Reglas Parley

REGLAS PARA APUESTAS BASKETBALL

Las apuestas en basketball se aceptan de la siguiente manera:

- ***APUESTA DERECHA***

Esta es una apuesta de un equipo contra otro.

- ***APUESTA DE PRIMERA Y SEGUNDA MITAD***

Esta es una apuesta de un equipo contra otro.

- ***APUESTA POR CUARTOS***

Esta es una apuesta de un equipo contra otro.

- ***APUESTA DE LINEA ESPECIAL DE PUNTOS***

Esta es una apuesta de un equipo contra otro.

- ***APUESTAS DE MEDIO PUNTO***

En esta apuesta se puede comprar medio punto para sumarlo a los puntos del equipo no favorito o para restarlo a los puntos del equipo favorito, en ambos casos el mismo es a -120, a menos que se indique de otra manera.

TOTAL DE PUNTOS

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

APUESTA PARLAY

Esta es una apuesta que especifica de dos o mas selecciones combinadas a ganar o al total de puntos en el marcador final, y todas las selecciones deben ganar.

Runline o Spread

Ejemplo:

Pistons +9
Warriors -9

Si la apuesta es a runline o spread en Warriors -9 este equipo debera ganar por 10 puntos o mas para que el logro sea valido si llegara a ganar por 9 puntos exactos el logro quedaria en empate y se anula.

Si la apuesta en a runline o spread en Pistons +9 este equipo puede perder hasta por 8 puntos para que el logro sea valido si llegara a perder por 9 puntos exactos el logro quedaria en empate y se anula.

Alta o Baja

Ejemplo:

Pistons vs Warriors la linea es 202

Si la apuesta es por la baja de 202 el puntaje total de los dos equipos debe ser 201 o menos puntos para que sea valido el logro

Si la apuesta es por la alta de 202 el puntaje total de los dos equipos debe ser 203 o mas puntos para que sea valido el logro

Si el partido llegara a quedar en 202 puntos exactos el logro quedaria en empate y se anula.

Beisbol

1. *En el caso de que el lanzador oficial fuese cambiado antes del inicio del juego, las apuestas continúan validas.*
2. *Para efectos de apuesta, los juegos son oficiales después de 5 entradas completas.*
3. *El dinero será reembolsado si el juego se suspende.*
4. *Los juegos deberán llevarse a cabo en la fecha indicada, en caso de juegos suspendidos y reprogramados para otra fecha no tendrán validez.*
5. *Para las apuestas: ALTA/BAJA A JUEGO COMPLETO, RUN LINE, SUPER RUN LINE, RUN LINE ALTERNATIVO, 2DA MITAD, H+R+E; las entradas extras cuentan y son validas para el marcador final.*
6. *Para las apuestas "Si y No" en el primer inning, las mismas son validas después de que el juego es oficial, es decir, 5 entradas completas.*
7. *Cuando se apuesta a: ALTA/BAJA A JUEGO COMPLETO, RUN LINE, SUPER RUN LINE, RUN LINE ALTERNATIVO, 2DA MITAD, H+R+E; deberán jugarse las nueve entradas completas.*

Apuesta Derecha

Esta apuesta es equipo contra equipo, sin importar el lanzador inicial.

1. *El signo menos (-) indica el equipo favorito.*
2. *El signo mas (+) indica el equipo no favorito.*

Apuesta Runline

En este caso ambos equipos salen con el mismo logro (LogroM = LogroH) excepto para el Baseball, en donde cada equipo sale con un logro diferente. El favorito o macho se establece por que da unos puntos o carreras de ventaja (RunLine) al otro equipo. El equipo macho para poder ser el ganador deberá sacar una ventaja mayor que el valor del "RunLine" de lo contrario pierde el juego aun habiendo tenido en términos absolutos más puntos o carreras que el equipo contrario. El equipo ganador será el que obtenga más puntos sumados o restados el RunLine.

Ejemplo:

Boston Runline -1.5 Super Runline -2.5.
Kansas City Runline +1.5. Super Runline +2.5.

Si su apuesta es Runline de Boston (-1.5) este equipo debera ganar por 2 o mas carreras para que el logro sea valido. Y si es SuperRunline (-2.5) debera ganar por 3 o mas carreras.

Si su apuesta es Runline de Kansas City (+1.5) este equipo puede perder hasta por 1 carrera o ganar el juego para que el logro sea valido. Y si es SuperRunline (+2.5) podra perder hasta por 2 carreras o ganar el juego.

Runline a 5 innings

Ejemplo:

Boston Runline -0.5
Kansas City Runline +0.5

Si su apuesta es Runline al 5to inning de Boston (-0.5) este equipo debera ganar hasta el 5to inning por 1 o mas carreras para que el logro sea valido. Si llegase a quedar el juego empatado en el 5to inning este logro es perdedor.

Si su apuesta es Runline al 5to inning de Kansas City (+0.5) este equipo puede empatar o salir ganando hasta el 5to inning para que el logro sea valido.

Ganar a 5 innings o Mitad

Ejemplo:

Boston a ganar (5 innings o mitad)
Kansas City a ganar (5 innings o mitad)

Si su apuesta es a cualquiera de estos 2 equipos tendra que ganar a 5 innings o mitad el equipo apostado para que el logro sea valido. Si llegase a quedar empatado el juego a 5 innings o mitad este logro es anulado y vale el resto del ticket jugado.

Total de Carreras

Esta es una apuesta que especifica si el total de carreras de un juego será mayor o menor al total propuesto. Los totales de carreras podrán tener movimientos de su línea inicial.

Apuesta Parlay

Esta apuesta agrupa de dos hasta seis selecciones combinadas a ganar y/o al total de carreras, y todas las selecciones deben ganar.

Apuesta 5 Innings

Se deben jugar las primeras cinco entradas completas, 4½ si el equipo de casa lleva la ventaja, para tener acción en el juego. Cuando se apuesta al total de carreras (Alta / Baja) deberán jugarse las cinco entradas completas para ser validas.