

Tabla de Contenidos

Información general.....	1
Juegos de carreras (perros y caballos).....	2
Juegos de Fútbol.....	3

Información general

- El RTP teórico de todos los productos virtuales corresponde al 83%.
- No es posible cancelar una apuesta una vez realizada.

Juegos de carreras (perros y caballos)

- Mercado **Ganador**: el apostador debe predecir el caballo / perro que ganará la carrera
- Mercado **Place**: el apostador debe predecir el caballo / perro que llegará en una de las primeras dos posiciones
- Mercado **Colocado**: el apostador debe predecir el caballo / perro que llegará en una de las primeras tres posiciones
- Mercado **Exacta**: el apostador debe predecir los caballos / perros que llegarán en las dos primeras posiciones, exactamente en este orden
- Mercado **Gemela**: el apostador debe predecir los caballos / perros que llegarán en las dos primeras posiciones, en cualquier orden
- Mercado **Trío con Orden**: el apostador debe predecir los caballos / perros que llegarán en las tres primeras posiciones, exactamente en este orden
- Mercado **Alta/Baja 3.5** el número del caballo / perro que gana la carrera debe ser mayor a 3.5 (resultado Alta) o inferior a 3.5 (resultado Bajo)
- Mercado **Par/Impar**: el número del caballo / perro que gana la carrera debe ser par o Impar

Juegos de Fútbol

- Mercado **1X2**: el apostador debe predecir el resultado del partido entre la victoria del equipo local (resultado 1), el empate (resultado X) y la victoria del equipo visitante (resultado 2)
- Mercado **Doble Chance**: el apostador debe predecir el resultado del partido, eligiendo un resultado doble entre los de 1X2 (1X, X2 o 12).
- Mercado **Gol/No Gol**: el apostador debe predecir si ambos equipos marcarán al menos un gol (Gol) o no (No Gol) en el partido.
- Mercado **Alta/Baja 1,5**: el apostador debe predecir si la suma de goles marcados en el partido por los dos equipos será menor (Baja) o mayor (Alta) a 1.5
- Mercado **Alta/Baja 2,5** el apostador debe predecir si la suma de goles marcados en el partido por los dos equipos será menor (resultado Baja) o mayor (Alta) a 2.5
- Mercado **Alta/Baja 3,5**: el apostador debe predecir si la suma de goles marcados en el partido por los dos equipos será menor (Baja) o mayor (Alta) a 3.5
- Mercado **Alta/Baja 4,5**: el apostador debe predecir si la suma de goles marcados en el partido por los dos equipos será menor (Baja) o mayor (Alta) a 4.5
- Mercado **Alta/Baja 0,5 Local**: el apostador debe predecir si los goles marcados por el equipo local en el partido serán menores o mayores que 0.5
- Mercado **Alta/Baja 1,5 Local**: el apostador debe predecir si los goles marcados por el equipo local en el partido serán menores o mayores que 1.5
- Mercado **Alta/Baja 2,5 Local**: el apostador debe predecir si los goles marcados por el equipo local en el partido serán menores o mayores que 2.5
- Mercado **Alta/Baja 3,5 Local**: el apostador debe predecir si los goles marcados por el equipo local en el partido serán menores o mayores que 3.5

- Mercado **Alta/Baja 0,5 Visitante**: el apostador debe predecir si los goles marcados por el equipo visitante en el partido serán menores o mayores que 0.5
- Mercado **Alta/Baja 1,5 Visitante**: el apostador debe predecir si los goles marcados por el equipo visitante en el partido serán menores o mayores que 1.5
- Mercado **Alta/Baja 2,5 Visitante**: el apostador debe predecir si los goles marcados por el equipo visitante en el partido serán menores o mayores que 2.5
- Mercado **Alta/Baja 3,5 Visitante**: el apostador debe predecir si los goles marcados por el equipo visitante en el partido serán menores o mayores que 3.5
- Mercado **Goles Finales**: el apostador debe predecir el número de goles marcados en el partido entre los resultados propuestos
- Mercado **Goles Totales**: el apostador debe predecir el número total de goles marcados durante el partido entre los grupos propuestos
- Mercado **Descanso/Final**: el apostador debe predecir el resultado del primer y del segundo tiempo entre la victoria del equipo local, el empate y la victoria del equipo visitante
- Mercado **Resultado Exacto**: el apostador debe predecir el resultado exacto del partido entre los resultados propuestos.
- Mercado **Res. Exacto 1T**: el apostador debe predecir el resultado exacto del primer tiempo entre los resultados propuestos
- Mercado **Res. Exacto 2T**: el apostador debe predecir el resultado exacto acumulado en el segundo tiempo, independientemente de los goles marcados durante la primera mitad
- Mercado **Combo 1X2 & Alta/Baja 1,5**: el apostador debe predecir la combinación del Resultado Final y el Alta /Baja 1.5
- Mercado **Combo 1X2 & Alta/Baja 2,5**: el apostador debe predecir la combinación del Resultado Final y el Alta /Baja 2.5
- Mercado **Combo 1X2 & Alta/Baja 3,5**: el apostador debe predecir la combinación del Resultado Final y el Alta /Baja 3.5

- Mercado **Combo 1X2 & GG/NG**: el apostador debe predecir la combinación del Resultado Final y el Gol / No Gol
- Mercado **Combo DC & Alta/Baja 1,5**: el apostador debe predecir la combinación de Doble Chance y Under / Over 1.5
- Mercado **Combo DC & Alta/Baja 2,5**: el apostador debe predecir la combinación de Doble Chance y Under / Over 2.5
- Mercado **Combo DC & Alta/Baja 3,5**: el apostador debe predecir la combinación de Doble Chance y Under / Over 3.5
- Mercado **Combo DC & GG/NG**: el apostador debe predecir la combinación de Doble Chance y Gol/No Gol