

Reglamento de Apuestas de Parleys

Reglamento Parlay.

1. Apuesta Parlay; El parlay o parley es una apuesta que agrupa 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 parley de tres (3) o más equipos, reduce el parley al siguiente número inferior de combinaciones, en caso de empate o NO ACCIÓN de un partido involucrado en la apuesta de parley de dos (2) se convierte en apuesta derecha y si persiste el empate o NO ACCIÓN el dinero de la apuesta será reembolsado.
2. Los juegos deberán llevarse a cabo en la fecha indicada a menos que se disponga de otra manera.
3. Si un juego es pospuesto y/o reprogramado, esto constituye NO ACCIÓN, a menos que se disponga lo contrario.
4. NO ACCIÓN significa reembolso de dinero apostado. (Excepto en apuestas de parley).
5. En toda apuesta derecha si el favorito gana, exactamente por la ventaja de puntos, la apuesta será reembolsada (Excepto para las apuestas de parlay).
6. El equipo de casa siempre se listara en la parte inferior, a menos que se indique otra posición.
7. Cuando se apuesta al favorito, este debe ganar por una ventaja mayor que con la que esta desfavorecido.
8. Cuando se apuesta al no favorito este debe ganar o no perder por una diferencia mayor por la que esta favorecido.
9. En apuestas a ganador del partido, los tiempos extras cuentan para el marcador final.
10. En apuestas al total de puntos, los tiempos extras cuentan para el marcador final.
11. En apuestas de medio tiempo, los tiempos extras cuentan para el marcador final.
12. En apuestas de medio tiempo, los tiempos extras están incluidos como parte de la segunda mitad. Apuesta Derecha.
13. Es la apuesta de un equipo contra otro.
14. NOTA 1: Se considera juego legal cuando se cierra la 5ta entrada, excepto que el equipo HOME CLUB este ganando y no halla bateado el 5to inning, entonces es válido 4.5 inning.
15. 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

Reglamento de Apuestas de Parleys

carreras si se toman en cuenta para la decisión del partido. Sobre la hora del encuentro.

16. Toda jugada echa después de comenzado un juego será anulada, razón a esto nos regimos por la hora en que comenzó el juego al momento de realizar las premiaciones.

Condiciones Generales de Logros.

17. En caso de ocurrir algún tipo de error de logros que provenga de agentes externos tales como: información del sitio fuente errada, logros de bajas de juego completo en mitad de juego o bajas de mitad de juego en juego completo, u algún otro tipo de error que elimine la transparencia de las apuestas, entonces dichas jugadas no serán validas, por lo que los tickets involucrados serán re-calculados en premio en caso que resulte ganador. "Logros publicados erróneamente por razones del ítem anterior o agentes humanos serán automáticamente anulados al momento de realizar las premiaciones, colocando de esta manera el premio real que debió publicarse ya que no se cancelaran tickets bajo ninguna circunstancia con errores de logros.". En consecuencia de ello los tickets emitidos por este portal: clubsportuno.com, mostraran visiblemente en la parte inferior la siguiente misiva: **LA BANCA SE RESERVA EL DERECHO DE ANULAR CUALQUIER LOGRO CON ERROR! EVIDENTE, RECALCULANDO EL PREMIO, **EL PORTADOR DEL TICKET ACEPTA LOS TÉRMINOS**.**

Condiciones Generales Banca.

18. 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 REINTEGRARA EL VALOR DE LA MISMA Y NO ENTRARAS EN JUEGO.

19. La banca no responde por los boletos perdidos, robados alterados o ilegibles.

20. Este reglamento se pueden modificar parcial o totalmente y siempre estará publicado en nuestro portal en línea en clubsportuno.com.

21. El jugador debe revisar su boleto antes de retirarse de la taquilla de lo contrario acepta la apuesta como indica su boleto.

22. La jugada mínima al igual que la máxima la determina la banca.

23. Los boletos son un vale al portador y caducan a los tres (3) días consecutivos incluyendo el día de la jugada.

24. Todas la apuestas realizadas después de iniciarse un partido están anuladas y se reintegra el dinero.

25. Encuentro decretado forfeit se considera suspendido, para cualquier deporte.

Reglamento de Apuestas de Parleys

26. Para el béisbol, las jugadas de alta y baja en 5 inning y runline en 5 inning, para que sean validas deben completarse hasta el ultimo out del cierre del 5to inning.

27. Beisbol: Se considera juego legal cuando se cierra la 5ta entrada excepto que el equipo HOME CLUB este ganando y no halla bateado el 5to inning entonces es valido 4.5 inning. Después de pasadas 5 entradas se validara el pago como quede el resultado sin importar que el equipo HOME CLUB batee.

28. Si el juego es valido pero no se completan las 9 entradas solamente es tomada para la modalidad juego completo la opción a ganar, todas las demás apuestas para juego completo como alta/baja, runline, superruline, boxscore no serán validas. Las apuestas para 5to inning si son validas.

29. Excepción: En juegos dobles la regla anterior para el resultado de las jugadas a juego completo de carreras como lo son alta/baja, runline, superrunline, boxscore son validas dependiendo del tipo de encuentro que se haya estipulado, es decir si es un juego valido de 7 entradas o de 9 entradas, debido por ejemplo a que en un encuentro de 9 entradas si se suspende en la 7 entrada entonces no son validas las opciones de carreras, pero un encuentro de 7 entradas que fue pautado de esta manera al llegar a la 7ma entrada todas las jugadas serán validas; sin embargo si un encuentro de 7 entradas es suspendido en la 6ma entrada entonces las jugadas de carreras antes mencionadas no son validas. Total de Carreras (Altas y Bajas).

30. Esta 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.

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

32. NOTA 2: Para la baja o alta se tiene 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.

33. 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. Jugada RunLine. 34. Para que esta apuesta se cumpla debe por lo menos jugarse nueve (9) inning 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 RUNLINE que "DA" pierde la apuesta y por lo consiguiente el que "RECIBE" gana la misma. La Jugada De Si y el No.

35. 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. Cambio de pitcher.

Reglamento de Apuestas de Parleys

36. Si hay algún cambio de pitcher antes de iniciarse el partido todas las apuesta (SI/NO, 1era mitad, carreraje primera mitad, juego completo, carreraje del juego completo y runline) Entran en juego, es decir, que el logro es para el equipo no para el pitcher. Jugada anota primero.

37. 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. Apuesta BoxScore.

38. Consiste en acertar la totalidad de: CARRERAS, HIT 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 este por debajo del mismo.

39. El resultado para esta apuesta, es la sumatoria de carreras, hit y errores en el encuentro entre dos (2) equipos se debe 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 tomara como resultado la sumatoria de las carreras, hit y errores del encuentro de los dos (2) equipos.

40. Reglamento Par Impar, 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.

41. El resultado para esta apuesta es la sumatoria de las carreras en el encuentro entre dos (2) equipos. Se debe jugar por lo menos nueve (9) inning completos excepto que el equipo HOME CLUB fuese ganando y no necesite batear el cierre de la novena entrada, igualmente para los juegos de mas de nueve (9) inning se tomara como resultado la sumatoria de carreras en el encuentro de los dos (2) equipos.

Futbol Soccer.

42. Para el juego de futbol soccer solo tomaremos en cuenta el partido en sus dos (2) tiempos normales es decir, sus noventa (90) minutos reglamentarios mas sus respectivos minutos de descuento para cada tiempo.

43. En el futbol soccer hay tres (3) apuestas validas en un mismo encuentro: a ganar un equipo o a ganar el otro equipo y por último a que el encuentro termine en su tiempo reglamentario empatado.

44. El empate se considera una apuesta valida diferente a la apuesta a ganar. Jugada basket NBA Pre-Temporada.

45. 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 VALIDA.

Reglamento Basquetbol.

Reglamento de Apuestas de Parleys

46. Las apuestas en BASQUETBOL se aceptan de la siguiente manera: APUESTA DE PRIMERA Y SEGUNDA MITAD. Esta es una apuesta de un equipo contra otro.

47. 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 será mayor o menor al propuesto. 48. Para efectos de apuestas o a 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.

Reglamento Futbol Americano (NFL).

49. Si un partido de Futbol Americano es pospuesto, suspendido o re programado se declaran las apuestas nulas, se procederá a re calcular el premio de los parlay o se devolverá la jugada si es por derecho.

50. Para que las apuestas tengan validez deberá haber transcurrido la totalidad del encuentro.

51. En las apuestas de Altas/Bajas, RunLine y Ganador Juego Completo, las prorrogas se incluyen en el resultado final

