



Reglamentos de apuestas

1	Parlay	1
2	Apuesta Derecha	1
3	Total de Carreras (Altas y Bajas)	1
4	Tabla de Logros	2
5	Jugada Run Line	2
6	La Jugada del Sí y el No	2
7	Cambio de Pitcher	2
8	Jugada Anota Primero	3
9	Apuesta Box Score	3
10	Par e Impar	3
11	Gran Salami	4
12	Beisbol Spring Training	4
13	Beisbol Clásico Mundial y/o Aficionado	4
14	Fútbol Soccer	5
15	Doble Chance	5
16	Jugada de Basket NBA Prefemporada	5
17	Basquetbol	6
18	Jugada del Boxeo	8
19	Jugada del Tenis	8
20	Fútbol Americano (NFL, NCAAF)	9
	CONDICIONES GENERALES	9

Mara 
Deportes

REGLAMENTOS DE APUESTAS

1 Parlay

Es una reunión de dos (2) o más juegos, en el que intervienen varias combinaciones, las cuales se tienen que acertar todas para resultar ganador.

2 Apuesta Derecha

Es la apuesta de un equipo contra otro.

NOTA 1: Se considera juego legal cuando se cierra la 5ta. entrada, excepto que el equipo **home club** esté ganando y no haya bateado el 5to. inning, entonces es válido 4,5 innings.

NOTA 2: Cuando un partido es suspendido posteriormente al 5to. inning sin que hubiese concluido o cerrado el 5to. inning, las carreras realizadas en este inning no se toman en cuenta para las apuestas, lo que significa que el partido tiene como resultado las carreras hasta el inning anterior. Si el caso es que el equipo **home club** empata o pasa a ganar en este inning inconcluso esas carreras si se toman en cuenta para la decisión del partido.

3 Total de Carreras (Altas y Bajas)

Ésta es una apuesta en la que se especifica la totalidad de carreras para la baja, resultando ganador quien esté por debajo de ese logro para la baja o por encima para la alta.

NOTA 1: El resultado de esta apuesta es la sumatoria de carreras en el partido entre dos (2) equipos.

NOTA 2: Para la baja o alta se tienen que jugar por lo menos nueve (9) innings completos. Excepto que el equipo **home club** fuese ganando y no necesite batear el cierre de la novena entrada.

NOTA 3: Igualmente para los juegos de más de nueve (9) inning se toma como resultado para la baja o la alta la suma de las carreras realizadas por los dos (2) equipos.

4 En las apuestas por derecho o los parlay la jugada se ajusta a la siguiente tabla de logros:

12, 13, 14, 15, 16, 17, 18 Se le descuentan dos (2) puntos para la hembra

19, 20, 21 Se le descuentan tres (3) puntos para la hembra

22, 23, 24 Se le descuentan cuatro (4) puntos para la hembra

25, 26, 27 Se le descuentan cinco (5) puntos para la hembra

28, 29, 30 Se le descuentan seis (6) puntos para la hembra

31 o más Se le descuentan diez (10) puntos para la hembra

(NOTA: NO APLICA PARA EL BEISBOL PROFESIONAL VENEZOLANO)

5 Jugada Run Line

Para que esta apuesta se cumpla deben, por lo menos, jugarse nueve (9) innings completos. Excepto que el equipo **home club** fuese ganando y no necesite batear el cierre de la novena entrada. Si luego de la novena entrada el juego continúa empatado y se decide posponer el mismo y quedan iguales en el marcador, el **run line** que "DA" pierde la apuesta y por lo consiguiente el que "RECIBE" gana la misma.

6 La Jugada del Sí y el No

Para que esta apuesta se cumpla debe jugarse el primer inning completo y la decisión la determina si hubo o no carreras por algún equipo en ese inning.

7 Cambio de Pitcher

Si hay algún cambio de pitcher antes de iniciarse el partido, todas las apuestas (SÍ/NO, primera mitad, carreraje primera mitad, juego completo, carreraje del juego completo y run line) entran en juego, es decir, que el logro es para el equipo, no para el pitcher.

8 Jugada Anota Primero

Se considera ganador del juego “**anota primero**” el equipo que marque la primera carrera del partido sin importar si es **home club** o visitante y si el partido se suspende por algún motivo.

9 Apuesta Box Score

1. Consiste en acertar la totalidad de: CARRERAS, HITS Y ERRORES en un partido donde se especifica una media o variable, resultando ganador para la alta quien esté por encima de ese logro y para la baja quien esté por debajo del mismo.

2. El resultado para esta apuesta es la sumatoria de carreras, hits y errores en el encuentro entre dos (2) equipos se deben jugar por lo menos nueve (9) innings completos, excepto que el equipo **home club** fuese ganando y no necesite batear el cierre de la novena entrada. Igualmente para los juegos de más de nueve (9) innings se tomará como resultado la sumatoria de las carreras, hits y errores del encuentro de los dos (2) equipos.

10 Par e Impar

1. Consiste en acertar la propuesta seleccionada a la sumatoria en carreras de un partido o encuentro y determinar si el total es par o impar asignando como ganador su apuesta realizada.

2. El resultado para esta apuesta es la sumatoria de las carreras en el encuentro entre dos (2) equipos. Se deben jugar por lo menos nueve (9) innings completos, excepto que el equipo **home club** fuese ganando y no necesite batear el cierre de la novena entrada. Igualmente para los juegos de más de nueve (9) innings se tomará como resultado la sumatoria de carreras en el encuentro de los dos (2) equipos.

11 Gran Salami

1. El Gran Salami se decidirá en base al número total de carreras en todos los partidos de la MLB de un mismo día. En este caso, todos los partidos deben durar al menos nueve (9) innings. (8,5 innings si el equipo que juega en casa va ganando).
2. Si cualquier partido es cancelado o detenido antes de emplearse los 8,5 innings, el total de apuestas sobre el Gran Salami serán canceladas.

No se especificarán lanzadores para el Gran Salami; todas las apuestas serán válidas, independientemente de quienes sean los lanzadores que inicien el partido.

12 Beisbol Spring Training

Se considera juego legal cuando se cierra la 5ta. entrada, excepto que el equipo **home club** esté ganando y no haya bateado el 5to. inning, entonces es válido 4,5 innings. Después de pasadas 5 entradas se validará el pago como quede el resultado sin importar que el equipo **home club** batee.

13 Beisbol Clásico Mundial y/o aficionado

Condiciones para *knock out*

1. Se considera juego terminado por *knock out*, cuando el umpire principal así lo decreta, siguiendo las siguientes condiciones o lineamientos:
 - Tiene 10 o más carreras después de 7 innings completos, o
 - Tiene 15 o más carreras de ventaja después de 5 innings completos.
2. Cuando el juego es decretado *knock out*, el carreraje de la alta o la baja es válido para las apuestas.

14 Fútbol Soccer

1. Para el juego de fútbol soccer sólo tomaremos en cuenta el partido en sus dos (2) tiempos normales, es decir, sus noventa (90) minutos reglamentarios más sus respectivos minutos de descuento para cada tiempo.
.....
2. En el futbol soccer hay tres (3) apuestas válidas en un mismo encuentro: a ganar un equipo o a ganar el otro equipo y por último a que el encuentro termine empatado en su tiempo reglamentario.
.....
3. El empate se considera una apuesta válida diferente a la apuesta a ganar.

15 Doble Chance

1. En el Gol Gol (**GG**) se le apuesta a que en el partido los dos equipos hacen goles.
.....
 2. En el No Gol (**NG**) se le apuesta a que un equipo hace gol y el otro no hace gol o ninguno de los dos hacen goles.
.....
 3. **Existen tres doble chances:** El primero es **1X**, donde se apuesta a que el equipo local gana o empata... En el **X2** se le apuesta a que el equipo visitante gana o empata... En el **12** se le apuesta a que cualquiera de los dos equipos gana, ya sea el local o el visitante.
.....
- **X** cada doble chance tiene que hacer 4 jugadas a ganar del fútbol

16 Jugada de Basket NBA Pretemporada

Para que esta apuesta sea válida se deben jugar cuarenta y cinco (45) minutos mínimos, de lo contrario la apuesta queda NO ACCIÓN o NO VÁLIDA.

17 Basquetbol

Las apuestas en BASQUETBOL se aceptan de la siguiente manera:

1. APUESTA DERECHA

Ésta es la apuesta de un equipo contra otro.

2. APUESTA DE PRIMERA Y SEGUNDA MITAD

Ésta es una apuesta de un equipo contra otro.

3. TOTAL DE PUNTOS

Ésta es una apuesta que especifica si el total de puntos por cuartos, por primera mitad, por segunda mitad y por el marcador final será mayor o menor al propuesto.

4. APUESTA PARLAY

Esta apuesta agrupa de dos (2) a más combinaciones a ganar o al total de puntos en el marcador final y todas las selecciones deben ganar. No hay compra de medios puntos.

En caso de empate o NO ACCIÓN de un partido involucrado en la apuesta de parlay de tres (3) o más equipos, reduce el parlay al siguiente número inferior de combinaciones. En caso de empate o NO ACCIÓN de un partido involucrado en la apuesta de parlay de dos (2) se convierte en apuesta derecha y si persiste el empate o NO ACCIÓN el dinero de la apuesta será reembolsado.

5. REGLAS GENERALES DEL BASQUETBOL

Para efectos de apuestas (al menos que se indique de otra manera), un juego se considera oficial después de:

- **Basquetbol profesional:** 43 minutos de juego.
- **Basquetbol colegial:** 35 minutos de juego.

Los juegos deberán llevarse a cabo en la fecha indicada, a menos que se disponga de otra manera.

Si un juego es pospuesto y/o reprogramado, esto constituye NO ACCIÓN, a menos que se disponga lo contrario.

NO ACCIÓN significa reembolso de dinero apostado. (Excepto en apuestas de parlay).

En toda apuesta derecha, si el favorito gana exactamente por la ventaja de puntos, la apuesta será reembolsada. (Excepto para las apuestas de parlay).

El equipo de casa siempre se enlistará en la parte inferior, a menos que se indique expresamente otra posición.

Cuando se apuesta al favorito, éste debe ganar por una ventaja mayor que con la que está desfavorecido.

Cuando se apuesta al no favorito, éste debe ganar o no perder por una diferencia mayor por la que está favorecido.

En apuestas a ganador del partido, los tiempos extras cuentan para el marcador final.

En apuestas al total de puntos, los tiempos extras cuentan para el marcador final.

En apuestas de medio tiempo, los tiempos extras cuentan para el marcador final.

En apuestas de medio tiempo, los tiempos extras están incluidos como parte de la segunda mitad

Apuesta derecha paga 10/11, hasta que no se especifique otra posición.

18 Jugada del Boxeo

1. En el boxeo hay tres (3) resultados: gana uno o el otro y empate (tablas).
2. Total de ROUNDS, para esta posición se apuesta que la pelea va a durar más o menos cierto número de rounds. Un ejemplo para el total de rounds sería cuatro y medio (4,5) significa que se deben completar cuatro (4) rounds y cubrir la mitad del 5to. round.
3. Se toma como resultado oficial la decisión del organismo regulador el día de la pelea. Todas las apuestas a ganador serán válidas por criterio de los jueces de la pelea. Esta decisión incluye el marcador de puntos, *knock out* técnico, *knock out* o descalificación.
4. Si la pelea en cuestión es pospuesta o suspendida no entra en juego para futuras fechas, es decir, se reintegra la apuesta.
5. Si se ofrece la apuesta empate, todas las apuestas a ganador para ambos participantes se consideran perdedoras.
6. Si el número de rounds programado es variado, las apuestas en esta modalidad se anulan.

19 Jugada del Tenis

1. Para el tenis, se apuesta a un jugador o a un equipo contra otro; las apuestas se considerarán válidas a partir del momento en que se juegue la primera bola del partido.
2. Se considera ganador el jugador o el equipo que sea declarado vencedor por el juez de silla.
3. Si se interrumpe o aplaza un partido, todas las apuestas realizadas en el marco de un torneo seguirán siendo válidas hasta que finalice dicho partido. No obstante, todos los partidos interrumpidos o aplazados que no se celebren en el marco de un torneo (por ejemplo, partidos de exhibición) serán declarados no válidos si el partido no se reanuda y es finalizado en un plazo de 72 horas.
4. En caso de cambio de sede, todas las apuestas seguirán siendo válidas.

20 Fútbol Americano (NFL, NCAAF)

Para los resultados en la NFL y NCAAF que terminen en empate, las jugadas a ganar serán reintegradas y la jugada del run line será calculada y válida según sea el caso, o sea, el que da pierde y el que recibe gana.

CONDICIONES GENERALES

1. La banca se reserva el derecho de aceptar, limitar y rechazar cualquier apuesta antes de iniciarse el partido. **De igual forma, apuestas realizadas después de haber iniciado un partido se reintegrará el valor de la misma y no entrarán en juego.**
2. La banca no responde por los boletos perdidos, robados, alterados o ilegibles.
3. Este reglamento se puede modificar parcial o totalmente, siempre que se haga previamente a la apuesta.
4. El jugador debe revisar su boleto antes de retirarse de la taquilla; de no hacer ningún reclamo en ese momento, está aceptando la apuesta tal como indica su boleto.
5. La jugada mínima al igual que la máxima la determina la banca.
6. Los boletos son un vale al portador y caducan a los tres (3) días consecutivos, incluyendo el día de la jugada.
7. Todas la apuestas realizadas después de iniciarse un partido están anuladas y se reintegra el dinero.
8. La casa responde únicamente por las apuestas que recibe. Los parlay que agrupan hasta cinco (5) combinaciones la proporción en el pago o puede exceder de 75 a 1; de lo contrario, éste será el pago máximo.
9. Encuentro decretado forfeit se considera suspendido, regla que aplica para todos los deportes.
10. Para el béisbol, las jugadas de alta y baja en 5 innings y run line en 5 innings, para que sean válidas deben completarse hasta el último out del cierre del 5to. inning.