Gold Coast ganaría por medio punto de diferencia.
  Pronóstico: Gold Coast +41,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Gold Coast, teniendo en cuenta que se le están otorgando 41,5 puntos de ventaja).

Si el resultado real fuera Gold Coast 58 - St. Kilda 100, el pronóstico sería perdedor dado que con la aplicación del hándicap el Gold Coast perdería por medio punto de diferencia.

Si el resultado real fuera Gold Coast 59 - St. Kilda 100, el pronóstico sería ganador dado que con la aplicación del hándicap el Gold Coast ganaría por medio punto de diferencia.

- Hándicap primer cuarto:

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

- Hándicap primera mitad:

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

- Resultado del primer cuarto (1X2):

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

- Resultado al descanso (1X2):

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

- Resultado 1ª mitad y final del partido:

  Es un pronóstico sobre qué equipo irá ganando en el descanso del partido y cuál ganará al final del mismo. También es posible elegir si habrá empate. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

En este pronóstico no se permite la posibilidad de apostar a una sola de las partes, debiéndose elegir el resultado en ambas partes.

- Primer equipo en anotar:
  Es un pronóstico sobre cuál será el primer equipo en anotar en el partido.
- Mitad con más puntos:
  Es un pronóstico sobre la mitad del partido en que se anotarán más puntos entre los dos equipos.
- Cuarto con más puntos:
  Es un pronóstico sobre el cuarto del partido en que se anotarán más puntos entre los dos equipos.
- Margen de Victoria:
  Es un pronóstico sobre si un equipo ganará en un partido por un determinado margen de goles.
- Margen de Victoria en la primera mitad:
  Es un pronóstico sobre si un equipo ganará en la primera mitad de un partido por un determinado margen de goles.
- Margen de Victoria en la segunda mitad:
  Es un pronóstico sobre si un equipo ganará únicamente en la segunda mitad de un partido por un determinado margen de goles.

Fútbol sala

Las reglas y las apuestas en esta modalidad deportiva serán las contempladas en el apartado de “Fútbol”.

Fútbol Playa

Las reglas y las apuestas en esta modalidad deportiva serán las contempladas en el apartado de “Fútbol”.

Con carácter general, en las apuestas a fútbol playa sólo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario y el tiempo de descuento, pero no la prórroga ni los lanzamientos de penaltis.

Principales pronósticos aplicables:

- 1X2 o Resultado del Partido o Ganador o Ganador del partido (sin incluir la prórroga):
  Pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Más /Menos X goles:
  Es un pronóstico sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej.: Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 7,5 goles, lo que significa que al menos se deberán marcar 8 goles para que el pronóstico sea ganador).

Golf

Tiempo de torneo

Si un torneo ha comenzado pero no se ha completado, el resultado de las apuestas depende del resultado oficial.

Si por condiciones meteorológicas adversas o por cualquier otro motivo no se completan las rondas de juego previstas, el resultado de las apuestas a ganador final se determina sobre la base del resultado oficial, independientemente del número de hoyos o rondas disputados. Si no se disputa ningún hoyo, una vez validada la apuesta, ésta se considera nula y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples.

A efectos de aplazamientos y suspensiones temporales de un torneo, se establece un tiempo máximo de reprogramación que va desde la fecha de programación original de dicho torneo, hasta la de programación del siguiente torneo programado que forme parte del mismo circuito de Golf.

Se entiende que un jugador ha disputado el partido una vez que ha lanzado el primer golpe. En el caso de que un jugador se retire tras haber lanzado el primer golpe, la apuesta se considera perdedora.

Principales apuestas aplicables:

- Ganador:

  Es una apuesta que pronostica el ganador de un torneo.

  Se devuelven las cantidades apostadas a jugadores que se retiren antes del inicio del torneo y mantienen su validez las apuestas a jugadores que se retiren una vez que el torneo haya comenzado.

  El resultado de los *play-offs* determina el ganador del torneo.

  En caso de empate por la segunda posición y sucesivas, se aplican las reglas de empate (Capítulo 1, Apartado 1.8 de estas Condiciones Generales de Contratación relativo a retiradas de participantes y deducciones por empate) para determinar los premios.

- Posición en la que finaliza una competición:

  Es una apuesta en la que se pronostica en qué posición finalizará un jugador o equipo en un torneo.

- Campeón o ganador de varias competiciones:

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

- Mejor europeo:

  Es una apuesta que pronostica el jugador europeo que quedará en mejor posición en un torneo.

- Grupos:

  Es una apuesta que incluye a cuatro o más jugadores designados por **CODERE APUESTAS®** y pronostica cuál de ellos terminará en mejor posición al finalizar el torneo.

  El ganador de esta apuesta es el jugador que obtiene la mejor puntuación a la finalización del torneo. Se considera perdedor a todo aquel jugador que no pase el corte. Si ninguno pasa el corte, la mejor puntuación determina el resultado final. Si un jugador es descalificado, se aplican las mismas reglas que en las apuestas a “2 y 3 bolas”.

CODERE APUESTAS® determina los emparejamientos de jugadores por grupos, independientemente del orden real de juego. Si un jugador seleccionado no participa en el torneo, las apuestas relativas a dicho jugador se declaran nulas y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples. En caso de que dos o más jugadores obtengan la misma puntuación, se aplican las reglas de empate (Capítulo 1, apartado 1.8 de estas Condiciones Generales de Contratación relativo a retiradas de participantes y deducciones por empate), salvo en el caso en que el ganador se decida por *play-off*.

- 18 hoyos:

  Es una apuesta que pronostica el jugador que obtendrá la mejor puntuación a lo largo de 18 hoyos (una ronda del torneo).

  En caso de que un jugador por el que se ha apostado no participe en el torneo, las apuestas relativas a dicho jugador se declaran nulas y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples. Cuando es necesario, se aplican las reglas de empate (Capítulo 1, apartado 1.8 de estas Condiciones Generales de Contratación relativo a retiradas de participantes y deducciones por empate).

  Si un jugador es descalificado, se declara al jugador restante como ganador. Si todos los jugadores son descalificados, las apuestas se anulan y se devuelven los importes apostados en las apuestas simples. Sin embargo, si la siguiente ronda ha dado comienzo, las apuestas son válidas en estos dos últimos casos, y se resuelven en función de las puntuaciones originales.

  Cuando se ofrezcan apuestas especiales que agrupan a más de 3 jugadores a lo largo de 18 hoyos y dos o más jugadores obtengan la misma puntuación, se aplican las reglas de empate (Capítulo 1, apartado 1.8 de estas Condiciones Generales de Contratación relativo a retiradas de participantes y deducciones por empate). En el caso de que un jugador seleccionado no participe en el torneo, las apuestas relativas a dicho jugador se declaran nulas y se devuelve el importe apostado en las apuestas simples.

- 2 bolas:

  Es una apuesta que pronostica que determinado jugador, de entre dos de ellos fijados por la organización del torneo, quedará en mejor posición al final de una ronda que el otro.

- 3 bolas:

  Es una apuesta que pronostica que determinado jugador, de un grupo prefijado de 3, quedará en mejor posición al final de una ronda que los otros.

En las apuestas a 2 y 3 bolas el emparejamiento de los jugadores viene determinado por los grupos creados por la organización del torneo según el orden de juego, en una ronda de 18 hoyos.

En las apuestas a 2 bolas se ofrece un multiplicador para el empate, y en caso de que se produzca dicho empate, las apuestas a uno u otro jugador se declaran perdedoras.

En caso de empate en las apuestas a 3 bolas, se aplica lo establecido en el Capítulo 1, apartado 1.8 de estas Condiciones Generales de Contratación relativo a retiradas de participantes y deducciones por empate. Si alguno de los tres jugadores elegidos no participa en el torneo, las apuestas se declaran nulas.

Si se rehacen los emparejamientos de los grupos de jugadores una vez realizada la apuesta, ésta se resuelve en función de los emparejamientos originales establecidos en el momento de realizar la apuesta.

Hockey sobre hielo

Si el partido se suspende una vez comenzado el juego, las apuestas con *hándicap* y las apuestas al “Total de goles” se declaran nulas, a menos que se haya establecido un resultado ganador para el total de goles, en cuyo caso, las apuestas mantienen su validez.

Ejemplo 1: si apostamos a más de 2,5 goles y al suspenderse el partido se han marcado ya 3 goles, la apuesta es ganadora.

Ejemplo 2: si apostamos a menos de 2,5 goles y al suspenderse el partido se han marcado ya 3 goles, la apuesta es perdedora.

Ejemplo 3: si apostamos a más de 3,5 goles y cuando se suspende el partido se han marcado 2 goles, se anula la apuesta.

Las apuestas a “Ganador (sin empate)” y “1X2 o Resultado del partido” continúan siendo válidas, siempre que se hayan disputado al menos 55 minutos de tiempo de juego.

Para aquellos mercados donde se indique que incluyen la tanda de penaltis (shootout), al finalizar la tanda solo se sumara 1 gol al equipo que gane la tanda.

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

Principales apuestas aplicables:

- Resultado exacto del primer periodo:
  Es un pronóstico sobre el resultado exacto que se producirá en el primer periodo de un partido.
- Primer, segundo o tercer periodo Más / Menos goles:
  Es una apuesta en la que se pronostica que en el periodo especificado de un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en el segundo período de un partido se marcarán más de 1,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 2 goles para que la apuesta sea ganadora).
- Total goles Más / Menos X:
  Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que la apuesta sea ganadora). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o la tanda de penaltis en caso de producirse.
- Total goles Más / Menos X incluyendo la prórroga:
  Es un pronóstico sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que el pronóstico sea ganador). En este mercado se incluye la prórroga pero no los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Total goles Más / Menos X (Incl. Prórroga y Tanda de Penaltis):
  Es un pronóstico sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que el pronóstico sea ganador). En este mercado se incluye tanto la prorroga como

los penaltis o la tanda de penaltis si los hubiese.

- Número total de goles:
  Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán entre los dos equipos a lo largo del partido. En este pronóstico no se incluye la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Número total de goles (Incl. Prórroga y Tanda de Penaltis):
  Es un pronóstico sobre el número total de goles que se marcarán entre los dos equipos a lo largo del partido. En este pronóstico si se incluye la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Total de goles de un equipo:
  Es un pronóstico sobre el número total de goles que marcará un equipo a lo largo del partido. En este pronóstico no se incluye la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Total de goles de un equipo (Incl. Prórroga y Tanda de Penaltis):
  Es un pronóstico sobre el número total de goles que marcará un equipo a lo largo del partido. En este pronóstico si se incluye la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Total de goles par / impar:
  Es un pronóstico sobre si la suma de los goles de los dos equipos es par o impar. (por ejemplo, el resultado de un partido de hockey es 3:1, la suma igual a 4 es par. El 0 es considerador par. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Total de goles par o impar incluyendo la prórroga y/o los penaltis:
  Es un pronóstico sobre si la suma de los goles que se marcan durante el partido, incluida la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese, de los dos equipos es par o impar. El 0 es considerador par.
- Total de goles par / impar en un periodo:
  Es un pronóstico sobre si la suma de los goles que se marcan de los dos equipos en un periodo determinado es par o impar. El 0 es considerado par.
  En los pronósticos relativos al tercer periodo de un partido no se incluye la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Periodo con más goles:

Es un pronóstico sobre cuál será el periodo en el que se marcarán más goles.

- Primer equipo en marcar en un periodo:
  Es un pronóstico sobre qué equipo marcará el primer gol en un periodo determinado. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. Si se pronosticara que no habrá goles, en el pronóstico del boleto se indicará “sin goles” o “no hay goles”.
  En los pronósticos relativos al tercer periodo de un partido no se incluye la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Último equipo en marcar:
  Es un pronóstico sobre qué equipo será el último en marcar un gol durante el partido. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Último equipo en marcar en un periodo:
  Es un pronóstico sobre qué equipo será el último en marcar un gol en un periodo determinado.
  En los pronósticos relativos al tercer periodo de un partido no se incluye la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Apuesta sin empate:
  Es una apuesta a la victoria del equipo local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado. En este mercado si se tiene en consideración la prórroga pero no los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Ganador sin empate primer periodo:
  Es un pronóstico sobre el ganador del primer periodo. Si se produce un empate se anula el pronóstico.
- Ganador sin empate segundo periodo:
  Es un pronóstico sobre el ganador del segundo periodo. Si se produce un empate se anula el pronóstico.
- Ganador sin empate tercer periodo:
  Es un pronóstico sobre el ganador del tercer periodo. Si se produce un empate se anula el pronóstico.

- Equipo ganador en la tanda de penaltis:

  Es un pronóstico sobre qué equipo será ganador al finalizar la tanda de penaltis.
- Ganador del partido:

  Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido. En este mercado se tiene en consideración la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- ¿Qué equipo ganará más periodos?:

  Es un pronóstico sobre qué equipo ganará más periodos del partido, pudiendo pronosticarse también que ambos equipos ganarán el mismo número de periodos (empate).

  En este pronóstico no se tiene en consideración la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- 1X2 Resultado del partido:

  Es una apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- 1X2 y Más/Menos goles:

  Es un pronóstico simultáneo sobre 1X2 sobre el resultado al final del partido y sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

  Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador
- 1X2 primer periodo:

  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar el primer periodo del partido.
- 1X2 segundo periodo:

  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X), o la victoria del equipo visitante (2) al finalizar el segundo periodo del partido.
- 1X2 tercer periodo:

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

En este pronóstico no se incluye la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- 1X2 Resto del partido (marcador X:Y) ó Ganar el resto del partido (Marcador X:Y):

  Es un pronóstico 1X2 sobre el resultado de lo que falta del partido poniendo el marcador a cero en el momento de realizar la apuesta. Para este pronóstico no se contabiliza la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- *Hándicap* (sin empate):

  Es una apuesta que pronostica el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquel que no es considerado el favorito. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. Si se produce un empate, una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

  Evento: Ducks-Rangers

  En este evento se considera favoritos a los Ducks, por lo que se le otorga una ventaja de 2 goles a los Rangers. Esta ventaja puede aparecer en el sistema con un “Rangers +2” o “Ducks -2”.

  Ejemplo 1: elegimos ganadores a los Rangers con un *hándicap* +2. El partido queda de la siguiente forma:

Rangers	**3**	**4**	**Ducks**

  En este caso ganaríamos la apuesta, ya que al sumar los 2 puntos de ventaja a los Rangers el marcador quedaría así:

Rangers	**5**	**4**	**Ducks**

  Ejemplo 2: en el caso anterior, hemos apostado a los Rangers con un +2, pero ahora el partido queda de la siguiente forma:

Rangers	**2**	**4**	**Ducks**

Al sumar a los Rangers los 2 puntos de ventaja, el marcador quedaría 4-4, es decir, sería un empate, así que nuestra apuesta sería perdedora.

Ejemplo 3: elegimos a los Ducks como ganadores con un *hándicap* -2. El partido queda de la siguiente manera:

Rangers	**3**	**4**	**Ducks**

Aunque los Ducks ganaron el partido, al restarles 2 goles son perdedores, por lo que nuestra apuesta es perdedora. Para que la apuesta fuese ganadora, los Ducks tendrían que ganar por más de 2 goles, como por ejemplo 1-4.

- Hándicap sin empate de un periodo:
  Es un pronóstico sobre el ganador de un periodo del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- Hándicap (incluyendo la prórroga):
  Es un pronóstico sobre el ganador del partido, incluida la prórroga del mismo, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- 1X2 con hándicap:
  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate (X); o la victoria del equipo visitante (2), aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna a uno de los equipos que disputan el partido.
- Hándicap (Incl. Prórroga y Tanda de Penaltis):
  Es un pronóstico sobre el ganador del partido, incluida la prórroga y la tanda de penaltis si los hubiese, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por CODERE y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate una vez

aplicada la ventaja inicial, se aplicará multiplicador 1 para el caso de apuestas combinadas o múltiples, reintegrándose el importe de la apuesta para el caso de las apuestas sencillas.

- Hándicap asiático:

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

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

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

  En este mercado existen tres tipos de hándicaps a aplicar:

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

Ejemplo: Rangers – Ducks

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

Pronóstico: Ducks +2 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Ducks después de otorgarle una ventaja de 2 goles).

Si el resultado final fuera Rangers 4 – Ducks 3, la apuesta sería ganadora dado que con la aplicación del hándicap el Ducks ganaría por un gol de diferencia (Rangers 4 – Ducks 5).

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

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

Ejemplo: Rangers – Ducks

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

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

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

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

Ejemplo: Rangers – Ducks

Pronóstico Rangers -1 y -1,5 (significa que se está pronosticando que el partido lo ganará el Rangers, teniendo en cuenta que se le están descontando 1 gol y 1,5 goles).

Si el resultado real fuera Rangers 2 – Ducks 0, el pronóstico sobre ambos hándicaps sería ganador dado que con la aplicación de ambos hándicaps el Rangers ganaría por 1 gol y 0,5 goles de diferencia (Rangers 2 – Ducks1 y Rangers 2 – Ducks 1,5)

Si el resultado real fuera Rangers 1 - Ducks 1, el pronóstico sobre ambos hándicaps sería perdedor dado que con la aplicación de dichos hándicaps el Rangers perdería por 1 gol y 1,5 goles de diferencia (Rangers 1 – Ducks 2 y Rangers 1 – Ducks2,5).

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

- Doble oportunidad:

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

- Doble oportunidad de un periodo:

  Es un doble pronóstico, 1X, 12 ó X2, en un periodo del partido con un único multiplicador. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.

- Marcan ambos equipos:

  Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante el partido.

  En este pronóstico no se considera la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Marcan ambos equipos en un periodo:

  Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos un gol durante un periodo del partido.

  En los pronósticos relativos al tercer periodo no se considera la prórroga ni los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Cada equipo marca al menos X goles:

  Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos X goles durante el partido.
- Cada equipo marca al menos X goles (incluye prórroga):

  Es un pronóstico sobre si los dos equipos marcarán por lo menos X goles durante el partido. En este pronóstico si se incluye la prórroga, pero no los penaltis (tanda de penaltis) si los hubiese.
- Próximo en marcar un gol:

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

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

  Es un pronóstico sobre el resultado exacto a la finalización del partido, incluyendo la prórroga, según los goles marcados por uno y otro equipo.
- Resultado final de X periodo:

  Es un pronóstico sobre el resultado exacto a la finalización de un periodo determinado.
- ¿Habrá prórroga?:

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

- Margen de victoria:
  Es un pronóstico sobre si un equipo ganará en un partido por un determinado margen de goles. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

Hockey Hierba

Principales pronósticos aplicables:

- Ganador del torneo:
  Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un torneo
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador del partido:
  Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido. En este mercado se tiene en consideración la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- 1X2 Resultado del partido:
  Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate, o la victoria del equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Total goles Más / Menos X:
  Es un pronóstico sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que el pronóstico sea ganador). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o la tanda de penaltis en caso de producirse.

- Total goles Más / Menos X incluyendo la prórroga:
  Es un pronóstico sobre si en un partido se marcarán más o menos goles de un número determinado. (Ej.: Se pronostica que en un partido se marcarán más de 2,5 goles, lo que significa que al menos deberán marcarse 3 goles para que el pronóstico sea ganador). En este mercado no se incluyen los penaltis o la tanda de penaltis si los hubiese.
- Hándicap sin empate:
  Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de goles establecida por **CODERE** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- Total de goles par / impar:
  Es un pronóstico sobre si la suma de los goles de los dos equipos es par o impar. (Por ejemplo, el resultado de un partido de hockey es 3:1, la suma igual a 4 es par. El 0 es considerador par. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Total de goles par o impar incluyendo la prórroga y/o los penaltis:
  Es un pronóstico sobre si la suma de los goles que se marcan durante el partido, incluida la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese, de los dos equipos es par o impar. El 0 es considerado par.

Motociclismo

El inicio de un Gran Premio de Motociclismo viene determinado por el momento en que se da la señal para que comience la vuelta de reconocimiento. Todas las apuestas a los pilotos que hayan iniciado dicha vuelta de reconocimiento son válidas.

A efectos de las posibles cancelaciones, aplazamientos y suspensiones temporales de un Gran Premio de Motociclismo, se establece un plazo máximo de reprogramación que va desde la fecha originalmente programada para el evento, y la programada para el siguiente Gran Premio de Motociclismo puntuable para el mismo campeonato. Teniendo en cuenta dicho plazo, son de aplicación las reglas establecidas en estas Condiciones Generales para las apuestas nulas en caso de aplazamiento.

La presentación en el podio de ganadores se considera como ‘resultado final’ y determina la resolución de las apuestas. En caso de descalificación posterior de alguno de los ganadores no se tendrán en consideración los cambios.

Principales apuestas aplicables:

- Podium :
  Es una apuesta que pronostica que un piloto finalizará la carrera entre los tres primeros clasificados.
  El resultado de las apuestas se determina sobre la base de los pilotos que finalizan la carrera en posiciones de podio (los tres primeros clasificados). La presentación en el podio se considera como “resultado oficial”. Las posteriores modificaciones no afectan al reparto de premios de las apuestas.
- Vuelta rápida:
  Es una apuesta que pronostica qué piloto ganará la primera vuelta de la carrera.
- Mano a mano (piloto contra piloto):
  Es una apuesta que pronostica que un piloto finalizará la carrera en mejor posición que otro piloto. Si uno de los dos no termina la carrera, ganará el corredor que haya completado más vueltas al circuito. Si ninguno de los dos termina la carrera y han completado el mismo número de vueltas, ganará el corredor que haya pasado en primera posición entre ambos en el último paso por meta. Si ninguno de los dos corredores completara la primera vuelta, las apuestas se declararán nulas.
- *Pole position:*
  Es una apuesta que pronostica qué piloto completará la vuelta más rápida en la última sesión de la clasificación de un Gran Premio, hecho que normalmente determina el orden de salida en la carrera.
- Equipo del piloto ganador de la carrera:
  Es un pronóstico sobre el equipo del piloto que ganará una carrera.
- Mundial de constructores:
  Es una apuesta que pronostica qué escudería ganará el campeonato mundial de constructores.

- Mundial de pilotos / campeón del mundo:
  Es una apuesta que pronostica qué piloto ganará el campeonato.
  Los resultados de las apuestas se determinan sobre la base del número de puntos acumulados inmediatamente después de la prueba final del campeonato, y no se ven afectados por posteriores modificaciones.
- Ganador:
  Es una apuesta que pronostica qué piloto ganará una carrera o Gran Premio.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Terminar en los puntos o *Points Finish*:
  Es una apuesta que pronostica que determinado piloto finalizará la carrera en una posición que le permita obtener puntos válidos para el campeonato.
- Nº de X en el podio:
  Es un pronóstico sobre el número de participantes de la misma nacionalidad, del mismo equipo o de cualquier otra circunstancia que acabarán un Gran Premio dentro de las tres primeras posiciones.
- Doblete de Equipo:
  Es un pronóstico sobre si dos pilotos de un mismo equipo o escudería terminarán un Gran Premio en la 1ª y 2ª posición.

Pádel

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

Si un partido se aplaza o su fecha de celebración se modifica, los pronósticos permanecerán válidos siempre y cuando se celebren dentro del torneo al que pertenecen y su resultado oficial se considere válido.

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

Los pronósticos mantienen su validez en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Cambio de lugar de celebración del partido.
- Cambio de pista cerrada a pista abierta o viceversa.
- Cambio de fecha u hora de celebración siempre y cuando siga formando parte del mismo torneo

Si una pareja se retira una vez empezado un partido, y la organización le declara perdedora del partido, el pronóstico será válido.

Si una pareja se retira antes del comienzo de un partido de primera ronda de un torneo, con independencia de que la organización los sustituya o no, se anulan todos los pronósticos referentes a ese partido y aquéllos pronósticos referentes al torneo en los que se haya seleccionado la pareja retirada.

Si el partido no es de primera ronda serán válidos los pronósticos sobre “ganador del torneo”, “ganador o ganador de una competición” y “participantes en la final”, anulándose el resto de los pronósticos.

Si una pareja se retira a lo largo del partido, los pronósticos que ya se hayan resuelto serán válidos (por ejemplo: ganador del primer set): En el supuesto de que el juego o el set sobre el que se realizara el pronóstico no hubiera concluido en el momento de la retirada de la pareja el pronóstico será nulo.

Principales pronósticos aplicables**:**

- Ganador o ganador del partido o Resultado del partido:
  Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un partido.
- Resultado final del partido (por sets):
  Es un pronóstico sobre el resultado por sets a la finalización del partido.
- Ganador de un set:
  Es un pronóstico sobre qué jugador ganará un determinado set del partido.
- Hándicap de un set:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más juegos en un set, aplicando una ventaja inicial de juegos establecida por **CODERE** de los dos jugadores o parejas que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Resultado total de juegos par / impar:
  Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en juegos) del partido

Pelota Vasca

Aceptación de las apuestas

Se aceptarán apuestas al ganador del partido antes del comienzo de cada partido. Además, se aceptarán apuestas en directo tanto al ganador del partido como al ganador del próximo punto. Las apuestas a ganador del torneo se aceptarán hasta que comience la final de dicho torneo.

En todos los casos, el resultado será el que determinen los árbitros al final de cada punto o cada partido. No se considerarán reclamaciones o descalificaciones posteriores del tipo que sean, a efectos de las apuestas.

Partidos aplazados o suspendidos

En caso de que un partido se aplace o suspenda antes de comenzar, todos los pronósticos serán anulados y se procederá conforme a lo establecido en estas Condiciones Generales para las apuestas nulas. Si el aplazamiento o suspensión se produce una vez comenzado el partido, todos los pronósticos que no estuvieran resueltos serán anulados, excepto en el caso de que se declare un ganador que, en cualquier caso, será el pelotari que más puntos haya marcado hasta el momento de la suspensión.

En festivales o partidos no pertenecientes a torneos o campeonatos, en caso de que uno de los pelotaris abandone el partido, los pronósticos a ganador del partido serán anulados, independientemente de que el pelotari retirado sea sustituido y el partido pueda finalizar. En dicho supuesto de abandono se mantendrán los pronósticos a ganador del próximo tanto que hubieran sido resueltos. En el caso de partidos pertenecientes a torneos o campeonatos, los pronósticos a ganador del partido seguirán siendo válidos.
En caso de que se produjese algún cambio en la programación de un partido o que cambie algún pelotari, los pronósticos serán anulados y se procederá conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

En pronósticos sobre “Ganador torneo" si un jugador no llega a tomar parte en la competición, los pronósticos sobre dicho jugador serán anulados

Principales apuestas aplicables:

- Ganador sin empate:
  Es una apuesta a la victoria del jugador local o visitante; si se produce un empate se devolverá el importe apostado.
- Ganador de un torneo:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de un torneo.
- Ganador o Ganador del partido:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador del próximo punto:
  Es una apuesta que pronostica el ganador del próximo punto.
- Más/Menos Total de tantos:
  Es un pronóstico sobre si en el partido se anotarán más o menos tantos de un número determinado (Ej. Se pronostica que en un partido se anotarán más de 11,5 tantos, lo que significa que al menos deberán anotarse 12 tantos para que el pronóstico sea acertado).
- Antes en llegar a 11:
  Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a los 11 tantos. Sólo se tendrán en cuenta los tantos disputados del partido.
  Si el partido se suspende y ninguno de los participantes alcanza 11 tantos se anulan todas las apuestas.
- Resultado exacto:
  Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de tantos asignados a cada participante al final del partido. Si el partido se suspende y ninguno de los participantes alcanza 22 tantos se anulan todas las apuestas.

- Primer tanto ¿Quién conseguirá el primer tanto?:
  Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes conseguirá el primer tanto del partido.
- Primer saque ¿Quién realizará el primer saque?:
  Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes realizará el primer saque del partido.
- Último saque ¿Quién realizará el último saque?:
  Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes realizará el último saque del partido.
- Par o impar: resultado final del partido:
  Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de los puntos finales (entre los dos contendientes) es par o impar.
- Margen de Victoria:
  Es un pronóstico sobre si un participante ganará en un partido por un determinado margen de tantos.

Remo / Vela

El resultado de la apuesta se determina sobre la base del podio final. En ausencia de una ceremonia con podio, la resolución de las apuestas depende del primero que ha cruzado la línea de meta.

Principales apuestas aplicables:

- Campeón o ganador de una competición:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador de una regata:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una regata.
- Pódium:
  Es una apuesta que pronostica que un regatista finalizará la regata entre los tres primeros clasificados.

- Terminar en los dos primeros:
  Es un pronóstico sobre si un regatista finalizará la regata entre los dos primeros clasificados.
- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:
  Es una apuesta que pronostica en qué fase de una competición será eliminado un participante, equipo o selección.
- Participantes en la final:
  Es una apuesta que pronostica qué participantes o equipos llegarán a la final de una competición.
- Mano a mano:
  Es una apuesta que pronostica que un determinado participante en un evento deportivo finalizará dicho evento en mejor posición que otro determinado participante.
- Tanda X:
  Es un pronóstico sobre el ganador de una determinada tanda (X) de una regata.

Rugby

Con carácter general, en las apuestas a este deporte no solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario de juego, pero no la prórroga si la hubiese.

Principales apuestas aplicables:

- Ganador del partido o 1X2 o Resultado del partido:
  Apuesta a la victoria del equipo local (1), al empate (X), o a la victoria del equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga.
- Primer equipo en marcar:
  Es un pronóstico sobre cuál será el primer equipo que marcará en el partido.
- Total de puntos Más / Menos:
  Es un pronóstico sobre si en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado.
- Total de ensayos Más / Menos:
  Es un pronóstico sobre si en un partido se anotarán más o menos ensayos de un número determinado.

- Campeón o ganador de una competición:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una competición.
  En este mercado si tiene consideración la prórroga o cualquier otro método de desempate.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- *Hándicap*:
  Es una apuesta que pronostica el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito. Si se produce un empate, una vez aplicada la ventaja inicial, el pronóstico se declara nulo y se procede conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.

Snooker (Billar)

En caso de que una partida no se complete, se considera ganador al jugador que se clasifique para la siguiente ronda.

Principales apuestas aplicables:

- Ganador:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de una partida.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- 1X2 ó Resultado de la partida:
  Es un pronóstico sobre la victoria del participante que el ente organizador del evento cataloga como primero (1), el empate (X), o la victoria de participante catalogado como segundo por el ente organizador del evento (2).
- Más/Menos Total de Frames:
  Es un pronóstico sobre si en una partida se jugarán más o menos Frames de un número determinado.

- Hándicap por Frames:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más Frames de una partida, aplicando una ventaja inicial de Frames establecida por **CODERE**.
- Ganador Frame X:
  Es un pronóstico sobre qué jugador ganará el Frame X en la partida.
- Frame X – Color de la 1ª bola Embocada:
  Es un pronóstico sobre de qué color será la primera bola embocada en el Frame X.
- Frame X – ¿Quién embocará la Primera Bola Roja?:
  Es un pronóstico sobre que jugador embocará la primera bola roja en el Frame X.
- Total de puntos en el Frame X:
  Es un pronóstico sobre el total de puntos que se anotará en un Frame determinado.
- Frame Xº - Jugador X Break más de Xº puntos:
  Es un pronóstico del Más/menos total de puntos del Break del jugador X en el Frame X.
- Frame Xº - Break más de Xº Puntos:
  Es un pronóstico sobre si tendrá el Break más de X Puntos en un Frame X.
- Total de Centenas en la Partido:
  Es un pronóstico sobre si en un partido se anotarán más o menos centenas.
- ¿Quién conseguirá Break más alto?:
  Es un pronóstico sobre que jugador conseguirá el Break con el mayor número de puntos.

Squash

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

Si el número total de sets inicialmente previsto sufre un cambio, los pronósticos a “Ganador” mantienen su validez, pero los pronósticos sobre el resultado por sets se

consideran nulos y se procede conforme a lo establecido en estas Condiciones Generales para las apuestas nulas.

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

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

Principales pronósticos aplicables:

• Ganador del torneo:
Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un torneo.

• Ganador o ganador del partido:
Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un partido.

• Ganador del primer set:
Es un pronóstico sobre qué jugador ganará el primer set del partido.

• Ganador del X set:
Es un pronóstico sobre qué jugador ganará el X set del partido.

• Primer jugador en llegar a X puntos en un set:
Es un pronóstico sobre qué jugador llegará a anotar X puntos en un set determinado.

• Resultado final:
Es un pronóstico sobre el resultado por sets a la finalización del partido.

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

• Total de sets:

Es un pronóstico sobre cuántos sets se jugarán durante el partido. (Número exacto de Set)

• Más/Menos Sets:
Es un pronóstico sobre si se jugarán más o menos sets de un número determinado.

• Más / Menos Total de Puntos Equipo:
Es un pronóstico sobre si en un partido un equipo anotará más o menos puntos de un número determinado (Ej: Se apuesta a que un equipo anotará más de 20 puntos, lo que significa que al menos ese equipo deberá anotar 21 puntos para que la apuesta sea ganadora)

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

• Total Más / menos X puntos en el primer set:
Es un pronóstico sobre si a la finalización del primer set se anotarán más o menos puntos de un número X determinado.

• Número total puntos Par/ Impar:
Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) del partido.

• Número total puntos Par / Impar del primer set:
Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) del primer set del partido.

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

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

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

• Próximo juego o próximo set:
Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el siguiente juego o el siguiente set.

• Squash Total Sets (mejor de 3):
En partidos al mejor de 3 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el segundo set, se considerará que ha habido 3 sets. Las apuestas referentes al número de sets que se jugarán en el partido, serán resueltas bajo el criterio anterior.

• Squash Total Sets (mejor de 5):
En partidos al mejor de 5 sets, si un participante se retira tras haber finalizado el cuarto set, se considerará que ha habido 5 sets. Las apuestas referentes al número de sets que se jugarán en el partido, serán resueltas bajo el criterio anterior.

• Fase en la que un participante será eliminado de una competición:
Es un pronóstico sobre la fase de un torneo en que será eliminado un participante, equipo o selección.

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

Surf

Principales pronósticos aplicables:

- Ganador:
  Es un pronóstico sobre el ganador de un torneo.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Mano a mano:
  Es un pronóstico sobre qué jugador, entre dos determinados, conseguirá más puntos.

Tenis

En caso de que un partido comience pero no finalice por completo y no se establezca un resultado oficial que declare a un ganador del partido, las apuestas a “Ganador” y al “Resultado final” se declaran nulas.

Si un partido de tenis se aplaza o su fecha de celebración se modifica, las apuestas permanecerán válidas siempre y cuando se celebren dentro del torneo al que pertenecen y su resultado oficial se considere válido.

Ejemplo: un partido de Wimbledon a disputar en lunes se retrasa al martes por la lluvia. Las apuestas permanecen válidas.

Si el número total de sets inicialmente previsto sufre un cambio, las apuestas a “Ganador” mantienen su validez, pero las apuestas al resultado por sets se consideran nulas.

Ejemplo: en el caso de un partido a 5 sets que se reduzca a 3 por condiciones meteorológicas desfavorables.

Las apuestas mantienen su validez en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Cambio de superficie de juego.
- Cambio de lugar de celebración del partido.
- Cambio de pista cerrada a pista abierta o viceversa.

- Cambio de fecha u hora de celebración siempre y cuando siga formando parte del mismo torneo.

Si un jugador se retira una vez empezado un partido, y la organización le declara perdedor del partido, la apuesta será válida. Si el jugador se retira antes del comienzo de un partido de primera ronda de un torneo, con independencia de que la organización sustituya o no al jugador por un reserva, se anulan todos los pronósticos referentes a ese partido y aquéllos pronósticos referentes al torneo en los que se haya seleccionado al jugador retirado.

Si el partido no es de primera ronda serán válidos los pronósticos sobre “ganador del torneo”, “ganador o ganador de una competición” y “participantes en la final”, anulándose el resto de los pronósticos.

Si un jugador se retira a lo largo del partido, las apuestas que ya se hayan resuelto serán válidas (por ejemplo, “ganador del primer juego”, “ganador del primer set”, etc.).

En el supuesto de que el juego o el set sobre el que se realizara la apuesta no hubiera concluido en el momento de la retirada del jugador la apuesta será nula.

Principales apuestas aplicables:

- Resultado final del partido:
  Es una apuesta que pronostica el resultado por sets a la finalización del partido.
- Resultado imprevisto:
  Es un pronóstico a campeón o ganador de una competición, en el que si el jugador o el equipo seleccionado como ganador de la misma resulta eliminado en las fases o competiciones indicadas a continuación, se devuelve la cantidad apostada:
  Grand Slam: Primera y Segunda Ronda
  Masters Series: Primera Ronda
- Ganador del torneo:
  Es una apuesta que pronostica quién será el ganador de un torneo.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Ganador del partido o Resultado del partido:
  Es una apuesta que pronostica quién será el ganador de un partido.
- Ganar su primer juego al saque:
  Es un pronóstico sobre si un jugador ganará su primer juego al saque.
- Próximo juego o próximo set:
  Es una apuesta que pronostica qué jugador o pareja, en el caso de dobles, ganará el siguiente juego o el siguiente set.
- ¿Se llegará a 40-40?
  Es un pronóstico sobre si en un determinado juego el marcador llegará al 40-40.
- *Tie Break*:
  Es un pronóstico sobre el jugador ganador de un Tie Break en un set determinado. En caso de que no haya Tie Break en dicho set se anularán todos los pronósticos y se procederá conforme a lo establecido para las apuestas nulas en estas Condiciones Generales.
- ¿Habrá Tie Break en el X set?:
  Es un pronóstico sobre si se producirá un Tie Break en un set determinado.
- Ganador punto X, juego Y:
  Es un pronóstico sobre si un jugador ganará un punto determinado de un determinado juego.
- Ganador juego X, set Y:
  Es una apuesta en la que se pronostica que un jugador ganará un juego determinado de un determinado set.
  Ejemplo: Apuesta a que Nadal ganará el tercer juego del segundo set.

  Esta apuesta podrá realizarse tanto en directo como no en directo.
  Si el juego objeto del pronóstico no llega a tener lugar, el pronóstico se considera nulo y se procede conforme a lo establecido en estas Condiciones Generales para las apuestas nulas.
- Ganar el primer set y ganar el partido:
  Es un pronóstico sobre si un jugador ganará el primer set y además ganará también el partido.

- Perder el primer set y ganar el partido:
  Es un pronóstico sobre si un jugador perderá el primer set y ganará el partido.
- Resultado final de un juego:
  Es un pronóstico sobre el resultado exacto de un determinado juego del partido.
  Ejemplo: Se pronostica que en un partido de tenis Federer-Nadal, en el segundo juego del primer set se apuesta a Nadal gana el juego a 15.
- Resultado final de un set:
  Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final (en juegos) de un determinado set del partido.
- Resultado final de un tie break:
  Es un pronóstico sobre el resultado exacto (en puntos) de un tie break.
- Ganador de un set:
  Es una apuesta en la que se pronostica el jugador que ganará un determinado set del partido.
- Hándicap por juegos:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más juegos en un partido, aplicando una ventaja de juegos establecida por **CODERE APUESTAS®** a uno de los dos jugadores o parejas que disputan un partido. Si en un partido se juega el super tiebreak sólo se suma un juego más al total de juegos.
- Hándicap por sets:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más sets en un partido, aplicando una ventaja de sets establecida por **CODERE APUESTAS®** a uno de los dos jugadores o parejas que disputan un partido.
- Hándicap de juegos en un set:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más juegos en un set, aplicando una ventaja inicial de juegos establecida por **CODERE APUESTAS®** a uno de los dos jugadores o parejas que disputan un partido.
- Ganador de más juegos:
  Es una apuesta en la que se pronostica qué jugador va a ganar más juegos en un partido, con independencia de quién resulte el ganador del partido.
- Resultado total de juegos par / impar:

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

- Total Más/Menos juegos en el primer set:
- Es un pronóstico sobre si en el primer set se jugarán más o menos juegos de un número determinado. (Ej. Se pronostica que en el primer set se juegan más de 9,5 juegos, lo que significa que al menos deberán jugarse 10 juegos para que el pronóstico sea ganador). Más / Menos X juegos totales:
  Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se jugarán más o menos juegos de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se juegan más de 9,5 juegos, lo que significa que al menos deberán jugarse 10 juegos para que la apuesta sea ganadora).
  Si en un partido se juega el supertiebreak, sólo se suma un juego más al total de juegos.
- Total de sets:
  Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se jugarán X número de sets.
- Total Más / Menos juegos en un set:
  Es un pronóstico sobre si en un partido se jugarán más o menos juegos en un set determinado.
- Resultado total de juegos en un set par/impar:
  Es un pronóstico sobre si la suma de los juegos disputados entre los dos tenistas es par o impar.
- Set X – Ganador y Total de Juegos Más/Menos:
  Es un pronóstico simultáneo sobre el ganador de un set y sobre si el total de juegos del mismo set será más o menos de un número determinado.

  Se considera un único pronóstico, por lo que se fija un único multiplicador.
- Total de Puntos Más/Menos en el juego X del Set Y:
  Es un pronóstico sobre si el total de puntos de un juego X del set Y será mayor o menor de un número determinado.
- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:
  Es una apuesta que pronostica en qué fase de un torneo será eliminado un participante, equipo o selección.

- Participantes en la final:
  Es una apuesta que pronostica qué participantes, equipos o selecciones llegarán a la final de un torneo.

Tenis de mesa

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

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

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

Si un jugador se retira a lo largo del partido, los pronósticos que ya se hayan resuelto serán válidos

Principales pronósticos aplicables:

- Ganador del torneo:
  Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un torneo
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador o ganador del partido:
  Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un partido.
- Ganador del primer set:
  Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el primer set del partido.
- Ganador del X set:
  Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el X set del partido.
- Primer jugador/equipo en llegar a X puntos en un set:

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

- Resultado final del partido (por sets):
  Es un pronóstico sobre el resultado por sets a la finalización del partido.
- Resultado final de un set:
  Es un pronóstico sobre el resultado final por puntos a la finalización de un set.
- Total de sets:
  Es un pronóstico sobre cuántos sets se jugarán durante el partido.
- Más / Menos X puntos:
  Es un pronóstico sobre si en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado. (Ej.: Se apuesta a que en un partido se anotan más de 30 puntos, lo que significa que al menos deberán anotarse 31 puntos para que la apuesta sea ganadora).
- Total Más / menos X puntos en el primer set:
  Es un pronóstico sobre si a la finalización del primer set se anotarán más o menos puntos de un número X determinado.
- Perdedor del primer set y ganador del partido:
  Es un pronóstico sobre qué equipo perderá el primer set pero terminará ganando el partido.
- Número total puntos Par/ Impar:
  Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) del partido.
- Número total puntos Par / Impar del primer set:
  Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) del primer set del partido.
- Ganador partido con Hándicap en número de sets:
  Es un pronóstico sobre el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de sets establecida por **CODERE** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- Hándicap:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE** y que se asigna de los dos equipos que disputa un partido, a aquél que no es considerado el favorito.

- Hándicap de un set:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un set del partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE** y que se asigna de los equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- Próximo juego o próximo set:
  Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el siguiente juego o el siguiente set.
- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:
  Es un pronóstico sobre la fase de un torneo en que será eliminado un participante, equipo o selección.
- Participantes en la final:
  Es un pronóstico sobre qué participantes, equipos o selecciones llegarán a la final de un torneo.

Voleibol

Principales apuestas aplicables:

- Número total puntos Par/ Impar:
  Es un pronóstico sobre el resultado final par o impar (en puntos) del partido.
- Número total puntos Par / Impar del primer set:
  Es una apuesta en la que se pronostica el resultado final par o impar (en puntos) del primer set del partido.
- Primer equipo en llegar a X puntos en un set :
  Es un pronóstico sobre qué equipo llegará a anotar X puntos en un set determinado.
- Más / Menos X puntos:
  Es una apuesta en la que se pronostica que en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado. (Ej. Se apuesta a que en un partido se anotan más de 39,5 puntos, lo que significa que al menos deberán anotarse 40 puntos para que la apuesta sea ganadora).
- Total Más / menos X puntos en el primer set:
  Es un pronóstico sobre si a la finalización del primer set se anotarán más o menos puntos de un número X determinado.
- Ganador del primer set:

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

- Ganador del X set:
  Es un pronóstico sobre qué equipo ganará el X set del partido.
- Perdedor del primer set y ganador del partido:
  Es un pronóstico sobre qué equipo perderá el primer set pero terminará ganando el partido.
- Total de sets:
  Es un pronóstico sobre cuántos sets se jugarán durante el partido.
- Ganador partido con *Hándicap* en número de sets:
  Es una apuesta que pronostica el ganador del partido, aplicando una ventaja inicial de sets establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- Resultado final:
  Es una apuesta que pronostica el resultado por sets a la finalización del partido.
- Resultado final de un set:
  Es un pronóstico sobre el resultado final por puntos a la finalización de un set.
- Hándicap:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en el partido, aplicando una ventaja inicial de puntos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los dos equipos que disputa un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- Hándicap de un set:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más puntos en un set del partido, aplicando una ventaja inicial de juegos establecida por **CODERE APUESTAS®** y que se asigna de los equipos que disputan un partido, a aquél que no es considerado el favorito.
- Ganador del torneo:
  Es una apuesta que pronostica quién será el ganador de un torneo.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador del partido:
  Es una apuesta que pronostica quién será el ganador de un partido.

- Próximo juego o próximo set:
  Es una apuesta que pronostica qué equipo ganará el siguiente juego o el siguiente set.
- Fase en la que un participante será eliminado de una competición:
  Es una apuesta que pronostica en qué fase de un torneo será eliminado un participante, equipo o selección.
- Participantes en la final:
  Es una apuesta que pronostica qué participantes, equipos o selecciones llegarán a la final de un torneo.

Voleibol Playa

Las reglas y los pronósticos en esta modalidad deportiva serán las contempladas en el apartado de “Voleibol”.

Waterpolo

Principales pronósticos aplicables:

- Ganador del torneo:
  Es un pronóstico sobre quién será el ganador de un torneo
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más competiciones en la misma temporada, las cuales se indicarán en el boleto o resguardo.
- Ganador del partido:
  Es un pronóstico sobre qué equipo será el ganador del partido. En este mercado se tiene en consideración la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- 1X2 Resultado del partido:
- Es un pronóstico sobre la victoria del equipo local (1), el empate, o la victoria del equipo visitante (2). En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.Total Más / Menos X puntos:
  Es un pronóstico sobre si en un partido se anotarán más o menos puntos de un número determinado.

- Hándicap:

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

  Es un pronóstico sobre si la suma de los goles de los dos equipos es par o impar. (por ejemplo, el resultado de un partido de hockey es 3:1, la suma igual a 4 es par. El 0 es considerador par. En este mercado no se tiene en consideración la prórroga o los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese.
- Total de goles par o impar incluyendo la prórroga y/o los penaltis:

  Es un pronóstico sobre si la suma de los goles que se marcan durante el partido, incluida la prórroga y los penaltis (en tanda de penaltis) si los hubiese, de los dos equipos es par o impar. El 0 es considerado par.
- Total goles Más / Menos X:

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

2.3 Carreras de caballos y galgos

Principales apuestas aplicables:

- Ganador:

  Es una apuesta que pronostica el ganador de una carrera.
- Ganador y colocado:

  Son dos apuestas simples a un mismo caballo o galgo, por un importe mínimo de un euro cada una de ellas, en la que la mitad del importe a apostar se destina a “ganador” y la otra mitad a “colocado”; es decir, una apuesta pronostica que el participante va a ganar el evento y otra apuesta pronostica que va finalizar el evento en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio en la apuesta a “colocado” se establecen en cada evento, dependiendo del número de participantes y de la categoría o tipo de carrera.

- Gemela en sus diversas modalidades: “Gemela”, y “Gemela combinada”:
  Es una apuesta que pronostica el ganador y el segundo clasificado de una carrera. Esta apuesta únicamente estará disponible en la modalidad de apuestas con “Coeficientes Finales”, que se describe en el capítulo 2, apartado 2.3 de estas Condiciones Generales de Contratación.
- Trío (en sus diversas modalidades: “Trío” y “Trío combinado”):
  Es una apuesta que pronostica el orden de los tres primeros clasificados de una carrera. Solo disponible en la modalidad de “Coeficientes Finales” (CF).
- Superfecta (en sus diversas modalidades: “Superfecta” y “Superfecta combinada”):
  Es una apuesta que pronostica el orden de los cuatro primeros clasificados de una carrera. Solo disponible en la modalidad de “Coeficientes Finales” (CF).
- Favorito o Segundo Favorito:
  Es una apuesta que pronostica que el caballo ganador de la carrera va a ser el favorito o el segundo favorito según los multiplicadores disponibles en el momento de inicio de la carrera. Solo disponible en la modalidad de “Coeficientes Finales” (CF).
- Ganador (Win):
  Es una apuesta que pronostica el galgo o caballo que ganará la carrera.
- Place:
  Es una apuesta que pronostica el galgo o caballo que finaliza en una de las dos primeras posiciones de una carrera.
- Show:
  Es una apuesta que pronostica el galgo o caballo que finaliza en una de las tres primeras posiciones de una carrera.

Reglas generales

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

Para el supuesto específico de carreras de caballos, al realizar una apuesta se tendrá exclusivamente en cuenta el nombre del caballo y no el número del cajón asignado al mismo, por lo que un hipotético cambio de ubicación de los caballos en los cajones de salida no afectará a la validez de las apuestas.

El pesaje posterior a la carrera de caballos constituye el “resultado oficial” del evento y determina el abono de premios. Las modificaciones posteriores no se tendrán en cuenta a efectos de las apuestas.

La nulidad de las apuestas se determinará conforme a lo establecido en los siguientes sub-apartados.

Carreras niveladas

En las carreras “niveladas” de caballos, también denominadas “con *hándicap*” se asignan pesos adicionales distintos a los caballos, sobre la base de sus actuaciones previas, para igualar sus respectivas posibilidades de ganar.

En las carreras niveladas de galgos con *hándicap* se concede una distancia de ventaja a los galgos, con el mismo objetivo de igualar sus respectivas posibilidades de ganar.

Apuestas a ganador y colocado

Son dos apuestas simples, por un importe mínimo de un euro cada una de ellas, en las que la mitad del importe a apostar se destina a “ganador” y la otra mitad a “colocado”; es decir, una apuesta pronostica que el caballo o galgo va a ganar la carrera y la otra apuesta pronostica que ese mismo caballo o galgo va a finalizar la

carrera en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio en la apuesta a “colocado” se establecen en función del número de participantes en la misma y del tipo de carrera. Tienen dos multiplicadores diferentes asociados, uno para “ganador” y otro para “colocado”, que guardan relación entre sí. El multiplicador a “colocado” se calcula siempre en función del multiplicador correspondiente a ganador, tal y como se describe más adelante en este mismo apartado relativo a reglas de apuestas a caballos y galgos.

Si el caballo o galgo pronosticado gana la carrera, ambas apuestas a “Ganador y Colocado” son ganadoras. Si el caballo o galgo no gana la carrera, pero finaliza en posición de “colocado”, la apuesta a “ganador” es perdedora y la apuesta a “colocado” ganadora.

Reglas de ganador y colocado

En las apuestas a “Ganador y Colocado”, tanto las posiciones que dan derecho a premio como el importe del premio destinado a la apuesta “colocado” se determinan en función del número de corredores que participan en la carrera y de tipo de carrera (carrera normal o nivelada).

La siguiente tabla indica:

- Por un lado el número de posiciones con derecho a premio
- Por otro el método de cálculo del multiplicador a “colocado” en función del multiplicador a “ganador”.

El número de corredores se refiere a la totalidad de participantes en la carrera, no al número de corredores establecido en el momento en que se realiza la apuesta.

CARRERAS DE CABALLOS
POSICIONES CON DERECHO A PREMIO CÁLCULO DE MULTIPLICADOR EN LAS APUESTAS A COLOCADO

Corredores	Carrera NO nivelada	Carrera nivelada (*handicap*)
2-4	Sólo premia a Ganador	Sólo premia a Ganador
5-7	Posiciones 1 y 2 Pc= (Pg+3)/4	Posiciones 1 y 2 Pc= (Pg+3)/4
8-11	Posiciones 1, 2 y 3 Pc= (Pg+4)/5	Posiciones 1, 2 y 3 Pc= (Pg+4)/5

12-15	Posiciones 1, 2 y 3 Pc= (Pg+4)/5	Posiciones 1, 2 y 3 Pc= (Pg+3)/4
16 ó más	Posiciones 1, 2 y 3 Pc= (Pg+4)/5	Posiciones 1, 2, 3 y 4 Pc= (Pg+3)/4
Pc= Precio a colocado; Pg= Precio a ganador		
El número de corredores hace referencia al número exacto de caballos o galgos que realmente toman la salida.		

CARRERAS DE GALGOS
POSICIONES CON DERECHO A PREMIO CÁLCULO DE MULTIPLICADOR EN LAS APUESTAS A COLOCADO

Corredores	Carrera NO nivelada	Carrera nivelada (*handicap*)
2-4	Sólo premia a Ganador	Sólo premia a Ganador
5-7	Posiciones 1 y 2 Pc= (Pg+3)/4	Posiciones 1 y 2 Pc= (Pg+3)/4
8 ó más	Posiciones 1, 2 y 3 Pc= (Pg+4)/5	Posiciones 1, 2 y 3 Pc= (Pg+4)/5
Pc= Precio a colocado; Pg= Precio a ganador		
El número de corredores hace referencia al número exacto de caballos o galgos que realmente toman la salida.		

Apuestas acumuladas a ganador y colocado

En una apuesta acumulada a “Ganador y Colocado” se emparejan, por un lado, las apuestas a “ganador” y, por otro lado, las apuestas a “colocado”. Es decir, si en una carrera el caballo o galgo no gana, pero finaliza en posición de “colocado”, la apuesta acumulada a “ganador” es perdedora, mientras que la apuesta acumulada a “colocado” continúa su curso. Se apuesta en dos o más carreras, pero en cada carrera se apuesta a un solo caballo, tanto a “ganador” como a “colocado”.

Ejemplo: en una apuesta acumulada doble a “Ganador y Colocado” pronosticando el caballo nº 3 en la primera carrera y el caballo nº 5 en la segunda carrera:

	1ª CARRERA	2ª CARRERA	Resultado de las apuestas
Resultado de las carreras	Nº 3 GANADOR	Nº 5 GANADOR	2 dobles ganadoras, ambos caballos ganan y colocan
	Nº 3 GANADOR	Nº 5 COLOCADO	1 apuesta doble ganadora, solo se gana el doble a colocado
	Nº 3 GANADOR	PERDEDOR	No hay apuestas ganadoras
	Nº 3 COLOCADO	Nº 5 GANADOR	1 apuesta doble ganadora, solo se gana el doble a colocado

	Nº 3 COLOCADO	Nº 5 COLOCADO	1 apuesta doble ganadora, solo se gana el doble a colocado
	Nº 3 COLOCADO	PERDEDOR	No hay apuestas ganadoras
	PERDEDOR	Nº 5 GANADOR	No hay apuestas ganadoras
	PERDEDOR	Nº 5 COLOCADO	No hay apuestas ganadoras
	PERDEDOR	PERDEDOR	No hay apuestas ganadoras

Las apuestas a una carrera que no indiquen el tipo de apuesta se consideran como apuestas a “Ganador”. Por tanto, el cliente que desee realizar una apuesta a “Ganador y Colocado” debe marcar la casilla correspondiente en el cupón de apuestas o indicarlo claramente al personal de **CODERE APUESTAS** en el momento de formalizar la apuesta.

Si el cliente realiza una apuesta a “Ganador y Colocado” para una carrera o evento que únicamente premia al “ganador”, todo el importe apostado se invierte en la apuesta a “ganador”.

Suspensión y Aplazamiento de carreras

Las apuestas a cualquier evento que se suspendiera indefinidamente se declararán nulas y se devolverá la totalidad del importe apostado.

Si las carreras se aplazan a un día diferente y el programa permanece invariable, la validez de las apuestas permanecerá, siempre que las condiciones, el lugar del evento y la superficie de la pista permanezcan invariables. Si las condiciones varían, el lugar del evento cambia o la superficie de la pista difiere, las apuestas se declararán nulas y se devolverá la totalidad del importe apostado. Si las carreras se aplazan unas horas en el mismo día, se mantendrá la misma hora inicialmente estipulada de la carrera. Es decir, si un cliente realiza una apuesta a la carrera de las 14:00 y esa carrera se celebra a las 14:30, se mantendrá el horario previamente estipulado de las 14:00 para referirse a dicha carrera.

Retirada de un competidor

En el caso de que se produzca una retirada, ésta afecta directamente a las posibilidades del resultado para el resto de los participantes. Por este motivo, en las apuestas ganadoras, se aplica una deducción a la cantidad percibida. El importe de la deducción depende del multiplicador del participante retirado.

Estas deducciones se aplicarán en las apuestas de caballos, tanto en las apuestas a “ganador” como en las apuestas a “Ganador y Colocado”.

En las apuestas de galgos no se aplicarán estas deducciones, sino que será aplicable el coeficiente final (CF).

En la siguiente tabla se detallan las deducciones aplicables:

Multiplicador del participante retirado	Posibilidades de victoria del participante	Importe descontado de las ganancias
1,00 a 1,11	Entre 91 y 100 %	90 %
1,12 a 1,19	Entre 84 y 90 %	85 %
1,20 a 1,25	Entre 80 y 83 %	80 %
1,26 a 1,30	Entre 77 y 779	75 %
1,31 a 1,40	Entre 71 y 76%	70 %
1,41 a 1,55	Entre 65 y 71%	65 %
1,56 a 1,65	Entre 61 y 64%	60 %
1,66 a 1,80	Entre 56 y 60%	55 %
1,81 a 1,99	Entre 50 y 55%	50 %
2,00 a 2,20	Entre 45 y 50%	45 %
2,21 a 2,50	Entre 40 y 45%	40 %
2,51 a 2,75	Entre 36 y 40%	35 %
2,76 a 3,25	Entre 31 y 36%	30 %
3,26 a 4,00	Entre 26 y 31%	25 %
4,01 a 5,00	Entre 20 y 25%	20 %
5,01 a 6,50	Entre 15 y 20%	15 %
6,51 a 10,00	Entre 10 y 15%	10 %
10,01 a 15,00	Entre 7 y 10%	5 %
Mayor de 15,00	Menos del 7%	No hay deducción

La deducción no se aplica a la totalidad del premio, sino a las ganancias del apostante; es decir, al premio menos el importe apostado.

Ejemplo: apostamos 10€ a la victoria de un caballo con multiplicador 5,00. El posible premio es de 50€ (multiplicador x importe apostado) y las ganancias son de 40€ (premio menos importe apostado).

Si el caballo favorito para ganar la carrera, con un multiplicador de 3,50 se retirara, se descuenta el 25% de las ganancias (25% de 40€ = 10€).

Así, el premio es de 40€ (premio original menos deducción) y las ganancias son 30€ (premio final menos importe apostado).

Retirada de dos o más participantes

En el caso de retirada de dos o más participantes, las deducciones se acumularán en función de los multiplicadores de los participantes retirados. La deducción total nunca excederá el 90%.

Carreras con un solo caballo

En el caso de que un único caballo permanezca como participante tras la retirada del resto de caballos, la carrera sigue siendo válida.

Repetición de una carrera de caballos

En caso de que una salida en falso o cualquier otra incidencia provoque la repetición de una carrera de caballos, se devuelven las cantidades apostadas a los caballos que no tomen parte en la repetición. Los premios para los caballos restantes están sujetos a deducción según lo establecido en la tabla recogida en el apartado denominado “retirada de un competidor”. Las apuestas a “colocado” dependen del número de corredores que disputen la repetición.

Repetición de carreras de galgos

Cuando una carrera de galgos se declare nula y vuelva a disputarse, las apuestas continúan siendo válidas para los galgos que permanezcan en la repetición de la carrera, pero no para el resto de los galgos, para los que se anulan los pronósticos (siempre que no hayan entrado en el cajón en la repetición de la carrera).

Los multiplicadores mantienen su validez en la repetición de la carrera, a menos que uno de los galgos no dispute la nueva carrera. En ese caso, se aplicarán los coeficientes finales, en lugar de los inicialmente determinados.

Si una carrera se declara nula y no vuelve a disputarse, todas las apuestas de esa carrera se declaran nulas, no cuentan para ninguna carrera adicional y se devuelve el total de los importes apostados en las apuestas simples.

Apuestas con Coeficientes Finales

Este tipo de apuestas son únicamente válidas para carreras de caballos y galgos. A diferencia del resto de apuestas, el cliente no conoce el multiplicador correspondiente a priori, sino que éste se establece utilizando los dividendos/multiplicadores oficiales del hipódromo/canódromo en el momento en que empieza la carrera.

Este tipo de apuesta permite realizar apuestas sobre carreras sin necesidad de tener un multiplicador disponible, porque el cliente puede tener la tranquilidad de que siempre obtendrá un multiplicador justo al utilizar el oficial del hipódromo/canódromo.

Además permite la realización de tipos de apuestas como las llamadas “Gemelas” y “Tríos”. También permite realizar apuestas a “Favorito” o “Segundo Favorito”.

La información sobre la evolución de los multiplicadores en función de los coeficientes en el hipódromo/canódromo estará disponible para los clientes a través de las pantallas del local hasta su determinación definitiva antes del inicio de la carrera. Además los resultados y los multiplicadores correspondientes a los coeficientes finales estarán a disposición de los clientes tanto en los locales **CODERE APUESTAS®** como en los medios de comunicación especializados en la materia como el Racing Post (www.racingpost.com).

Las llamadas “Gemelas” pueden ser de dos tipos:

- Gemela directa:

  Es una apuesta a que un caballo o galgo acabará la carrera en primer lugar y a que otro acabará la carrera en segundo lugar. Es necesario acertar el orden exacto de llegada de ambos caballos o galgos para que la apuesta sea ganadora.

- Gemela Combinada:
  Es una apuesta a dos o más caballos o galgos, uno de los cuales ha de acabar la carrera en primer lugar y otro en segundo lugar. El número mínimo de caballos a elegir es de 2 y el número mínimo de apuestas es de 2. Una apuesta será ganadora si dos de los caballos o galgos elegidos llegan en primer y segundo lugar, independientemente del orden de llegada.

Cuando una gemela combinada es realizada a solo dos caballos o galgos, puede denominarse “Gemela reversible”.

Además, se pueden realizar apuestas dobles, triples y multis con estas gemelas.

Ejemplo apuesta Gemela:

Apostamos a que el galgo número 4 llega en primera posición y el galgo número 6 queda en segunda.

1º	2º
Galgo número 4	**Galgo número 6**

Para optar a premio, los galgos elegidos deben quedar exactamente en la posición que hemos pronosticado.

Esta apuesta es también aplicable a las carreras de caballos.

Ejemplo apuesta Gemela combinada:

Pronosticamos que tres galgos estarán en las primeras posiciones de la carrera, en este caso los galgos número 4, número 6 y número 1. Con este pronóstico se realizarán tantas apuestas gemelas como sea posible:

1º	1º
Galgo número 4	**Galgo número 6**
Galgo número 4	**Galgo número 1**
Galgo número 6	**Galgo número 4**
Galgo número 6	**Galgo número 1**
Galgo número 1	**Galgo número 4**
Galgo número 1	**Galgo número 6**

Nuestra apuesta será ganadora si la carrera finalizara con cualquiera de los resultados anteriores. Podemos realizar esta apuesta con más de 3 galgos.

Esta apuesta es también aplicable a las carreras de caballos.

Además de las anteriores, también se pueden realizar apuestas “Trío”:

- Trío:

  Es una apuesta en la que se pronostica que un caballo o galgo acabará la carrera en primer lugar, otro acabará en segundo lugar y otro acabará en tercer lugar. Es obligatorio acertar el orden exacto de llegada de los tres caballos o galgos para que la apuesta sea ganadora.

- Trío combinado:

  Pronosticamos que tres o más galgos, o caballos, llegarán en las tres primeras posiciones de una carrera. De entre los participantes elegidos, uno debe llegar en primer lugar, otro en segundo y otro en tercero.

  El número mínimo de caballos o galgos que debemos elegir es de tres, lo que nos da un mínimo de seis apuestas.

  Una apuesta será ganadora si tres de los caballos o galgos elegidos llegan en las tres primeras posiciones, independientemente del orden.

Ejemplo apuesta Trío:

Pronosticamos el orden de llegada exacto de tres galgos o caballos, por ejemplo los caballos número 3, número 5 y número 9.

1º	2º	3º
Caballo número 3	**Caballo número 5**	**Caballo número 9**

Ejemplo apuesta Trío combinado:

Elegimos los caballos número 3, número 5 y número 9 sin especificar un orden de llegada. Estas son las posibles combinaciones:

1º	2º	3º
Caballo número 3	Caballo número 5	Caballo número 9
Caballo número 3	Caballo número 9	Caballo número 5
Caballo número 5	Caballo número 3	Caballo número 9
Caballo número 5	Caballo número 9	Caballo número 3
Caballo número 9	Caballo número 3	Caballo número 5
Caballo número 9	Caballo número 5	Caballo número 3

Asimismo, es posible realizar apuestas “Superfectas”, que pueden ser de dos tipos:

- Superfecta:

  Es una apuesta en la que se pronostica que un caballo o galgo acabará la carrera en primer lugar, otro acabará en segundo lugar, otro acabará en tercer lugar y otro acabará en cuarto lugar. Es obligatorio acertar el orden exacto de llegada de los cuatro caballos o galgos para que la apuesta sea ganadora.
- Superfecta Combinada:

  Se pronostica que cuatro o más caballos o galgos, llegarán en las cuatro primeras posiciones de una carrera. De entre los participantes elegidos, uno debe llegar en primer lugar, otro en segundo, otro en tercero y otro en cuarto lugar.

  El número mínimo de caballos o galgos que debemos elegir es de cuatro, lo que nos da un mínimo de 24 apuestas.

  Este tipo de apuesta será ganadora si cuatro de los caballos o galgos elegidos llegan en las cuatro primeras posiciones, independientemente del orden.

En un pronóstico “superfecta” si se retira un participante seleccionado en la apuesta antes del inicio de la carrera, el pronóstico se declara nulo y se resolverá la apuesta conforme a lo establecido en el Apartado 1.10 de estas Condiciones Generales de Contratación.

Ejemplo apuesta Superfecta:

Pronosticamos el orden de llegada exacto de cuatro caballos, por ejemplo los caballos número 4, número 6, número 7 y número 9.

Caballo número 4	Caballo número 6	Caballo número 7	Caballo número 9

Ejemplo apuesta Superfecta combinada:

Elegimos los caballos número 1, número 2, número 5 y número 6 sin especificar un orden de llegada. Estas son las posibles combinaciones:

1º			
Caballo número 1	Caballo número 2	Caballo número 5	Caballo número 6
Caballo número 1	Caballo número 2	Caballo número 6	Caballo número 5
Caballo número 1	Caballo número 5	Caballo número 2	Caballo número 6
Caballo número 1	Caballo número 5	Caballo número 6	Caballo número 2
Caballo número 1	Caballo número 6	Caballo número 2	Caballo número 5
Caballo número 1	Caballo número 6	Caballo número 5	Caballo número 2
Caballo número 2	Caballo número 1	Caballo número 5	Caballo número 6
Caballo número 2	Caballo número 1	Caballo número 6	Caballo número 5
Caballo número 2	Caballo número 5	Caballo número 1	Caballo número 6
Caballo número 2	Caballo número 5	Caballo número 6	Caballo número 1
Caballo número 2	Caballo número 6	Caballo número 5	Caballo número 1
Caballo número 2	Caballo número 6	Caballo número 1	Caballo número 5
Caballo número 5	Caballo número 1	Caballo número 2	Caballo número 6
Caballo número 5	Caballo número 1	Caballo número 6	Caballo número 2
Caballo número 5	Caballo número 2	Caballo número 1	Caballo número 6
Caballo número 5	Caballo número 2	Caballo número 6	Caballo número 1
Caballo número 5	Caballo número 6	Caballo número 1	Caballo número 2
Caballo número 5	Caballo número 6	Caballo número 2	Caballo número 1
Caballo número 6	Caballo número 1	Caballo número 5	Caballo número 2
Caballo número 6	Caballo número 1	Caballo número 2	Caballo número 5
Caballo número 6	Caballo número 2	Caballo número 1	Caballo número 5

Caballo número 6	**Caballo número 2**	**Caballo número 5**	**Caballo número 1**
Caballo número 6	**Caballo número 5**	**Caballo número 2**	**Caballo número 1**
Caballo número 6	**Caballo número 5**	**Caballo número 1**	**Caballo número 2**

Retirada de un competidor en apuestas de “Gemelas” y “Tríos”

En los tres tipos de apuesta denominadas “Gemelas”, se requiere un mínimo de tres participantes para la aceptación de la apuesta.

En una apuesta “Gemela” (con exclusión de las Gemelas combinadas, para las que rige una regla especial), si se retira un participante seleccionado en la apuesta antes del inicio de la carrera, la apuesta será nula.

Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a tres, las apuestas “gemelas” se anulan.

En los dos tipos de apuestas denominadas “Tríos”, se requiere un mínimo de seis participantes para la aceptación de la apuesta, si se trata de una carrera de galgos, y un mínimo de ocho participantes si se trata de una carrera de caballos con *hándicap*. En las carreras de caballos sin *hándicap* no se aceptan las apuestas denominadas “Trío”.

En una apuesta “Trío” (con exclusión de los tríos combinados, para los que rige una regla especial), si se retira un participante seleccionado en la apuesta antes del inicio de la carrera, la apuesta será nula.

Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a seis u ocho, según se trate de carreras de galgos o de caballos respectivamente, las apuestas serán nulas.

Si se acepta una apuesta Trío en una carrera de caballos que originalmente se había declarado con ocho o más participantes pero que debido a diversas retiradas al final se celebra con un número de participantes inferior a ocho, y se declara un dividendo/multiplicador para el Trío en el resultado oficial establecido por el hipódromo, la apuesta será válida y resuelta según dicho resultado.

Gemelas Combinadas y Tríos Combinados

Si se retira un participante seleccionado en la apuesta, todas las selecciones que incluyan a este participante se anulan, siendo válidas el resto de las selecciones.

Ejemplo: Si el cliente realiza una gemela combinada de tres galgos participantes con los números 4, 1 y 6, y finalmente el galgo número 4 no participa, quedarían anuladas las selecciones en las que se incluyó al galgo número 4, devolviéndose al cliente las opciones en las que aparecería el citado galgo, mientras que siguen siendo válidas el resto de las opciones en las que aparecen los otros dos galgos:

1º	2º	
Galgo número 4	Galgo número 6	ANULADA
Galgo número 4	Galgo número 1	ANULADA
Galgo número 6	Galgo número 4	ANULADA
Galgo número 6	Galgo número 1	
Galgo número 1	Galgo número 4	ANULADA
Galgo número 1	Galgo número 6	

Apuestas al favorito o al segundo favorito

Este tipo de apuestas se aceptan únicamente en la modalidad de “Coeficientes Finales”. Son apuestas a “Ganador” de una carrera en la que en lugar de pronosticar un caballo o galgo concreto, se pronostica que el “Ganador” va a ser el Favorito o el Segundo Favorito en las apuestas, es decir, aquel que finalmente tiene el coeficiente más bajo o el segundo con el coeficiente más bajo.

En el caso de que haya dos o más participantes con exactamente el mismo coeficiente, se dividirá la apuesta original y su importe en tanas como co-favoritos.

2.4 E-sports

Los eSports o deportes electrónicos son el nombre usado para designar las competiciones de videojuegos, con un símil hacia el resto de deportes.

Un mapa o un juego se considera iniciado cuando el reloj de la partida empieza a contar o uno de los dos equipos o jugadores realiza una acción relacionada con el mapa como por ejemplo: “Picks” “bans” o compra de armas.

Las fechas y horas de inicio de una partida son meramente informativas y pueden no ser precisas.

En caso de aplazamiento o suspensión temporal de una partida, se define un plazo máximo de reprogramación de la misma de hasta 48 horas respecto a la hora inicial programada, transcurrido el cual sin que se inicie o reinicie la partida se anularán los pronósticos no resueltos en el momento de la suspensión.

Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo y no se reanuda durante el plazo máximo de reprogramación definido, se anularán al término de dicho período todos los pronósticos que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión.

Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, pero se reanuda en el mismo punto en el que se suspendió durante el plazo máximo de reprogramación definido, todos los pronósticos que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión seguirán siendo válidos.

Si el número total de mapas o juegos inicialmente previsto finalmente no se juegan porque el resultado de la partida ya ha sido determinado, los pronósticos a “Ganador de la partida” mantienen su validez, pero los pronósticos que no se hayan disputado se consideran nulos.

Las apuestas se resolverán según la retransmisión oficial y/o los resultados publicados por el ente organizador del evento.

Principales apuestas aplicables:

- Ganador de la partida:
  Es un pronóstico sobre el ganador de una partida entre dos jugadores o dos equipos. Las partidas se pueden jugar al mejor de X números de mapas o juegos.
- 1X2 de la partida:
  Es un pronóstico sobre el ganador de una partida incluyendo la posibilidad del empate.
- Campeón o ganador de varias competiciones:
  Es un pronóstico a que un jugador o un equipo gana dos o más torneos, los

cuales se indicarán en el boleto o resguardo.

- Ganador del Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre qué jugador o equipo ganará un determinado mapa o juego de la partida.
- 1X2 del Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre qué jugador o equipo ganará un determinado mapa o juego de la partida incluyendo la posibilidad del empate.
- Hándicap por Mapas:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más mapas en una partida, aplicando una ventaja inicial de mapas establecida por CODERE a uno de los dos jugadores o equipos que disputan una partida.
- Hándicap por Rondas:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más rondas en una partida, aplicando una ventaja inicial de rondas establecida por CODERE a uno de los dos jugadores o equipos que disputan una partida.
- Hándicap por rondas en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre el ganador de más rondas en un mapa o juego determinado, aplicando una ventaja inicial de rondas establecida por CODERE a uno de los dos jugadores o equipos que disputan un mapa o juego determinado.
- Resultado final por Mapas o Juegos:
  Es un pronóstico sobre el resultado final por mapas o juegos a la finalización de la partida.
- Resultado final por Rondas:
  Es un pronóstico sobre el resultado final por rondas en un mapa.
- Resultado final por Rondas en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre el resultado final (en rondas) de un determinado mapa o juego de la partida.
- Ganador del X Pistol Round:
  Es un pronóstico sobre el ganador del X Pistol Round.
  Pistol Round es la ronda especial en la que se asignan armas a los competidores.

- Ganador del X Pistol Round en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre el ganador del X Pistol Round en un determinado mapa o juego.
- Ambos equipos en destruir un Inhibidor:
  Es un pronóstico sobre si los dos equipos destruirán por lo menos un inhibidor cada uno durante la partida.
- Ambos equipos en matar un Barón:
  Es un pronóstico sobre si los dos equipos matarán por lo menos un barón cada uno durante la partida.
- Ambos equipos en matar un Dragón:
  Es un pronóstico sobre si los dos equipos matarán por lo menos un dragón cada uno durante la partida.
- Ambos equipos en destruir un Inhibidor en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si los dos equipos destruirán por lo menos un inhibidor cada uno en un determinado mapa o juego.
- Ambos equipos en matar un Barón en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si los dos equipos matarán por lo menos un barón cada uno en un determinado mapa o juego.
- Ambos equipos en matar un Dragón en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si los dos equipos matarán por lo menos un dragón cada uno en un determinado mapa o juego.
- Equipo en destruir el próximo Barracón en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá el próximo barracón en un mapa o juego determinado.
- Equipo en destruir el X Barracón:
  Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá el X barracón del mapa o juego.
- Equipo en destruir el próximo Fuerte en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá el próximo fuerte en un mapa o juego determinado.
- Equipo en destruir el X Fuerte:
  Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá el X fuerte del mapa o juego.
- Equipo en destruir el próximo Inhibidor en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá el próximo inhibidor en un mapa o

juego determinado.

- Equipo en destruir el X Inhibidor:
  Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá el X inhibidor del mapa o juego.
- Equipo en destruir la próxima Torre en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá la próxima torre en un mapa o juego determinado.
- Equipo en destruir la X Torre:
  Es un pronóstico sobre qué equipo destruirá la X torre del mapa o juego.
- Equipo en realizar la 1ª muerte (Draw 1st Blood) en el Mapa X:
  Es un pronóstico sobre qué equipo realizará la primera muerte en un mapa determinado.
- Equipo en realizar la 1ª muerte (Draw 1st Blood):
  Es un pronóstico sobre qué equipo realizará la primera muerte.
- Equipo en realizar más muertes en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre qué equipo realizará más muertes en un mapa o juego determinado.
- Equipo en realizar más muertes:
  Es un pronóstico sobre qué equipo realizará más muertes en la partida.
- Equipo en ganar la próxima Ronda en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la próxima ronda en un mapa o juego determinado.
- Equipo en ganar la X Ronda:
  Es un pronóstico sobre qué equipo ganará la X ronda del mapa o juego.
- Equipo en realizar la próxima muerte en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre qué equipo realizará la próxima muerte en un mapa o juego determinado.
- Equipo en matar el próximo Barón en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre qué equipo matará el próximo barón en un mapa o juego determinado.
- Equipo en matar el X Barón:
  Es un pronóstico sobre qué equipo matará el X barón del mapa o juego.
- Equipo en matar el próximo Dragón en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre qué equipo matará el próximo dragón en un mapa o juego determinado.

- Equipo en matar el X Dragón:
  Es un pronóstico sobre qué equipo matará el X dragón del mapa o juego.
- Equipo en matar el próximo Roshan en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre qué equipo matará el próximo Roshan en un mapa o juego determinado.
- Equipo en matar el X Roshan:
  Es un pronóstico sobre qué equipo matará el X Roshan del mapa o juego.
- Total de Barones muertos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre el número total de barones muertos en un mapa o juego determinado.
- Total de Barones muertos:
  Es un pronóstico sobre el número total de barones muertos.
- Total Más/Menos Barones muertos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se morirán más o menos barones.
- Total Más/Menos Barones muertos:
  Es un pronóstico sobre si el número total de barones muertos serán más o menos de un número determinado.
- Total de Barracones destruidos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre el número total de barracones destruidos en un mapa o juego determinado.
- Total de Barracones destruidos:
  Es un pronóstico sobre el número total de barracones destruidos.
- Total Más/Menos Big Camps destruidos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se destruirán más o menos Big Camps.
- Total Más/Menos Big Camps destruidos :
  Es un pronóstico sobre si el número total de Big Camps destruidos será más o menos de un número determinado en la partida.
- Total de Dragones muertos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre el número total de dragones muertos en un mapa o juego determinado.

- Total de Dragones muertos:
  Es un pronóstico sobre el número total de dragones muertos en la partida.
- Total Más/Menos de Dragones muertos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se morirán más o menos dragones.
- Total Más/Menos de Dragones muertos:
  Es un pronóstico sobre si el número total de dragones muertos será más o menos de un número determinado en la partida.
- Total de Fuertes destruidos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre el número total de fuertes destruidos en un mapa o juego determinado.
- Total de Fuertes destruidos:
  Es un pronóstico sobre el número total de fuertes destruidos.
- Total Más/Menos de Fuertes destruidos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se destruirán más o menos fuertes.
- Total Más/Menos de Fuertes destruidos:
  Es un pronóstico sobre si el número total de fuertes destruidos será más o menos de un número determinado en la partida.
- Total de Inhibidores destruidos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre el número total de Inhibidores destruidos en un mapa o juego determinado.
- Total Más/Menos Inhibidores destruidos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se destruirán más o menos inhibidores.
- Total de Inhibidores destruidos:
  Es un pronóstico sobre el número total de inhibidores destruidos.
- Total Más/Menos de Inhibidores destruidos:
  Es un pronóstico sobre si el número total de inhibidores destruidos será más o menos de un número determinado en la partida.
- Total de muertes Par/Impar en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado la suma de las muertes de los dos equipos es par o impar.
- Total Par/Impar de Muertes:

Es un pronóstico sobre si la suma de las muertes de los dos equipos es par o impar.

- Total de Muertes Más/Menos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado habrá más o menos muertes.
- Total Más/Menos de Muertes :
  Es un pronóstico sobre si el número total de muertes será más o menos de un número determinado en la partida.
- Total Más/Menos Rondas en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado habrá más o menos rondas.
- Total Más/Menos Rondas:
  Es un pronóstico sobre si el número total de rondas será más o menos de un número determinado en la partida.
- Total de Roshans muertos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre el número total de roshans muertos en un mapa o juego determinado.
- Total de Roshans muertos:
  Es un pronóstico sobre el número total de roshans muertos.
- Total Más/Menos de Roshans muertos en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se morirán más o menos roshans.
- Total Más/Menos de Roshans muertos :
  Es un pronóstico sobre si el número total de roshans muertos será más o menos de un número determinado en la partida.
- Total de Torres destruidas en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre el número total de torres destruidas en un mapa o juego determinado.
- Total de Torres destruidas :
  Es un pronóstico sobre el número total de torres destruidas.
- Total Más/Menos de Torres destruidas en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si en un mapa o juego determinado se destruirán más o menos torres.
- Total Más/Menos de Torres destruidas:

Es un pronóstico sobre si el número total de torres destruidas será más o menos de un número determinado en la partida.

- Equipo X realiza un Penta Kill:
  Es un pronóstico sobre si un equipo determinado realizará un Penta Kill.
  (Penta Kill: Cuando se realizan 5 muertes consecutivas.)
- Equipo X realiza un Penta Kill en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si el equipo X realizará un Penta Kill en un determinado mapa o juego.
- Equipo en realizar un Penta Kill:
  Es un pronóstico sobre qué equipo realizará un Penta Kill.
- Equipo X realiza un Quadra Kill:
  Es un pronóstico sobre si un equipo determinado realizará un Quadra Kill.
  (Quadra Kill: Cuando se realizan 4 muertes consecutivas.)
- Equipo X realiza un Quadra Killen en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si el equipo X realizará un Quadra Kill en un determinado mapa o juego.
- Equipo en realizar un Quadra Kill:
  Es un pronóstico sobre qué equipo realizará un Quadra Kill.
- Equipo X realiza un Rampage:
  Es un pronóstico sobre si un equipo determinado realizará un Rampage.
- Equipo X realiza un Rampage en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si el equipo X realizará un Rampage en un determinado mapa o juego.
- Equipo en realizar un Rampage:
  Es un pronóstico sobre qué equipo realizará un Rampage.
- Equipo X realiza un Ultra Kill:
  Es un pronóstico sobre si un equipo determinado realizará un Ultra Kill.
  (Ultra Kill: Se produce al matar 4 jugadores consecutivamente.)
- Equipo X realiza un Ultra Kill en el Mapa X o Juego X:
  Es un pronóstico sobre si el equipo X realizará un Ultra Kill en un determinado mapa o juego.
- Equipo en realizar un Ultra Kill:
  Es un pronóstico sobre qué equipo realizará un Ultra Kill.

2.5 Otras apuestas

Se establece un multiplicador para las apuestas a “Ganador” en eventos no deportivos que poseen interés popular y en el que un ente o una organización declara a un claro ganador. Por ejemplo, apuestas al ganador del Óscar, Gran Hermano, Eurovisión, Sorteos de la Lotería de Navidad, Sorteo de la Primitiva, etc.

De la misma manera, se podrán realizar apuestas a otras modalidades como “Nominados”, “Expulsados”, “Finalistas”, siempre y cuando el ente organizador del evento contemple estas categorías y declare un resultado para las mismas.

Principales apuestas aplicables:

- Ganador:
  Es una apuesta que pronostica el ganador de un evento especial.
- Finalista:
  Es una apuesta que pronostica los finalistas de un evento especial.
- Nominado:
  Es una apuesta que pronostica los nominados en un evento especial.
- Eliminado o Expulsado:
  Es una apuesta que pronostica los participantes eliminados o expulsados en un evento especial.
- Sede:
  Es una apuesta en la que se pronostica qué sede será seleccionada para celebrar un evento deportivo, cultural, etc.
- Premios:
  Es una apuesta que pronostica que un artista, deportista, científico, etc., obtendrá un determinado premio otorgado por una entidad u organización.
- Nº Premio - Terminación:
  Es una apuesta que pronostica, seleccionando del 0 al 9, cuál será la última cifra del número premiado de un evento.

- Nº Premio - Penúltimo:

  Es una apuesta que pronostica, seleccionando del 0 al 9, cuál será la penúltima cifra del número premiado de un evento.
- Nº Premio - Antepenúltimo:

  Es una apuesta que pronostica, seleccionando del 0 al 9, cuál será la antepenúltima cifra del número premiado de un evento.
- Nº Premio - Terminación par/impar:

  Es una apuesta que pronostica si la última cifra en la que acabará el número premiado de un evento es par o impar. El 0 es considerado par.
- Nº Premio - Penúltimo par/impar:

  Es una apuesta que pronostica si la penúltima cifra en la que acabará el número premiado de un evento es par o impar. El 0 es considerado par.
- Nº Premio - Antepenúltimo par/impar:

  Es una apuesta que pronostica si la antepenúltima cifra en la que acabará el número premiado de un evento es par o impar. El 0 es considerado par.
- Nº Premio - 2 últimas cifras:

  Es una apuesta que pronostica cuáles serán las dos últimas cifras del número premiado de un evento.

  En este pronóstico las dos cifras deben ser iguales y estar igualmente dispuestas a las dos últimas cifras del número premiado.
- Nº del reintegro:

  Es una apuesta que pronostica cuál será la cifra correspondiente al número reintegro de un evento.
- Nº complementario:

  Es una apuesta que pronostica cuál será la cifra correspondiente al número complementario en un evento.
- Nº complementario - Terminación:

  Es una apuesta que pronostica cuál será la cifra en la que acabará el número complementario de un sorteo concreto.
- Nº complementario - Par/Impar:

Es una apuesta que pronostica si la cifra del número complementario de un evento será par o impar. El 0 es considerado par.

- Nº complementario - Más/Menos X:
  Es una apuesta que pronostica si el número complementario de un evento será menor o mayor que X.
  Ejemplo: Se pronostica que en un evento el número complementario será superior a 24,5, lo que significa que al menos el número complementario tendrá que ser 25 para que la apuesta sea ganadora.
- Nº complementario Par/Impar y Más/Menos X:
  Es una apuesta que pronostica si el número complementario de un evento será par o impar y si será menor o mayor que X. El 0 es considerado par.
- Suma de números par o impar:
  Es una apuesta que pronostica si la suma de los números premiados de un sorteo será par o impar. El 0 es considerado par.
  En este mercado no se tiene en consideración la bola extra.
- Más/menos X suma de números del sorteo:
  Es una apuesta que pronostica si la suma de los números premiados de un sorteo será mayor o menor que un número determinado.
  En este mercado no se tiene en consideración la bola extra.
- Rango suma de números del sorteo:
  Es una apuesta que pronostica el rango en el que se encuentra la suma de los números premiados que salen en un sorteo.
  En este mercado no se tiene en consideración la bola extra.
- Nº de la bola extra:
  Es una apuesta que pronostica cuál será la cifra correspondiente al número de la bola extra en un sorteo.
- Nº bola extra Par/Impar:
  Es una apuesta que pronostica si la cifra del número de la bola extra de un evento será par o impar. El 0 es considerado par.
- Nº bola extra Más/menos X:
  Es una apuesta que pronostica si la cifra del número de la bola extra de un evento será más o menos de un número determinado. El 0 es considerado par.
- Nº de bola extra de un solo dígito:

Es una apuesta que pronostica si la bola extra tendrá un solo dígito o no. El 0 es considerado como un dígito.

- Suma de números par o impar incluyendo bola extra:
  Es una apuesta que pronostica si la suma de los números de un sorteo será par o impar. El 0 es considerado par.
  En este mercado se tiene en consideración la bola extra.
- Más/menos X suma de números del sorteo incluyendo bola extra:
  Es una apuesta que pronostica si la suma de los números del sorteo será mayor o menor que un número determinado. En este mercado se tiene en consideración la bola extra.
- Rango suma de números del sorteo incluyendo bola extra:
  Es una apuesta que pronostica el rango en el que se encuentra la suma de los números premiados que salen en un sorteo.
  En este mercado se tiene en consideración la bola extra.

Listado de términos

ACUMULADA: Apuesta múltiple a dos o más pronósticos en la que es necesaria acertar todos los pronósticos para que sea una apuesta ganadora. Para dos pronósticos se denomina doble, para tres se denomina triple, para cuatro se denomina multicuatro, etc.

APUESTA: Aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado por la empresa organizadora, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la misma.

BANCA: Banca es aquel pronóstico que es necesario acertar, en las denominadas apuestas con banca, para poder optar a premio. Si dicho pronóstico falla, toda la apuesta es perdedora aunque se acertaran los demás pronósticos.

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

CUPÓN: Formulario que el apostante rellena para indicar los términos de su apuesta. El cupón de apuestas debe indicar claramente el pronóstico elegido y el importe de la apuesta.

COEFICIENTE DE APUESTA: Cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora en las apuestas de contrapartida al ser multiplicada por la cantidad apostada. No incluye la devolución del importe apostado.

COEFICIENTES FIJOS: Coeficiente ofrecido por **CODERE APUESTAS®** para las distintas modalidades de apuestas. El multiplicador final sería el coeficiente + 1.

COEFICIENTE FINAL: Coeficiente obtenido directamente de los dividendos / coeficientes oficiales establecidos por el hipódromo o canódromo en el momento en que empieza la carrera. El multiplicador final sería el coeficiente final + 1.

COMBINADA: Apuesta a dos o más pronósticos, ya se refieran al mismo evento o a eventos distintos. La apuesta combinada puede ser acumulada, múltiple o multi-selección.

CONTRAPARTIDA: Aquella apuesta en la que el apostante apuesta contra una empresa autorizada. El premio que puede obtenerse es el resultado de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el multiplicador que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos. Es el tipo de apuesta ofrecido por **CODERE APUESTAS®.**

DIRECTO (Live): Una **apuesta en directo** o **apuesta en vivo** es aquella que permanece abierta una vez que el acontecimiento ya ha comenzado y es posible conocer si alguno de los equipos o deportistas tiene ventaja sobre el otro (ya sea tras marcar un gol, ganar un set, etc.). Mientras se desarrolla este evento, los multiplicadores de la apuesta varían en función del resultado.

DIVIDENDOS: Premio obtenido por unidad de apuesta consecuencia del reparto de las apuestas mutuas en los hipódromos o canódromos.

DOBLE: Una apuesta múltiple acumulada a dos pronósticos diferentes. El apostante debe acertar ambos pronósticos para ganar la apuesta.

EVENTO: Acontecimiento deportivo o hípico o de otra índole que forma parte de la oferta de apuestas.

FAVORITO O SEGUNDO FAVORITO: Apuesta que pronostica que el caballo o el galgo ganador de la carrera va a ser el favorito o el segundo favorito según los multiplicadores disponibles en el momento de inicio de la carrera. Solo disponible en la modalidad de Coeficientes Finales (CF).

FINALISTA: Participante o equipo que participa en la final de un campeonato o competición.

GANADORA: Apuesta que acierta el pronóstico o los pronósticos elegidos y que tiene derecho a premio.

GANADOR Y COLOCADO: Dos apuestas a un mismo caballo o galgo, una de ellas pronostica el “ganador” de la carrera y la otra pronostica la posición de “colocado”

(colocado = pronóstico que consiste en que un caballo o galgo finalice la carrera en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio dependen del número de participantes en la carrera y del tipo de carrera).

GANANCIA: Es el beneficio del apostante, una vez restado del premio el importe de la apuesta (si el importe apostado es de 10 € y el premio es de 20 €, la ganancia es de 10 €). También se puede obtener directamente multiplicando el coeficiente por la cantidad apostada.

GEMELA: Apuesta que pronostica el ganador y el segundo clasificado de una carrera. Esta apuesta únicamente estará disponible en la modalidad de apuestas con "Coeficientes Finales", que se describe en el capítulo 2, apartado 2.3 de estas Condiciones Generales de Contratación correspondiente a Reglas específicas para carreras de caballos y galgos.

GEMELA COMBINADA: Apuesta a dos o más caballos o galgos, uno de los cuales ha de acabar la carrera en primer lugar y otro en segundo lugar.

HANDICAP: Es una apuesta que pronostica el ganador de un partido, aplicando una ventaja inicial de goles o puntos establecida por **CODERE**, y que se asigna de los dos equipos que disputan el partido, a aquél que no es considerado favorito.

IMPORTE APOSTADO: Cantidad de dinero que se apuesta a uno o varios pronósticos.

MARGEN DE VICTORIA: La diferencia de goles o puntos por la que se proclama ganador un participante o un equipo.

MERCADO: Cada una de las apuestas disponibles para un evento. Ej.: apuesta al resultado final. Es equivalente a Modalidad.

MODALIDAD: Cada una de las apuestas disponibles para un evento. Ej.: apuesta al resultado final. Es equivalente a Mercado.

MÚLTIPLE: Apuesta a dos o más pronósticos, ya se refieran al mismo evento o a eventos distintos. La apuesta múltiple puede ser acumulada o combi.

MULTIPLICADOR: Cifra que determina el premio final que recibe la apuesta ganadora, una vez incluido el importe apostado. Corresponde al coeficiente de la apuesta + 1.

COEFICIENTE x IMPORTE APOSTADO = GANANCIA

MULTIPLICADOR = COEFICIENTE + 1

MULTIPLICADOR x IMPORTE APOSTADO = PREMIO

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

NULA: Apuesta realizada que, debido a reglas de **CODERE APUESTAS®** o del deporte al que se refiera, no sea validada. Se devuelve el importe de todas las apuestas simples que resulten nulas.

PERDEDORA: Apuesta que no ha acertado el pronóstico o los pronósticos necesarios para obtener el premio.

PREMIO: Se calcula multiplicando el importe de la apuesta por el multiplicador. El premio es la cantidad que se paga por una apuesta ganadora, incluye cantidad apostada.

PRONÓSTICO: Predicción que realiza un apostante sobre el resultado de un evento. El acierto o no del pronóstico determina el resultado de la apuesta.

RESGUARDO: Documento que acredita la formalización de la apuesta. El resguardo es imprescindible para poder cobrar el premio en todos los casos. Es equivalente a boleto, documento al que se refiere el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de CANTABRIA.

REGLA 4 / DEDUCCIONES: En las apuestas a caballos en el caso que se produzca una retirada, se aplica una deducción a la cantidad percibida en las apuestas ganadoras. El importe de la deducción depende del multiplicador del participante retirado.

SELECCIÓN: Son las distintas opciones disponibles de apuesta para cada una de las modalidades de apuesta dentro de un evento.

SIMPLE: Apuesta a un único pronóstico. El apostante debe acertar el pronóstico para ganar la apuesta.

TRÍO O CUARTETO: Apuesta que pronostica el orden de los tres o cuatro primeros clasificados de una carrera de caballos o galgos. Solo disponible en la modalidad de Coeficientes Finales.

TRIPLE: Apuesta múltiple acumulada a tres pronósticos diferentes. El apostante debe acertar los tres pronósticos para ganar la apuesta.

UNIDADES MÍNIMA Y MÁXIMA DE LA APUESTA: Cantidades mínimas y máximas que pueden formalizarse por cada tipo de apuesta.

VALIDACIÓN DE LA APUESTA: Registro y aceptación de la apuesta por una empresa autorizada, así como la entrega o puesta a disposición del usuario de un resguardo con los datos que justifican la apuesta realizada.