

REGLAS DE LAS APUESTAS DEPORTIVAS

TIPO DE APUESTAS

- **DIRECTA O POR DERECHO:** Es una apuesta no acumulativa en la cual se gana individualmente por apuesta acertada.
- **PARLEY:** Es una combinación de dos o más apuestas en forma acumulativa donde debe acertar todas las apuestas para poder ganar. La cantidad apostada y ganada en la primera apuesta será apostada a la siguiente apuesta y así sucesivamente de acuerdo al número de apuestas combinadas.

PRINCIPALES MODALIDADES DE APUESTAS

- **MONEY LINE** o Ganador: Es una apuesta de un equipo contra otro, donde hay que acertar el ganador del partido sin importar la ventaja, en el caso del fútbol hay que acertar el ganador o acertar si hay empate.
- **RUN LINE** o Point Spread o Hándicap: Consiste en acertar el ganador del partido tomando en cuenta la ventaja propuesta que se le da a uno de los equipos, donde normalmente es favorecido el equipo que no es favorito.
- **ALTA o BAJA** o Total de Puntos, Goles o Carreras: Consiste en acertar si el Total de Puntos, Goles o Carreras de ambos equipos es mayor o menor al total propuesto; en caso de que el Total de Puntos, Goles o Carreras sea igual al Total Propuesto, la jugada o apuesta se considera Sin Acción o No Acción.

REGLAS GENERALES

- Todas las apuestas aceptadas por **LIDER PARLEY** están sujetas a estas reglas.
- La Casa se reserva el derecho de aceptar, limitar o rechazar cualquier apuesta antes de recibirla.
- La Casa se reserva el derecho de agregar, quitar o cambiar sus reglas y regulaciones sin previo aviso.
- El ganador de un evento, será determinado en la fecha en que concluya el evento de acuerdo con las reglas de la Casa
- Los juegos o eventos deberán llevarse a cabo en la fecha indicada, a menos que se disponga de otra manera.
- El mínimo y máximo de apuestas serán determinados por La Casa.
- La casa no reconoce juegos protestados o decisiones equivocadas, para efectos de apuestas.
- La Casa guardará por noventa (90) días a partir de la fecha del evento, los registros de las jugadas o apuestas y los resultados de los eventos, para la protección de los Clientes y de la Empresa, en caso de un error humano o mecánico.
- **Todas las jugadas o apuestas deberán ser realizadas antes de que inicie el juego, partido o evento, cualquier jugada o apuesta realizada después del inicio del juego, partido o evento será anulada.**
- Si un evento es pospuesto o reprogramado, esto constituye No Acción o Sin Acción, a menos que se disponga de otra manera.
- Si una apuesta resulta igualada, se considera Sin Acción o No Acción, excepto en el **MONEY LINE** de Fútbol ya que se apuesta a ganar o empate.
- En caso de No Acción en una apuesta Por Derecho, se reembolsa el dinero apostado.
- En caso de No Acción en un evento o jugada involucrada en una apuesta Parley de dos combinaciones, se convierte en apuesta Por Derecho.
- En caso de No Acción de una jugada involucrada en una Apuesta Parley de 2 o más combinaciones, reduce el Parley al siguiente número inferior de combinaciones. En caso No Acción de un evento o jugada involucrada en una Apuesta Parley de 2 combinaciones, se convierte en apuesta Por Derecho y si persiste la No Acción el dinero de la apuesta será reembolsado.
- Se hacen todos los esfuerzos posibles para evitar errores en las hojas de logros, pero La Casa no asume responsabilidad alguna por dichos errores (obvios). En caso de que se emita alguna jugada o apuesta con estos errores (obvios) esta jugada o apuesta podrá ser suspendida o anulada.
- Los juegos con apuestas se encuentran prohibidos a menores de edad.
- Si hay algún tipo especial de apuesta o evento no considerado dentro de estas reglas, escribanos a lidersparley@gmail.com
- Las reglas de Las Vegas se aplicarán a cualquier regla o apuesta no cubierta por las normas aquí descritas.
- La Hoja de logros es referencial, está sujeta a cambios según el movimiento de la jugada, los logros definitivos serán los que aparezcan impresos en el ticket.

BEISBOL



- En el Beisbol se aceptan jugadas o apuestas de **MONEY LINE, RUN LINE, ALTA o BAJA, SI o NO** y **VISITANTE o HOME**, en caso de apuestas o jugadas a **MEDIO JUEGO** o primeras cinco entradas, se aceptan **MONEY LINE, RUN LINE** y **ALTA o BAJA**.
- Para efecto de apuestas, el juego es oficial después de cinco entradas completas (4½ entradas si el equipo de casa lleva ventaja). Si un juego se declara suspendido después de dicho lapso, el ganador es determinado por el marcador después de la última entrada completa, a menos que el equipo de casa anote para empatar o tome ventaja en la parte baja de la entrada, en este caso el ganador es determinado por el marcador al momento de detener el juego.
- Para efecto de apuestas de **RUNLINE** y **ALTA o BAJA** a **JUEGO COMPLETO**, deberán jugarse las 9 entradas completas (8½ si el equipo de casa lleva la ventaja) para tener Acción. En caso de que el juego vaya a extra-innings, estos cuentan y valen para el marcador final; En caso de que el juego finalice por **KNOCOUT**, el marcador final será válido para las apuestas de **MONEY LINE, RUNLINE** y **ALTA o BAJA** a **JUEGO COMPLETO**.
- Para efecto de apuestas de **MONEY LINE** y **RUN LINE** a **MEDIO JUEGO** o primeras cinco entradas, se deberán jugar las primeras cinco entradas completas (4½ si el equipo de casa lleva ventaja) para tener acción. En caso de Apuestas de **ALTA y BAJA** a **MEDIO JUEGO** o primeras cinco entradas, se deberán jugar las 5 entradas completas para tener Acción.
- La apuesta de **SI o NO** consiste en acertar si anotan o no carreras en la primera entrada sin importar cual equipo anote, en caso de que alguno anote, esta apuesta es válida al haber alguna anotación o en caso contrario al terminar la primera entrada.
- La apuesta de **VISITANTE o HOME** consiste en acertar el equipo que anote primero sin importar la entrada en que se anote la primera carrera. El equipo de Casa o **HOME** siempre se enlistará en la parte inferior a menos que se indique otra disposición.
- En caso de existir un **CAMBIO DE PITCHER O LANZADOR** al que haga referencia la hoja de logros o el ticket físico cualquier jugada hecha sigue en juego.

BASQUETBOL Y FUTBOL AMERICANO



- En el Basquetbol y en el Fútbol Americano se aceptan jugadas o apuestas de **MONEY LINE**, **RUN LINE** y **ALTA o BAJA**.
- Para efecto de apuestas y a menos que se indique de otra manera, un juego se considera oficial de la siguiente manera:
 - Basquetbol Profesional NBA después de 43 minutos de juego.
 - Basquetbol Colegial y LPB después de 35 minutos de juego.
 - Fútbol Americano NFL después de 55 minutos de juego.
- Para efecto de apuestas, los tiempos extras cuentan y valen para el marcador final, en caso de apuestas a **MEDIO JUEGO** o primera mitad los tiempos extras no cuentan ni valen para el marcador parcial a medio juego, están incluidos como parte de la segunda mitad del juego.

FUTBOL O SOCCER



- En el Fútbol o Soccer se aceptan jugadas o apuestas de **MONEY LINE**, **RUN LINE** y **ALTA o BAJA**, en caso de jugadas o apuestas a **MEDIO JUEGO** o primera mitad se acepta únicamente **MONEY LINE**.
- Para efecto de apuestas, el juego de Fútbol o Soccer es oficial después de 75 minutos de juego, a menos que se indique de otra manera.
- **En los juegos de Fútbol o Soccer en caso de ir a prórroga (tiempo extra o a definición por penaltis), no valen para el marcador, únicamente son válidos los dos tiempos reglamentarios.**
- Para efecto de jugadas o apuestas de **MONEY LINE**, en el Fútbol o Soccer se apuesta a Ganador o Empate.

HOCKEY



- En el Hockey se aceptan jugadas o apuestas de **MONEY LINE**, **RUN LINE** y **ALTA o BAJA**.
- Para efecto de apuestas, el juego de Hockey es oficial después de 55 minutos de juego, a menos que se indique de otra manera.
- Para efecto de apuestas, en caso de que el juego vaya a tiempo extra (5 minutos), este es válido para el marcador final.
- En caso de permanecer el empate después del tiempo extra, 3 jugadores de cada equipo participarán en los tiros libres (shootout) en el orden que seleccione el entrenador, cada equipo tiene 3 tiros libres (shootout), el equipo con mayor cantidad de goles anotados es el ganador.
- En caso de permanecer el empate, los tiros libres (shootout) serán a muerte súbita.
- Sin importar el número de goles anotados en la tanda de tiros libres (shootout), al resultado final del juego (después del tiempo extra) le será añadido solamente un gol al ganador de la tanda de los tiros libres (shootout).

BOXEO NACIONAL E INTERNACIONAL



- En el boxeo se aceptan apuestas de **MONEY LINE** y **ALTA o BAJA**.
- Para efecto de apuestas, el combate de boxeo se considera oficial al momento de sonar la campana para que empiece el primer asalto, independientemente de la duración o título.
- **MONEY LINE:** En el caso del boxeo es una apuesta de un boxeador contra otro, donde hay que acertar el ganador del combate, en caso de empate en la decisión del combate, la apuesta queda Sin Acción.
- **ALTA o BAJA:** En el caso del boxeo consiste en acertar si el total de rounds en que se defina el combate es mayor o menor al total propuesto. Para efecto de apuestas, se considera medio round exactamente un minuto y treinta segundos de un round de tres minutos.
- En caso de que una pelea sea modificada en el número de rounds, las apuestas siguen en juego y se consideran con acción, a menos que se indique de otra manera.
- Se considera un empate técnico cuando un combate termina antes del número de rounds asignados, esto habitualmente debido a un cabezazo accidental (head-butt) o golpe indebido (foul). En este caso tanto el **MONEY LINE** como la **ALTA o BAJA** quedan Sin Acción.
- Los resultados se evaluarán en base al resultado oficial en el ring. En lo que se refiere a las apuestas, no se tendrán en cuenta anulaciones oficiales o no oficiales del resultado de un combate por parte del organismo sancionador basadas en apelaciones, suspensión, demandas, resultados de pruebas antidopaje o cualquier otra sanción al boxeador.

TENIS



- En el tenis se aceptan apuestas de **MONEY LINE, ALTA o BAJA y SI o NO**.
- **MONEY LINE:** En el caso del tenis es una apuesta de un jugador contra otro o una pareja de jugadores contra otra, donde hay que acertar el ganador del partido. Se debe jugar el primer set completo para que las apuestas de **MONEY LINE** sean válidas, si no se llega a completar un set, todas las apuestas quedan Sin Acción, **si uno de los jugadores abandona el juego después de completarse uno a más sets, el otro jugador será considerado el ganador para los efectos de las apuestas.**
- **ALTA o BAJA:** En el caso del tenis consiste en acertar si el total de puntos del partido es mayor o menor al total propuesto. Si el partido no se finaliza debido a la retirada o descalificación de un jugador, las apuestas de **ALTA o BAJA** quedan Sin Acción, deben tener la duración normal del partido para que tengan Acción.
- Si en vez de la duración normal, un partido se decide en un Pro Set, las apuestas de **ALTA o BAJA** quedan Sin Acción.
- **SI o NO:** En el caso del tenis consiste en acertar sí o no el partido termina 2-0 sin importar el ganador, esta apuesta se aplica a los partidos pautados a 3 sets. Esta apuesta es válida al terminar el segundo set, si el segundo set no se finaliza debido a la retirada o descalificación de un jugador, las apuestas de **SI o NO** quedan Sin Acción.
- En el supuesto caso de que no se juegue el número indicado de sets y que el tiempo del partido sea reducido por los jueces o árbitros oficiales del torneo, el líder oficial determinado por los jueces árbitros será el ganador. Ejemplo: Si un partido está programado para 5 sets y solo se juegan 3 sets debido al mal tiempo, el Líder al finalizar el tercer set será declarado ganador del partido. En este caso serán válidas las apuestas de **MONEY LINE** y quedarán Sin Acción las apuestas de **ALTA o BAJA**.

REGLAS DEL PARLEY HIPICO

- **EL GANADOR** de la carrera será de acuerdo al **RESULTADO OFICIAL DEL HIPODROMO CORRESPONDIENTE**.
- Existen tres opciones para jugar, las cuales estarán identificadas de la siguiente manera: **OPCION "A":** el nombre de uno de los caballos participantes en la carrera, **OPCION "B":** el nombre de otro de los caballos participantes en la carrera, **OPCION "C":** identificada con la palabra **RESTO** la cual incluye los demás caballos participantes en la carrera.
- **SOLO SERA GANADORA UNA SOLA DE LAS TRES OPCIONES DE JUEGO: "A", "B" o "C".**
- En caso de existir un **EMPATE** donde estén involucradas dos o las tres opciones de juego ("**A**", "**B**" o "**C**") de esa carrera, **TODAS** las jugadas de dicha carrera quedarán **ELIMINADAS O SIN EFECTO** inclusive la opción perdedora, en caso de que los caballos que lleguen empatados pertenezcan todos a la opción "**C**", esta será la opción ganadora.
- En caso de que uno o ambos caballos identificados con su nombre en las **OPCIONES "A" y "B"** sea o sean **RETIRADOS OFICIALMENTE**, cualquiera que sea el caso, **TODAS** las jugadas hechas en dicha carrera quedan **ELIMINADAS O SIN EFECTO**.
- La opción "**C**" o sea la palabra **RESTO** tendrá participación en la carrera siempre y cuando por lo menos participe un caballo que no sea de las opciones "**A**" y "**B**".
- Cualquier opción ("**A**", "**B**" o "**C**") puede ser jugada y combinada en un **PARLEY** con cualquier deporte.
- Para que las jugadas o apuestas de una carrera tengan efecto siempre deben participar en dicha carrera las tres opciones ("**A**", "**B**" y "**C**") y no debe haber empate entre dos o tres opciones.