

***NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO  
DE APUESTAS EN LA CIUDAD AUTÓNOMA DE  
MELILLA, MEDOC INVESTMENTS S.A***

La realización de apuestas con MEDOC INVESTMENTS S.A., implica la aceptación de estas normas así como las condiciones específicas en cada modalidad base de nuestras apuestas. Es responsabilidad de cada cliente conocer y aceptar estas normas antes de apostar.

## INDICE

<b>1</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	
<b>2</b>	<b>CONDICIONES GENERALES</b> .....	
	2.1. DERECHO DE ADMISIÓN.....	
	2.2. LIMITACIONES A LA PARTICIPACIÓN DE LAS APUESTAS.....	
	2.3. POLÍTICA DE SEGURIDAD Y PRIVACIDAD.....	
	2.4. CONDICIONES GENERALES DE CONTRATACIÓN DE LAS APUESTAS.....	
	2.5. MODALIDADES DE APUESTAS.....	
	2.5.1. Simple.....	
	2.5.2. Combinada o múltiple.....	
	2.6. FORMALIZACIÓN Y VALIDACIÓN DE LAS APUESTAS.....	
	2.7. UNIDAD MÍNIMA DE APUESTAS.....	
	2.8. UNIDAD MÁXIMA DE APUESTAS.....	
	2.9. RESULTADO VÁLIDO.....	
	2.10. PAGOS DE LOS PREMIOS DE LAS APUESTAS.....	
	2.11. CADUCIDAD DE LOS BOLETOS PREMIADOS.....	
	2.12. RECLAMACIONES.....	
<b>3</b>	<b>TARJETA DE CLIENTE EFORBET MELILLA</b>	
	3.1. CARACTERÍSTICAS DE LA TERJETA DE CLIENTE EFORBET MELILLA.....	
	3.2. ELEMENTOS BÁSICOS DE LA TARJETA DE CLIENTE.....	
	3.2.1. Creación de las Tarjetas de Cliente.....	
	3.2.2. Contenido de las Tarjetas de Cliente.....	
	3.2.3. Utilización de la Tarjeta de Cliente.....	
	3.3. TARJETA DE CLIENTE EN UN ENTORNO DE SOCIO.....	
	3.4. TARJETA DE CLIENTE –SIN ESTRUCTURA PROPIA.....	
	3.5. CARACTERÍSTICAS DE LAS TARJETAS DE CLIENTE.....	
	3.5.1. Tarjeta de Cliente – Clásica .....	
	3.5.2. Tarjeta de Cliente – Abonos .....	
	3.5.3. Tarjeta de Cliente – Efectivo .....	
	3.5.4. Apuestas Anónimas .....	
<b>4</b>	<b>REGLAS APLICABLES A DETERMINADOS EVENTOS Y DEPORTES</b> .....	
	4.1. REGLAS GENERALES.....	
	4.1.1. Cambios en la hora o fecha de la celebración de un evento antes de su comienzo.....	
	4.1.2. Cambios en el lugar de celebración de eventos.....	
	4.1.3. Errores ortográficos.....	
	4.1.4. Empates.....	
	4.1.5. Eventos considerados no válidos.....	
	4.1.6. Misma elección en más de un evento.....	
	4.1.7. Dos o más pronósticos en un evento.....	
	4.2. APUESTAS EN VIVO.....	
	4.3. DEPORTES.....	
	4.4. CARRERAS DE GALGOS Y CABALLOS.....	
	4.5. OTROS TIPOS DE DEPORTES (GOLF, AJEDREZ, RUGBY, BILLAR, etc,).....	
	4.6. OTROS EVENTOS NO DEPORTIVOS (pej. CONCURSOS O LOTERÍAS).....	
<b>5</b>	<b>PRINCIPALES APUESTAS POR DEPORTES</b> .....	
<b>6</b>	<b>GLOSARIO</b> .....	

## ***Normas de Organización y Funcionamiento de Apuestas***

### **1. Introducción**

A lo largo del presente documento (Normas de organización y funcionamiento de las apuestas de MEDOC INVESTMENTS S.A.), se definen los conceptos y se explican las reglas básicas que se aplicarán en los locales de apuestas deportivas en la Ciudad Autónoma de Melilla.

El objetivo de estas Reglas es informar a los usuarios, de forma clara y sencilla, del funcionamiento de los locales de apuestas presenciales MEDOC INVESTMENTS S.A. y su producto: las apuestas de contrapartida.

Estas normas se fundamentan en lo dispuesto en el Decreto nº 66/2015 del 31 de agosto, publicado en el BOME de 04 de septiembre de 2015 por el que se aprueba definitivamente el Reglamento de Apuestas de la Ciudad Autónoma de Melilla, a cuyo régimen jurídico, como regulador del juego y apuestas en la Ciudad Autónoma de Melilla, tanto MEDOC INVESTMENTS S.A. como los apostantes o usuarios se someten. Todas aquellas particularidades no registradas específicamente en este documento se resolverán mediante la aplicación de dicho Decreto.

En todos los establecimientos de MEDOC INVESTMENTS S.A., se expone una copia de estas reglas de forma visible a los usuarios. También, habrá folletos y avisos visibles con mención expresa a la prohibición de jugar de los menores, así como que la práctica abusiva de juegos y apuestas puede producir ludopatía. En dichos establecimientos existen hojas de reclamaciones a disposición de los usuarios.

La marca comercial con la que MEDOC INVESTMENTS S.A. se presente en la Ciudad Autónoma de Melilla para comercializar las apuestas recogidas en estas normas es **"EFORBET MELILLA"**, siendo su logo el siguiente:



## **2. Condiciones Generales.**

En este apartado se exponen las reglas principales para apostar en cualquiera de los locales de apuestas presenciales de MEDOC INVESTMENTS S.A.

### **2.1. Derecho de Admisión.**

**MEDOC INVESTMENTS S.A.** ejerce su derecho de admisión de acuerdo con la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

El servicio de admisión tiene por objeto impedir el acceso a los establecimientos donde se practique el juego de apuestas a las personas que tengan prohibida la entrada.

En particular, se impedirá la entrada y realización de apuestas a:

- a) Los menores de 18 años.
- b) Las personas que den muestras evidentes de hallarse en estado de embriaguez o intoxicación por drogas, o cualquier otra circunstancia por la que razonablemente se deduzca que puedan perturbar el orden, la tranquilidad de los presentes en los establecimientos o el desarrollo del juego. De igual forma, podrán ser invitados a abandonar el local las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el interior del local o cometan irregularidades en la práctica de las apuestas. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato a la administración de la empresa. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada al local fue injustificada podrán formular queja, ante el órgano competente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas, indicando las causas por las que consideren que dicha prohibición no es procedente.
- c) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o inhabilitados para administrar sus bienes de acuerdo con la Ley Concursal, en tanto no sean rehabilitados, así como también los que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad. La infracción de esta prohibición sólo será sancionable en el supuesto de que la decisión judicial haya sido notificada.
- d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales y aquellas que se comporten de manera violenta, produciendo molestias al público o alteren el normal desarrollo de la actividad.
- e) Las personas que se hallen incluidas en el Registro de Interdicción de acceso al juego.

### **2.2. Limitaciones a la participación en las apuestas.**

No podrán participar en las apuestas:

- a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente.
- b) Las personas que voluntariamente hubieran solicitado que les sea prohibido el acceso al juego o la tengan prohibido por resolución judicial.
- c) Los accionistas, los participantes o los titulares de las sociedades dedicadas a la organización y comercialización de las apuestas, y el personal, directivos y empleados de dichas empresas, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de todos ellos.

- d) Los deportistas, los entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento objeto de las apuestas.
- e) Los directivos de las entidades participantes en el acontecimiento objeto de las apuestas.
- f) Lo jueces o los árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento objeto de las apuestas, así como las personas que resuelvan los recursos contra decisiones de aquellos.
- g) Los funcionarios que tengan atribuidas las funciones de inspección y control den materia de juego.

No tendrán validez las apuestas realizadas por las personas comprendidas en alguno de los supuestos anteriores. En estos casos MEDOC INVESTMENTS S.A., sin perjuicio de su anulación, comunicará esta circunstancia al negociado de juegos de la Ciudad Autónoma de Melilla.

Para evitar la participación de estas personas, aquellas personas que deseen realizar apuestas en los locales de apuestas de MEDOC INVESTMENTS S.A., por parte de la dirección y/o empleados podrán requerir que se identifiquen a través de cualquier documento público como DNI, pasaporte o NIE, permiso de conducir para acreditar su identidad.

El operador comprobará especialmente la mayoría de edad y la no inclusión en el listado oficial de personas cuyo acceso al juego haya sido prohibido (por solicitud voluntaria o por resolución judicial) del acreditado.

Si un cliente desea darse de alta en dicho listado en cualquiera de los locales de apuestas de MEDOC INVESTMENTS S.A., puede contactar con la dirección y/o empleados. Éstos le explicarán el proceso a seguir y/o los lugares donde acudir en caso de padecer algún tipo de patología relacionada con el juego.

### **2.3. Política de seguridad y privacidad.**

MEDOC INVESTMENTS S.A. asume sus obligaciones con los clientes y usuarios de los servicios que ofrece en todos sus locales de MEDOC INVESTMENTS S.A, en relación con la gestión de su información personal de acuerdo con la Ley 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

La información personal que MEDOC INVESTMENTS S.A. solicita a sus clientes tiene como finalidad:

- a) Comprobar que no tiene limitada la participación en las apuestas, según se especifica en el apartado anterior.
- b) Comprobar que es mayor de edad.
- c) Proporcionarle información sobre eventos, pronósticos, coeficientes o cualquier otra que le pueda ser de interés, si así lo solicita.
- d) Cumplir con la normativa vigente relativa a la identificación de los pagos mayores de 2.500€. Informando al cliente que esta información será remitida al Negociado de Juegos de la Ciudad Autónoma de Melilla.
- e) El sistema técnico que utiliza MEDOC INVESTMENTS S.A. para la organización y comercialización de las apuestas garantiza la autenticidad y el cómputo de las mismas, así como la confidencialidad y seguridad respecto de los datos recabados de carácter personal.

#### **2.4. Condiciones generales de contratación de las apuestas.**

Las presentes Normas forman parte del contrato para la formalización de la apuesta, y se entenderán aceptadas por el apostante o usuario al formalizar su apuesta, siendo para ello suficiente que estas condiciones generales se expongan en lugar visible dentro de los locales de MEDOC INVESTMENTS S.A. en los que se formalicen las apuestas.

Todas las apuestas realizadas, así como estas Normas, se rigen por el Reglamento de Apuestas de la Ciudad Autónoma de Melilla. Si alguna estipulación de estas Normas se considerase contraria a la ley, nula o no ejecutable por cualquier motivo, se revisará de forma independiente del resto de las Normas y no afectará a la validez y la aplicación de los demás términos incluidos en este documento.

En caso de que existan indicios de que se ha producido una manipulación de un evento, MEDOC INVESTMENTS S.A. se reservará el derecho de retener el pago de los premios, a la espera del resultado de las investigaciones pertinentes que realice la entidad organizadora del evento. En el caso de que finalmente se determine por la organización del evento la existencia de tal manipulación, o no se resuelva esta situación en un plazo máximo de 3 meses desde el día de la celebración del evento, MEDOC INVESTMENTS S.A. anulará las apuestas correspondientes a dicho evento y devolverá el importe íntegro de las mismas.

Si una apuesta resulta anulada por las circunstancias que fuesen, la empresa autorizada deberá devolver a los usuarios el importe íntegro de la apuesta una vez que se tenga constancia de dicha anulación, sin perjuicio de las responsabilidades que pudiesen resultar exigibles en el caso de que la anulación se debiese a causas imputables a la propia empresa autorizada. La devolución del importe se realizará en los términos establecidos para el abono de premios establecidos en el Reglamento de Apuestas de la Ciudad Autónoma de Melilla.

Las normas establecidas por MEDOC INVESTMENTS S.A. serán decisivas para la interpretación del contenido del contrato. Si se expide un boleto de apuestas el cliente apostante confirmará que los datos contenidos en éste son correctos al aceptar este boleto de apuestas.

#### **2.5. Modalidades de apuestas.**

MEDOC INVESTMENTS S.A. comercializa en el territorio de la Ciudad Autónoma de Melilla, apuestas sobre eventos deportivos, de competición o de cualquier otra naturaleza previamente determinados, cuyo desenlace sea incierto y ajeno a las partes intervinientes.

MEDOC INVESTMENTS S.A., ofrece la modalidad de apuesta de contrapartida, en las cuales el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio el resultado de multiplicar los importes apostados a los pronósticos ganadores por el coeficiente que MEDOC INVESTMENTES S.A. haya establecido para los mismos.

Según su contenido, la apuesta puede ser:

##### **2.5.1. Simples.**

Aquella en la que se apuesta por un único resultado de un solo evento. El apostante tiene derecho a premio si acierta el pronóstico ganador del evento seleccionado.

Ejemplo.

El cliente juega 100 €. A la victoria del Atlético de Bilbao (cuota 2,20)

=> Vd. recibirá: 220 €.- (100 x 2,20)

El cliente juega 70 €. a un empate en un Barcelona-Real Madrid (cuota 3,00)

=> Vd. recibirá: 210 €.- (70 x 3,00)

### **2.5.2. Múltiple o combinada.**

Aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

Ejemplo:

El cliente juega 50 €.-

A VICTORIA del Betis (cuota 2,20)

A la VICTORIA de Fernando Alonso (cuota 2,00)

A la VICTORIA de Ferrer (cuota 1,40)

A la VICTORIA de Chicago Bulls (cuota 2,40)

El apostante recibirá:  $50 \times 2,2 \times 2,0 \times 1,4 \times 2,4 = 739,2$  €.-

### **2.6. Formalización y validación de las apuestas**

Las apuestas se podrán formalizarse a través del personal de la empresa autorizada en los mostradores o ventanillas de los locales de apuestas dotados de terminales de expedición y control de las mismas. La formalización de apuestas podrá hacerse directamente por el usuario mediante máquinas auxiliares.

MEDOC INVESTMENTS S.A. publica su oferta de apuestas en las máquinas auxiliares de apuestas y pantallas auxiliares asociando un número a cada evento y un coeficiente a cada pronóstico.

MEDOC INVESTMENTS S.A. puede cambiar las fechas, horas, coeficientes, etc. publicadas. En caso de error o cambio en los coeficientes, MEDOC INVESTMENTS S.A. tendrá en cuenta los datos registrados en el momento de validación de la apuesta e impresos en el correspondiente boleto, reservándose el derecho de anular la apuesta, devolviendo el importe íntegro de la cantidad apostada.

En el caso de apuestas en directo (live) MEDOC INVESTMENTS S.A. podrá modificar el coeficiente hasta el momento de validación de la apuesta, en cuyo caso el sistema advertirá al jugador del cambio de coeficiente para que pueda optar por continuar con la apuesta o renunciar a la misma. En el resto de apuestas deportivas, una vez seleccionado el evento y pronóstico por el jugador, MEDOC INVESTMENTS S.A. aceptará el coeficiente seleccionado hasta formalizar la apuesta.

Una vez formalizada y validada, no se podrá modificar ninguno de los elementos que la componen y limitan. Por este motivo no se entregará el boleto al usuario hasta que este lo haya aceptado y haya realizado el pago correspondiente.

Los cambios o cancelaciones de apuestas validadas sólo se permitirán con el consentimiento de MEDOC INVESTMENTS S.A.

Con el fin de ayudar a los apostantes o clientes, MEDOC INVESTMENTS S.A. puede añadir información a cada una de sus ofertas (por ejemplo: campo neutral, número de jornada, si la copa se juega a uno o dos partidos, resultado del primer partido) pero no será responsable de la precisión de los datos expuestos.

Si desde el punto de vista técnico existen obstáculos en visualizar los datos completos (por ejemplo, nombres de los participantes en los partidos de tenis por parejas etc.) MEDOC INVESTMENTS S.A. puede en este caso usar abreviatura.

MEDOC INVESTMENTS S.A. se reserva el derecho de limitar o interrumpir la recepción de cualquier tipo de apuesta si las operaciones suponen un peligro para el normal funcionamiento de las mismas (por ejemplo: si se da la circunstancia de que el evento ya ha empezado, si el evento retirado de la oferta no fue bloqueado en el ordenador, si el apostante no respeta las presentes Normas, si existe un error ortográfico o en los coeficientes, etc.) o suponen asumir un riesgo muy elevado a criterio de MEDOC INVESTMENTS S.A.

La apuesta se considera válida cuando se entrega al usuario el boleto acreditativo de la misma. La aceptación de dicho documento implica la conformidad con la apuesta realizada y con las presentes Normas.

La apuesta se entenderá como no realizada cuando resulte imposible la validación de la misma.

Es responsabilidad del cliente comprobar que los elementos que componen y limitan su apuesta son correctos en el momento en que recibe su boleto. En ese preciso instante, si el cliente no estuviera de acuerdo con alguno de los elementos de las apuestas, en el caso de que la apuesta haya sido realizada en un terminal de expedición, deberá informar inmediatamente al empleado del local del posible error.

En el caso de que la apuesta haya sido realizada en un terminal de expedición, MEDOC INVESTMENTS S.A., aceptará cancelaciones de boletos dentro de los cinco minutos siguientes a la validación, con excepción de apuestas en vivo, carreras de caballos y galgos y en el caso de que alguno de los eventos objeto de la apuesta hubiera comenzado una vez validado el boleto.

Así mismo, los clientes deben saber que en ocasiones, las retransmisiones deportivas que se emiten en los locales de apuestas (TV, radio, Internet, etc.) pueden tener algún tipo de retraso respecto al acontecimiento real. Estas retransmisiones son ajenas a MEDOC INVESTMENTS S.A., pues dependen de las instalaciones técnicas de las empresas que cuentan con los derechos de imagen de dichos eventos.

Por este motivo, MEDOC INVESTMENTS S.A. no se responsabilizará de las mismas, ni de las conclusiones que de ellas saquen los clientes para realizar sus apuestas.

En ocasiones se puede incluir algún tipo de información adicional referente al estado actual del partido en pantallas, con carácter únicamente informativo, que no servirá a efectos de cálculo de las apuestas. Las apuestas se considerarán ganadoras o perdedoras dependiendo de la fecha y hora en la que se realizaron, del estado real del evento en ese instante y del acierto o error de los pronósticos contenidos en el boleto.

Quedan prohibidas las apuestas que, en sí mismas o en razón de los acontecimientos sobre los que se formalicen, atenten contra los derechos y libertades, en particular, contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, así como a la protección de la juventud y de la infancia, y aquellas otras que se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas, en eventos prohibidos por la legislación vigente o en acontecimientos de carácter político o religioso. Las apuestas deberán realizarse sobre acontecimientos reales, quedando prohibidas las apuestas sobre acontecimientos virtuales.



Si un acontecimiento que sea objeto de las apuestas resulta anulado, los resultados del mismo se considerarán también nulos

La confirmación de la formalización de la apuesta se realiza a través de un boleto expedido por una máquina de apuestas (terminales de expedición y Máquinas Auxiliares). Dicho boleto contendrá la siguiente información:

- a) El Nombre y dirección de MEDOC INVESTMENTS S.A. con su Número de Identificación Fiscal y su Número de Inscripción en el Registro de Entidades Operadoras de Apuestas de la Ciudad Autónoma de Melilla.
- b) La identificación del terminal o máquina auxiliar en que se haya realizado la apuesta.
- c) Eventos o acontecimientos sobre los que se apuesta.
- d) Modalidad e importe de la apuesta realizada.
- e) Coeficiente para cada evento de la apuesta, en su caso.
- f) Pronóstico realizado para cada evento de la apuesta.
- g) Fecha y hora de formalización de la apuesta.
- h) Código de barras que se permita identificar el boleto o resguardo con carácter exclusivo y único.

### **2.7. Unidad mínima de apuestas**

La unidad mínima de la apuesta será de 1,00 € (un) para las apuestas simples.

En el caso de las apuestas combinadas o múltiples, la unidad mínima de la apuesta será de 0,10 euros (diez céntimos de euro), debiendo sumar al menos 1,00 € (un) al importe total de las apuestas múltiples o combinadas que efectúe el jugador.

Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta correspondiente y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga la unidad mínima.

### **2.8. Unidad máxima de apuestas.**

En las apuestas de contrapartidas la cantidad máxima de cada apuesta unitaria no podrá ser superior a 100,00 (cien) euros. En las cruzadas la cantidad máxima por apostante y apuesta no podrá superar los 600,00 (seiscientos) euros.

### **2.9. Resultado válido.**

El resultado válido es el resultado obtenido después del tiempo reglamentario de juego (definido por las reglas de las competiciones concretas) salvo que en la oferta relacionada a un evento concreto conste expresamente que se tendrá en cuenta el resultado final. El tiempo extra, decidido por el árbitro, forma también parte del tiempo reglamentario. Hay casos en los que el tiempo reglamentario puede ser más breve si corresponde a criterios determinados por los órganos oficiales del organizador de la competición.

En los eventos donde no hay un final determinado del juego, el resultado oficial será el resultado alcanzado con puntos prescritos, es decir los sets, Las excepciones son posibles, pero tienen que ser anunciadas a tiempo por el organizador.

Los cambios posteriores, decisiones individuales o del organismo oficial no se tomarán en consideración, a menos que se refieran a la corrección de un resultado publicado incorrectamente.

En caso de decisión anticipada del árbitro que ha influido sobre la celebración de una competición en particular, esa decisión será aceptada y el primer resultado oficial publicado por la autoridad organizadora se considerará válido y comprenderá dicha decisión.

Por decisión anticipada del árbitro se entenderá cada decisión tomada antes de la publicación del primer resultado oficial (descalificación, quitar puntos, retirada, tiempo adicional y otros).

Una decisión no se tendrá en cuenta en caso de que otra decisión posterior, tomada por el árbitro o por la comisión de árbitros, haya influido sobre la posición final de los competidores.

Por decisión posterior se entenderán posibles penalizaciones o descalificaciones que hayan modificado la clasificación final de la competición. Al producirse esta situación, se entenderán por válidos los primeros resultados oficiales de la autoridad organizadora.

### **2.10 Pago de los premios de las apuestas.**

El importe que corresponde pagar a una apuesta ganadora es el resultado de multiplicar el importe apostado por el coeficiente del pronóstico que figura en el boleto. Dicho importe incluye la devolución de la cantidad apostada.

A fin de determinar la validez de la apuesta ganadora, se tendrán en cuenta exclusivamente los datos archivados en la Unidad Central de Apuestas (UCA) de MEDOC INVESTMENTS S.A. y el personal podrá autorizar el pago solamente en base a estos datos.

Únicamente se abonará el premio tras la recepción del boleto original por parte de MEDOC INVESTMENTS S.A. Cada apuesta es única y tiene un único boleto que posibilita su cobro en caso de ser ganadora. Una vez realizado el pago tras la presentación del boleto oficial, la transacción se completa evitando que se pueda realizar dos veces el pago de la misma apuesta. La presentación de otro boleto referente a la misma apuesta que genere sospechas, no se abonará hasta que se determine su validez sin perjuicio de iniciar las investigaciones pertinentes sobre el posible intento de fraude que esta circunstancia podría evidenciar.

A petición del jugador, MEDOC INVESTMENTS S.A. podrá, excepcionalmente, autorizar el pago del premio en base a un boleto dañado, siempre que al menos el número de serie sea enteramente legible.

El participante deberá conservar en su poder e intacto el boleto y evitar cualquier eventual pérdida o sustracción por parte de terceros, ya que el premio solamente podrá ser pagado una vez y al portador del boleto.

En caso de sospecha de falsificación de un boleto, de apuestas realizadas por personas vinculadas al mundo del deporte o que utilizan personas intermediarias para hacer las apuestas en su nombre, de la posible comisión de delitos previstos por la Ley Penal, así como en los casos establecidos por la Ley sobre la prevención del blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo, MEDOC INVESTMENTS S.A. se reserva el derecho a rechazar el pago del boleto premiado hasta la finalización del procedimiento ante las autoridades competentes.

No se abonará premio alguno si el boleto de apuesta se extravía o si el boleto no se encuentra íntegro y en buen estado de forma que no resulte legible para los sistemas de verificación y control de MEDOC INVESTMENTS S.A.. Así mismo serán rechazados aquellos boletos que presenten evidencias de haber sido manipulados.

MEDOC INVESTMENTS S.A. comunicará mensualmente al órgano competente en materia de tributación del juego en la Ciudad de Melilla la relación de los premios cuyo importe sea superior a 2.500,00 € que se hayan abonado durante el mes anterior, consignando además la identidad (nombre, apellidos y número de identificación fiscal) de aquellos jugadores que hayan percibido dichos premios, quienes serán advertidos de esta circunstancia.

El pago de los premios por las apuestas acertadas se realizará al portador del boleto original emitido por MEDOC INVESTMENTS S.A. de la siguiente forma:

a) En efectivo: En los mostradores de los locales de apuestas o en los lugares habilitados al efecto por MEDOC INVESTMENTS S.A., previa entrega del boleto con derecho a premio, hasta una cantidad de 2.499,99 € sin coste para el usuario.

b) Por transferencia: Por transferencia bancaria y sin coste para los jugadores desde los locales de apuestas de MEDOC INVESTMENTS S.A. para importes hasta 2.499,99 €.

c) Otros medios de pago: A petición del cliente, y previa conformidad de MEDOC INVESTMENTS S.A., mediante otros canales que acepte la legislación vigente, tales como cheque, etc.

d) El cobro de los premios de importe igual o superior a los 2.500€ se realizará en el local de apuestas o en los lugares habilitados al efecto, o por transferencia bancaria o cheque.

MEDOC INVESTMENTS S.A. realizará las operaciones de reparto de premios en un tiempo que no exceda las 24 horas desde la determinación de la validez de los resultados oficiales del acontecimiento objeto de apuestas.

MEDOC INVESTMENTS S.A. podrá pedir un documento de identificación al apostante en el momento del pago. Si el apostante se negara a hacerlo, MEDOC INVESTMENTS S.A. tiene derecho a bloquear el pago del importe ganado hasta que se haya cumplido este requisito.

### ***2.11. Caducidad de los boletos premiados***

El cliente tendrá derecho a reclamar el pago de los boletos premiados dentro de un plazo máximo de tres meses a contar desde la fecha en que MEDOC INVESTMENTS S.A. esté en condiciones de abonar los premios de dichas apuestas por haber determinado la validez de los resultados oficiales de los eventos objeto de las mismas.

Pasado ese periodo, dicho derecho se considerará caducado, no pudiendo el cliente reclamar el pago.

### ***2.12. Reclamaciones***

En caso de producirse un conflicto relativo a cualquier apuesta o a estas Normas de organización y funcionamiento de apuestas, el apostante puede ponerse en contacto con nuestro Departamento de Atención al Cliente dentro de los 14 días siguientes al término de la competición a la que la reclamación se refiere, pasado este plazo, ninguna reclamación podrá ser aceptada.

**Dirección postal:**

***MEDOC INVESTMENTS S.A.***

***C/ Marqués de Montemar nº 1 (local Eforbet Melilla)- 52002 (Melilla)***

O bien a través de email [info@eforbetmelilla.es](mailto:info@eforbetmelilla.es)

Todos los establecimientos en los que MEDOC INVESTMENTS S.A. ofrece sus apuestas disponen de hojas de reclamación a disposición de los clientes, en ellas se recogerán igualmente las quejas y objetos sobre el desarrollo del juego deseen formular los mismos.

### **3. Tarjeta de Cliente EFORBET MELILLA**

#### **3.1. Características de la Tarjeta de Cliente de EFORBET MELILLA/CBCX**

El presente documento ofrece información básica sobre las características de la Tarjeta de Cliente de EFORBET MELILLA/CBCX para operaciones minoristas/ en locales y en la web de la gama de programas XLive, Deportes.

Más concretamente, se describen las diferentes características de funcionamiento de la Tarjeta de Cliente de EFORBET MELILLA/CBCX.

Además, el documento nos muestra dos casos básicos de usuarios relativos al funcionamiento de la Tarjeta de Cliente.

#### **3.2. Elementos básicos de la Tarjeta de Cliente**

La Tarjeta de Cliente de EFORBET MELILLA /CBCX es un medio para el registro de usuarios y para que estos, a continuación, puedan acceder al sistema y utilizar su límite de crédito asignado con fines de apuestas/juegos de azar en los diferentes programas de EFORBET MELILLA /CBCX en un entorno minorista / de local / de web.

El registro puede hacerse de manera anónima o personalizada.

- El registro personalizado se ajusta a las exigencias legislativas habituales.
- El registro anónimo no incluye ningún dato de carácter personal.

Más concretamente, la Tarjeta de Cliente de EFORBET MELILLA /CBCX puede utilizarse tanto en Terminales y Sistemas de Punto de Venta como con fines de apuestas en BetStore o en plataformas web.

El GUI del rango del programa de la versión minorista de EFORBET MELILLA /CBCX, una vez autorizada y activada previamente la Tarjeta de Cliente para los correspondientes Terminales / Puntos de Venta, permitirá al usuario introducir las credenciales de su Tarjeta de Cliente o utilizar el código de barras o el sensor de RFID en los procedimientos de acceso.

##### **3.2.1 Creación de las Tarjetas de Cliente**

Las Tarjetas de Cliente son una herramienta que permite a los usuarios registrarse de manera anónima en casas de apuestas / casinos / salones de juegos y puntos autorizados, simplemente solicitando la creación de la citada Tarjeta de Cliente.

Que el punto en cuestión pueda o no crear y expedir Tarjetas de Cliente es algo que define el operador en el panel backend de EFORBET MELILLA /CBCX.

Las Tarjetas de Cliente, tras su autorización, serán creadas por el supervisor del punto en cuestión desde el panel de BetStore. Tras la creación de una nueva cuenta de usuario, se genera automáticamente una tarjeta de cliente, que puede entonces remitirse al usuario.

### 3.2.2 Contenido de las Tarjetas de Cliente

Las Tarjetas de Cliente incluyen la siguiente información:

- Número de cuenta de tarjeta exclusivo formado 16 dígitos
- PIN exclusivo, que configura el propio usuario
- Código de barras para el acceso remoto a Terminales / Puntos de Venta
- Optativo: Etiqueta de RFID

### 3.2.3 Utilización de la Tarjeta de Cliente

Terminales:

Los usuarios pueden bien introducir manualmente el número de cuenta de su tarjeta, de 16 dígitos, o escanear el código de barras y el código PIN asignado, para así acceder a su panel de usuario. Este panel está formado por el nombre asignado del usuario y su límite de crédito disponible.

Además, y en función de la disponibilidad de sensores de RFID en el terminal y de la oportuna preparación de la etiqueta RFID en la Tarjeta de Cliente, el usuario también puede acceder a su panel de cuenta a través del sensor.

Minoristas:

Al presentar la Tarjeta de Cliente, el operador escanea la Tarjeta de Cliente o introduce las credenciales de la tarjeta para activar de este modo el panel de usuario y utilizar el crédito disponible con fines de apuestas.

Tanto su funcionamiento en Terminales como en Puntos de Venta, se recomienda que la desconexión se haga de manera manual una vez concluida la actividad de apuestas del usuario.

### 3.3. Tarjeta de Cliente en un entorno de socio

La Tarjeta de Cliente de EFORBET MELILLA /CBCX puede implementarse en el backend de socios institucionales, siempre que el entorno de backend sea coherente con las Normas y Requisitos de Implantación de EFORBET MELILLA /CBCX.

Una vez registrado el jugador en el local, la interfaz de la Tarjeta de Cliente que está incorporada en el backend del socio crea Tarjetas de Cliente, con todos los datos pertinentes de la tarjeta de la cuenta.

Las Tarjetas de Cliente así creadas le permiten al usuario acceder en los Terminales y Sistemas de Puntos de Venta afiliados, y el crédito añadido se puede utilizar con fines de apuestas.

Backend del SOCIO Estructura de Afiliado Observancia Administrativa Integración del Proveedor de Pagos Gestión de Usuario Final / Efectivo Base Comercial de la Empresa
--

Interfaz de Cartera de EFORBET MELILLA /CBCX
---

Backend de EFORBET MELILLA / CBCX
-----------------------------------

Terminales Puntos de Venta	myTicket	Aplicación Móvil / API / BetStore
----------------------------	----------	-----------------------------------

### 3.4. Tarjeta de Cliente - sin infraestructura propia

Las características de la Tarjeta de Cliente de EFORBET MELILLA /CBCX también pueden utilizarlas aquellos socios que no hayan implantado ninguna infraestructura de backend de su propiedad.

Para estos casos, el producto BetStore de EFORBET MELILLA /CBCX ofrece todos los componentes necesarios para la configuración de Tarjetas de Cliente y toda la infraestructura subyacente para la gestión de las mismas.

Backend de EFORBET MELILLA /CBCX Gestión de Jugadores Gestión de Tesorería Infraestructura de Tienda Creación de Tarjetas de Vales
--

MINORISTA

SERVICIOS

WEB

Terminal / Puntos de Venta	myTicket	Aplicación Móvil / API / BetStore
----------------------------	----------	-----------------------------------

### 3.5. Características de las Tarjetas de Cliente

En función de la infraestructura del operador, y de los modos de gestión de clientes preferidos por el mismo, la Tarjeta de Cliente se presenta con diferentes variedades.

Las variedades deseadas de la Tarjeta de Cliente son definidas por el operador a través del panel de backend de EFORBET MELILLA /CBCX. Las tres principales variedades de las Tarjetas de Cliente son las siguientes:

#### 3.5.1. Tarjeta de Cliente - Clásica

Las características de la Tarjeta de Cliente - Clásica son las mismas que las de cualquier tarjeta normal de cliente, de fidelización o de premios.

El usuario introduce las credenciales de su Tarjeta de Cliente y todas las actividades de apuestas se han de realizar a través de la Tarjeta del Cliente. Las apuestas de descuentan del crédito disponible en tanto que los premios se añaden automáticamente a los fondos de la Tarjeta de Cliente.

#### 3.5.2. Tarjeta apuestas- Abonos

El usuario accede al Terminal / Punto de Venta con las credenciales de su Tarjeta de Cliente. En lugar de utilizar los fondos disponibles registrados en la Tarjeta de Cliente, las apuestas se realizan con dinero de verdad (efectivo), que hay que introducir en el Terminal o que debe de ser entregado al personal responsable de la explotación del sistema del punto de venta.

Los premios no se pueden abonar en metálico por lo que se añaden a los fondos que el usuario tiene en su Tarjeta Cliente.

#### 3.5.3. Tarjeta de Cliente - Efectivo

Nuevamente, el usuario accede al Terminal / Punto de Venta con las credenciales de su Tarjeta de Cliente.

Todas las operaciones de apuestas se realizan en efectivo, si bien la realización de las apuestas y la organización de los desembolsos / ganancias se realizan con dinero real. La Tarjeta de Cliente sirve tan solo como una mera herramienta de seguimiento, al registrarse en la Tarjeta de Cliente todas las operaciones del usuario.

### **3.5.4. Tarjeta apuestas anónimas**

Los programas de EFORBET MELILLA/CBCX también pueden utilizarse de manera anónima, no siendo la Tarjeta de Usuario un requisito necesario para realizar operaciones de apuestas.

Como normalmente, los usuarios pueden realizar sus apuestas sin necesidad de ningún tipo de registro. No es necesario acceder a ningún panel. En este caso, y no se realiza ningún seguimiento ni queda registro alguno de las operaciones de apuestas.

## **3. Reglas aplicables a determinados eventos y deportes**

### **3.1. Reglas generales.**

Aparte del (Resultado válido) se aplicaran con carácter general las siguientes reglas:

Si el equipo renuncia antes del inicio del evento, la apuesta se considerará nula.

En las apuestas a la victoria final, al orden de los participantes y equipos en diferentes competiciones, actividades y disciplinas, se considera perdida la apuesta al participante / equipo que renuncie durante la competición.

Si el evento con el tiempo de juego determinado se interrumpe y no continúa el mismo día, la apuesta se considerará nula.

Si el evento con el tiempo del juego indeterminado (esquí, carreras de motos, etc.) se interrumpe y a pesar de esto se publica un resultado válido, los ganadores se pagan según este resultado. Es suficiente que el evento haya comenzado. Si este tipo de evento se interrumpe y no se publican los resultados oficiales hasta el final del día según la hora local del país del evento, el evento se considerará nulo. Esta regla no es válida para tenis, tenis de mesa y billar.

Si el evento se interrumpe o no se completa hasta el final, sus partes o derivados (primera parte, primer tercio, primer set, etc.) serán válidos y se tomará en consideración el resultado logrado, pero siempre y cuando esa parte del evento se haya jugado hasta el final.

Si el evento se interrumpe o no se completa hasta el final, con pronóstico apostado por ejemplo, al primer goleador o al primer gol en el partido, la apuesta será válida y será válido el resultado también si se realiza antes de la interrupción del evento. Si el gol no se realiza hasta el momento de la interrupción del evento, la apuesta será nula.

Si el evento se interrumpe o no se completa hasta el final, en las ofertas al total de los puntos logrados (total de goles, puntos, juegos, etc.) la apuesta será válida solo si el total de los puntos logrados es mayor de lo determinado. Si el total de los puntos logrados es menor o igual al resultado determinado hasta el final del evento, la apuesta será nula.

En las apuestas de tipo "hándicap", el resultado válido es la suma del resultado del evento ganado en tiempo de juego reglamentario y del valor indicado del hándicap definido en la oferta de MEDOC INVESTMENTS S.A.

Si las características técnicas no permiten la visualización completa de datos de los participantes de un evento (por ejemplo los nombres de los participantes de un partido de tenis, el nombre de un club, etcétera) pero su identidad es de conocimiento notorio, MEDOC INVESTMENTS S.A. podrá abreviar sus nombres.

### **3.1.1. Cambio en la hora o fecha de la celebración de un evento antes de su comienzo**

En caso de que un evento no se celebre en el momento comunicado por MEDOC INVESTMENTS S.A., la apuesta será válida si el inicio del evento nuevamente previsto ocurre en el periodo de tiempo que se extiende desde el último horario publicado hasta el final del siguiente día de calendario.

Las apuestas en torneos (por ejemplo los torneos de tenis) que hacen referencia al pase a la siguiente ronda serán válidas hasta el final del torneo, puesto que este sistema de competición permite que el evento sea aplazado solamente por algunas horas, al día siguiente o hasta que los requisitos necesarios para la continuación del mismo no se hayan cumplido. MEDOC INVESTMENTS S.A. podrá seguir aceptando las apuestas para el evento en cuestión. La excepción a esa regla son las apuestas en béisbol.

Si el evento empezase antes del horario previsto, las apuestas aceptadas permanecerán válidas, a condición de que hayan sido validadas antes del inicio del evento. Las apuestas validadas después del comienzo efectivo del evento que haya sido notificado a MEDOC INVESTMENTS S.A. con posterioridad, se considerarán nulas.

### **3.1.2. Cambio en el lugar de celebración de eventos**

El cambio de lugar de acontecimiento que no haya sido comunicado a MEDOC INVESTMENTS S.A. (por ejemplo por motivos de sanciones, problemas con el estadio y similares), a menos que el evento se celebre en el terreno del equipo visitante o en los partidos internacionales, siempre y cuando la nueva ubicación permanezca en el país del equipo local, no afectará a las apuestas.

En cualquier otro caso MEDOC INVESTMENTS S.A. podrá anularlas y devolver la cantidad apostada o mantener la validez de las apuestas según su criterio.

### **3.1.3. Errores ortográficos**

Los errores menores de ortografía relacionados con los nombres de las competiciones o los competidores no se tendrán en cuenta si no afectan a la substancia de la apuesta (por ejemplo error de denominación del club cuando es obvio que se sigue refiriendo al mismo club; Zaragoza en vez de Zaragosa).

Sin embargo, la apuesta será nula si afecta a la substancia en sí (por ejemplo el nombre de una persona que por ser escrito mal indica otra persona completamente distinta: Federer en vez de Ferrer).

### **3.1.4. Empates**

En partidos de fútbol será válido el resultado tras el tiempo reglamentario 90 minutos incluido el tiempo añadido o de descuento. No se contabilizarán ni prórrogas ni penaltis en ninguna de las apuestas de fútbol salvo que se especifique lo contrario.

El termino empate se aplica cuando no existe medio alguno de distinguir al único ganador de un acontecimiento, pues dos o más participantes han obtenido el mismo número de goles, puntos, el mismo tiempo en una carrera, etc.

Si se declara un empate entre dos participantes en un evento para el cual no hubiera ofertado la opción de empate, la mitad de la cantidad total apostada se considerará perdedora y la otra mitad ganadora.

Si el empate se declara entre dos o más participantes, la cantidad total apostada se dividirá proporcionalmente a efectos de cálculo del premio.



En las apuestas a clasificación, a ganador o similares, cuando dos o más competidores o equipos finalicen la competición con el mismo resultado (mismo tiempo, mismo número de goles..), es decir, en la misma posición, se aplica la regla del “ex-aequo” (en inglés: Dead Heat).

Para calcular el premio se aplica la siguiente fórmula:

$\{ [(importe\ de\ apuesta\ x\ coeficiente) - importe\ de\ apuesta] / N^{\circ}\ de\ ganadores \} +$   
Importe de apuesta.

Ejemplo: el esquí de descenso en Wengen – El coeficiente de la apuesta a ganador ofertado para Hermann Maier es 3,00 y para Stephan Eberharter es 4,00. Si ambos esquiadores obtienen el mismo tiempo y quedan ambos en primera posición, en el supuesto de que se apueste 1€ a que Maier será el ganador, la apuesta quedará de la siguiente manera:

$\{ [(1x3) - 1] / 2 \} + 1 = 2\text{€}$

En caso de las apuestas a ganador del duelo, cuando los rivales finalicen el evento en la misma posición (por ejemplo las carreras de esquí, atletismo, natación...) todas las apuestas a ese duelo se calcularán según el coeficiente 1,00.

### **3.1.5. Eventos considerados no válidos**

El evento será considerado nulo o no participante, en los siguientes supuestos:

- a) Si no se celebra.
- b) Si no se celebra hasta el final o no se da por finalizado en caso de disciplinas deportivas con tiempo de juego predeterminado (por ejemplo: fútbol, hockey, baloncesto), con excepción de tenis, tenis de mesa y billar.
- c) Si la apuesta se cierra para una persona o un equipo y no participan en el evento.
- d) Si se juega en el terreno del equipo indicado como visitante, a menos que el terreno se considere por la organización como terreno local para ambos equipos. Esta regla no se aplica a las competiciones en terreno neutral (torneos, campeonatos mundiales, europeos, copas de esquí y otros). Se entenderá que todos los participantes en estos tipos de competiciones juegan en terreno neutral, sin importar si son nacionales del país del Organizador o no.
- e) La celebración de eventos en terreno neutral no afectará a la validez de las apuestas, a pesar de que esté o no especificado en la oferta.
- f) Si la apuesta ha sido realizada después del inicio del evento (excepto en los casos de apuestas en vivo).

En el caso de las apuestas simples cuando el evento de la misma sea nulo o no participante, se devolverá el importe de la apuesta al cliente.

Si en caso de apuestas múltiples se produce algún evento nulo según las normas anteriores, el importe del premio se calculará solamente en base a los eventos realizados de manera regular, mientras los eventos nulos serán computados de conformidad con coeficiente 1,0.

### **3.1.6. Misma selección en más de un evento**

MEDOC INVESTMENTS S.A. no acepta apuestas múltiples relacionadas. Es decir, el cliente no puede realizar apuestas múltiples a que la misma elección gane más de un evento, así si un jugador desea hacer una apuesta doble a que el Atlético de Madrid gana la Liga y la Champions, la apuesta no será aceptada.

### **3.1.7. Dos o más pronósticos en un evento**

MEDOC INVESTMENTS S.A. no acepta apuestas múltiples relacionadas con dos o más pronósticos para el mismo evento. Así, si el cliente desea realizar una apuesta doble a que el Barcelona gana 3 – 0 al Sevilla y a que Leo Messi mete dos goles, la apuesta no será aceptada.

### **3.2. Apuestas en vivo**

MEDOC INVESTMENTS S.A. puede organizar apuestas de contrapartida mientras transcurre un evento en concreto (apuestas en vivo).

En las apuestas en vivo las apuestas se reciben durante el evento. Las apuestas recibidas después de que haya terminado el evento se anulan.

Las apuestas son válidas a partir del momento en que haya sido validado el boleto. Los coeficientes en el momento de la recepción de la apuesta pueden cambiar hasta el momento en que estén impresos en el boleto. En este caso se considera válido el coeficiente impreso en el boleto.

Los premios se pagan después del evento o parte del evento (saque, medio tiempo, primer gol, etc.).

En caso de errores o interrupciones en la retransmisión del programa televisivo en la sede de MEDOC INVESTMENTS S.A. son válidas las siguientes reglas:

- a) En caso de interrupción de la retransmisión del programa, MEDOC INVESTMENTS S.A. se reserva el derecho de cancelar de su oferta la apuesta en vivo para ese evento o dejarlo en la oferta y esperar a la continuación de la retransmisión.
- b) Todas las apuestas recibidas antes de la interrupción de la retransmisión del programa serán válidas.
- c) Si las apuestas validadas antes de la interrupción pudieran ser o son finalizadas durante la misma interrupción, sus resultados se publicarán posteriormente. El pago del premio se realizará después de la publicación de los resultados.
- d) Si a la continuación de la retransmisión, MEDOC INVESTMENTS S.A. continúa con la oferta de las apuestas en vivo para el mismo evento, las apuestas a eventos, partes o derivados de los eventos que no pudieron ser finalizados durante la interrupción y las apuestas recibidas después de la interrupción se pagarán después de la terminación del evento, sus partes o derivados de los eventos.

### **3.3. Deportes**

Las reglas de los deportes siguientes, prevalecerán sobre las reglas generales anteriores.

#### **Fútbol**

A menos que MEDOC INVESTMENTS S.A. estipule en su oferta que para un evento determinado se tomará en cuenta el resultado final, las apuestas se valorarán en función del resultado determinado en el tiempo reglamentario fijado por las reglas de competición.

En fútbol, el resultado válido será el que se haya producido al final del tiempo reglamentario, 90 minutos más tiempo de descuento añadido por el árbitro, no teniendo en cuenta posibles prórrogas o tandas de penalti, salvo que MEDOC INVESTMENTS S.A. estipule lo contrario.

En caso de apuestas sobre el ganador en duelo, la apuesta será válida si ambos participantes juegan el partido.

No se considerará participante el jugador que pase todo el tiempo del partido en el banquillo de su equipo a pesar de estar inscrito en la lista para jugar, y las apuestas que hacen referencia a él serán nulas.

En caso de que ambos jugadores participen oficialmente en el partido, el ganador del duelo será el jugador con más puntos, asistencias etc. (en función de lo indicado en la oferta). En caso de que ambos jugadores participen en el partido y obtengan el mismo número de puntos, el tipo de apuesta ganadora será "X" (empate), excepto cuando la opción "empate" no haya sido indicada en la oferta. En ese caso las apuestas serán nulas.

### **Tenis**

Únicamente el resultado oficialmente publicado se considerará válido.

Si un partido se cancela antes de comenzar o se interrumpe por retirarse uno de los jugadores (lesión, retirada, descalificación y otros motivos), la apuesta será nula.

Cuando se trata de apuestas *hándicap* y apuestas "resultado exacto", la apuesta no será válida si se produce la retirada de uno de los jugadores después del inicio del partido.

Si el evento se interrumpe sin finalizar, entonces la apuesta se considerará válida cuando en la oferta de la suma total de juegos, la suma total de juegos ganados hasta la interrupción sea superior a la suma fijada. Si la suma total de juegos ganados es inferior o igual a la suma fijada hasta el momento de la interrupción del partido, la apuesta se considerará nula.

Por lo que se refiere a las apuestas sobre el resultado del primer set, la apuesta será nula si se produce la interrupción del partido durante el primer set, mientras que se considerarán válidas las apuestas sobre el resultado del primer set en el caso de que el primer set haya finalizado antes de la interrupción del partido.

Si el evento se interrumpe y no se reanuda hasta el final oficial del torneo, la apuesta será nula, pero las apuestas serán válidas si el evento se interrumpe y se reanuda antes del final del torneo.

### **Baloncesto**

A menos que MEDOC INVESTMENTS S.A. estipule en su oferta que para un evento determinado se tomará en cuenta el resultado final, las apuestas se valorarán en función del resultado determinado en el tiempo reglamentario fijado por las reglas de competición, no contabilizan posibles prórrogas.

En caso de apuestas sobre el ganador en el duelo, la apuesta será válida si ambos equipos participan en el partido.

No se considerará participante el jugador de baloncesto que pase todo el tiempo del partido en el banquillo de su equipo a pesar de estar inscrito en la lista para jugar, y las apuestas que hagan referencia a él serán nulas.

En caso de que ambos jugadores participen oficialmente en el partido, el ganador del duelo será el jugador con más puntos, asistencias etc. (en función de lo indicado en la oferta).

En caso de que ambos jugadores participen en el partido y obtengan el mismo número de puntos, el tipo de apuesta ganadora será "X" (empate), excepto cuando la opción "empate" no haya sido indicada en la oferta. En ese caso las apuestas serán nulas.

Las ofertas relacionadas con el número de puntos y de duelo de los jugadores incluyen también las prórrogas, a menos que MEDOC INVESTMENTS S.A. indique lo contrario en su oferta.

### **Hockey, Balonmano, Waterpolo, Fútbol americano**

A menos que MEDOC INVESTMENTS S.A. estipule en su oferta que para un evento determinado se tomará en cuenta el resultado final, las apuestas se valorarán en función del resultado determinado en el tiempo reglamentario fijado por las reglas de competición, sin contabilizar prórrogas.

En hockey, el resultado válido será el que se haya producido al final del tiempo reglamentario, normalmente tres tercios de 20 minutos, no teniendo en cuenta posibles prórrogas o tandas de penalti, salvo que MEDOC INVESTMENTS S.A. estipule lo contrario.

En caso de apuestas sobre el ganador en duelo, la apuesta será válida si ambos participantes juegan el partido. No se considerará participante el jugador que pase todo el tiempo del partido en el banquillo de su equipo a pesar de estar inscrito en la lista para jugar, y las apuestas que hacen referencia a él serán nulas.

En caso de que ambos jugadores participen oficialmente en el partido, el ganador del duelo será el jugador con más puntos, asistencias etc. (en función de lo indicado en la oferta).

En caso de que ambos jugadores participen en el partido y obtengan el mismo número de puntos, el tipo de apuesta ganadora será "X" (empate), excepto cuando la opción "empate" no haya sido indicada en la oferta. En ese caso las apuestas serán nulas.

### **Voleybol y voley playa**

Los partidos de voleybol se dividen en un número determinado de sets (gana el que gane más sets de un número determinado), cada uno de dichos sets se divide en un número determinado de puntos (generalmente 15 o 25). El equipo gana el set cuando gana 15 puntos con una diferencia de al menos dos puntos (25-13, 25-14, 15-7,...). Para lograr un punto es necesario ganar la jugada tras haber realizado el saque. En caso de ganarlo al resto, no se gana un punto, sino que se gana la posibilidad de sacar y optar a un punto.

Muchas modalidades se pueden aplicar específicamente a uno de los sets en particular, o a un equipo o jugador en concreto de los que juegan.

En estos casos la modalidad incluirá "Primera Set" o "Set 1", "Segundo Set" o "Set 2", para definir en qué set se particulariza dicha modalidad. Las apuestas un set determinado se considerará como si dicho set fuera un mini-partido nuevo que empieza desde 0-0, independientemente del resultado acumulado del partido.

### **Dardos**

Una partida de dardos se da por iniciada una vez efectuado el primer lanzamiento del primer dardo. En las apuestas relacionadas con el marcador correcto del partido, se deberán finalizar el número total de sets establecidos al inicio de la partida para que las apuestas sean válidas. En caso contrario las apuestas serán nulas.

### **Badminton**

El partido se considera iniciado con el primer saque del partido. Si el número establecido de juegos no se completase, las apuestas a marcador correcto serán nulas.

En el caso de que en un partido se le dé por ganado a un jugador sin que se hubieran completado todos los juegos, las apuestas de enfrentamiento se saldarán como ganadoras para el jugador declarado ganador.

### **Béisbol**

El resultado del evento será el resultado final una vez finalizado el partido, incluidas las extensiones y reducciones de tiempo conformes a los criterios fijados por la autoridad oficial de competición, salvo que esté establecido lo contrario en la oferta de MEDOC INVESTMENTS S.A.

Posteriores modificaciones, decisión individual o decisión de la comisión no se tendrán en cuenta. MEDOC INVESTMENTS S.A. podrá, en casos excepcionales, considerar el empate como el resultado final del encuentro, a condición de que éste sea el resultado final obtenido de conformidad con las reglas de competición (ejemplo: en MLB se entrega la posición y el empate puede ser el resultado final). En ese caso, si el empate no ha sido incluido en la oferta, las apuestas sobre el resultado del partido no serán válidas.

Cada partido lleva el nombre de los dos equipos y la fecha de celebración.

Si el partido de béisbol no se celebra por cualquier motivo, las apuestas serán nulas y no se esperará una nueva fecha / hora de celebración.

Si el partido de béisbol se interrumpe y no se reanuda el mismo día (hora local) las apuestas se considerarán nulas, a no ser que la autoridad oficial haya dado el partido por finalizado conforme a las reglas de competición.

En caso de que esté prevista la celebración de dos partidos de béisbol para el mismo día, de los que uno es la continuación del partido empezado con anterioridad, el objeto de la apuesta será el partido que haya empezado y que finalizará ese mismo día.

### **Atletismo**

El resultado del evento se determinará en función de la primera clasificación oficial publicada por la autoridad oficial de la competición, excepto cuando se trate de la modificación del resultado erróneamente publicado.

La apuesta no será válida si el participante no ha participado en las finales de la competición.

En caso de apuestas sobre el ganador de duelo si ambos competidores se retiran y se quedan sin resultado oficial, las apuestas no serán consideradas válidas.

Cuando en caso de apuestas de duelo los competidores finalicen la competición en la misma posición de clasificación, las apuestas no serán válidas. Si uno de los participantes abandona el evento durante la celebración, el participante que finalizó la competición será considerado como ganador.

### **Deportes de combate**

Será considerado ganador del evento el luchador que después de finalizar el combate haya sido proclamado ganador por la autoridad oficial del organizador del acontecimiento.

Si un evento se cancela por abandono de uno de los luchadores antes de que comience el combate, la apuesta no será válida.

En caso de que los luchadores finalicen el combate antes de lo previsto por motivos de abandono de uno de ellos (lesión, retirada, etc.), el luchador que no haya abandonado la competición será considerado como ganador, a menos que la autoridad de competición anule el combate.

Si la oferta de MEDOC INVESTMENTS S.A. no incluye la posibilidad de empate y el combate acaba en empate, la apuesta será nula.

### **Esquí y Saltos de esquí**

El resultado del evento se determinará en función de la primera clasificación oficial publicada por la autoridad oficial de la competición, siempre que no se trate de una modificación del resultado erróneamente publicado.

Si se interrumpe una competición y el resultado no se publica el mismo día (hora local del lugar de la competición), las apuestas no serán válidas, pero si ésta continúa el mismo día (hora local del lugar de la competición), las apuestas serán válidas y se tomarán en cuenta los coeficientes asignados.

No se considerará participante el competidor que se retire antes del inicio de la competición, y las apuestas relacionadas a él no serán válidas.

El corredor que haya empezado en la primera manga, es decir, el descenso en la primera disciplina, se considerará participante en la carrera.

Si el competidor se retira o es descalificado durante el evento, se considerará participante en el evento.

En caso de apuestas sobre el ganador de duelo, las apuestas serán válidas si ambos competidores han participado en la competición y será considerado como ganador el competidor que figure mejor posicionado en la clasificación oficial publicada por la autoridad oficial del organizador de la competición (a condición de que ambos competidores finalicen la competición).

Si ambos competidores se retiran y se quedan sin resultado oficial, las apuestas no serán consideradas válidas.

En caso de apuestas de duelo donde los competidores finalicen la competición en la misma posición y con los mismos puntos, las apuestas no serán válidas.

Si uno de los participantes abandona el evento durante la competición, el participante que finalice la competición será considerado como ganador.

En caso de cambio del lugar del evento que no haya sido anunciado por MEDOC INVESTMENTS S.A., las apuestas serán nulas.

### **Automovilismo, Motociclismo, Ciclismo y Competición de embarcaciones de remo, piragua, kayak, vela y a motor**

El resultado del evento se determinará en función de la primera clasificación oficial publicada por la autoridad oficial de la competición, excepto cuando se trate de la modificación del resultado erróneamente publicado.

Se considerará participante en la carrera el piloto que se haya presentado a la salida de la vuelta de calentamiento, a la parrilla de salida o que se haya integrado a la carrera después de la salida.

Si algún competidor no ha participado en la carrera, todas las apuestas que hacen referencia a éste no serán válidas.

Si el competidor se retira o es descalificado durante el evento, se considerará participante en el evento.

En caso de apuestas sobre el ganador de duelo, las apuestas serán válidas si ambos participantes han participado en la carrera y será considerado como ganador el participante que figure mejor posicionado en la clasificación oficial publicada por la autoridad oficial del organizador de la competición (a condición de que ambos participantes finalicen la competición).

Si uno de los participantes abandona el evento durante la celebración, el participante que finalizó la competición será considerado como ganador.

Si ambos participantes del duelo se retiran durante la competición y se quedan sin resultado oficial, las apuestas no serán consideradas válidas.

Cuando en caso de apuestas de duelo los competidores finalicen la competición en la misma posición y con los mismos puntos, las apuestas no serán válidas.

### **3.4. Carreras de galgos y caballos**

MEDOC INVESTMENTS S.A. ofrece eventos y pronósticos de carreras de galgos y caballos. En ningún caso estas apuestas se ofrecen bajo el tipo "en vivo".

Los eventos para las apuestas se pueden anunciar con un criterio "no participante, apuesta nula", de modo que si un participante se retira antes del inicio del acontecimiento, la apuesta se considerará nula, procediéndose a la devolución de la cantidad apostada. Este criterio opera siempre y cuando la apuesta no se valide con cuotas anticipadas.

En las carreras de caballos y galgos, si un participante se retira antes del inicio de la carrera, los posibles premios sobre otros participantes pueden estar sujetos a una deducción de los mismos basados en los coeficientes de los participantes retirados.

Coeficiente del participante retirado	Porcentaje descontado del premio
1.12<=Q<1.19	85%
1.20<=Q<=1.25	80%
1.26<=Q<=1.30	75%
1.31<=Q<=1.40	70%
1.41<=Q<=1.55	65%
1.56<=Q<=1.65	60%
1.66<=Q<=1.80	55%
1.81<=Q<=1.99	50%
2.00<=Q<=2.20	45%
2.21<=Q<=2.50	40%
2,51<=Q<=2.75	35%
2.76<=Q<=3.25	30%
3.26<=Q<=4.00	25%
4.01<=Q<=5.00	20%
5.01<=Q<=6.50	15%
6.51<=Q<=10.00	10%
10.01<=Q<=15.00	5%

Ejemplo de apuesta a una carrera de Galgos con retirada del galgo N°2

Las cuotas ofertadas a los 6 galgos que compiten son:

Galgo N°1 cuota a ganador 2.00

Galgo N°2 cuota a ganador 3.20

Galgo N°3 cuota a ganador 1.80

Galgo N°4 cuota a ganador 4.00

Galgo N°5 cuota a ganador 5.60

Galgo N°6 cuota a ganador 4.50

Se retira el galgo N°2 antes del inicio de la carrera.

Se apuesta a que gana el galgo N°5 con cuota inicial 5.60

Gana la carrera el galgo N°5.

Se aplicarían las siguientes deducciones: Coeficiente del participante retirado N°2 = 3.20

A la apuesta ganadora al galgo N°5 se le aplican la siguiente deducción

1€ x 5.60=5.60€, aplicando la deducción del 30% según la tabla (como el galgo retirado tenía una cuota de 3.20, esta da como resultado en caso de retirada una deducción de un 30%) el premio resultante es 5.60€ - 30%=3.92€

En las carreras de caballos y galgos, las apuestas que hubieran podido ser aceptadas después del inicio del evento serán declaradas nulas, teniendo derecho el apostante a la devolución de la suma apostada.

Tipos de cuotas específicas de galgos y caballos:

Cuotas anticipadas: Son las que se ofrecen antes de que se hayan cerrado las inscripciones para un evento, por lo que en el momento de ofrecerlas todavía no se sabe la lista final de participantes en el evento.

Si la selección no participa en el evento indicado, la apuesta se considerará perdedora, salvo las excepciones que se citan a continuación, en las cuales las apuestas se consideran nulas (devolución de la cantidad apostada).

Las excepciones mencionadas son:

- a) Se suspende o se declara nulo el evento.
- b) La selección estaba identificada de forma explícita en el momento de la apuesta con el término "devolución si no participa".
- c) Si la lista de participantes fuera excesiva y la Organización del evento decidiera retirar participantes, las apuestas en dichas selecciones retiradas serían devueltas.
- d) Si se selecciona una cuota anticipada después de que se conozcan los participantes inscritos en el acontecimiento, la apuesta será considerada válida en el caso de que el acontecimiento tenga lugar en una fecha posterior a la programada y en la misma ubicación, sin que se reabran las inscripciones.

Cuotas iniciales: Se trata de las cuotas que se ofrecen el día del evento, se ofrecen una vez está cerrada la inscripción, están disponibles hasta que se ofrecen las cuotas de carrera.

Cuotas de carrera: Se trata de cuotas generadas en el lugar del evento, calculadas en función de las apuestas que en dicho lugar se validen para cada selección. Este tipo de cuotas únicamente están disponibles aproximadamente de cinco a diez minutos antes del inicio de la carrera, siempre y cuando haya un mínimo de tres participantes.

Cuotas finales: Se trata de las últimas cuotas de carrera, calculadas justo antes del inicio de la carrera.

Cuando un cliente solicita esta cuota para su selección, renuncia voluntariamente a conocer a priori la cuota que se utilizará para calcular los premios de su apuesta, decidiendo acogerse a la última cuota que se ofrezca, asumiendo el riesgo de que pueda ser inferior a la ofrecida en el momento de realizar la apuesta, por su parte MEDOC INVESTMENTS S.A. asumirá el riesgo de que pueda ser superior a la ofrecida en el momento de realizar la apuesta.

Las apuestas se liquidan con base en estas cuotas, a menos que el cliente solicite expresamente cuotas anticipadas iniciales o de carrera y estas estén disponibles.

Favorito anónimo: Hace referencia a una forma especial de hacer la elección por parte del cliente y no a un tipo especial de cuota.

Cuando un cliente selecciona el favorito anónimo o al segundo favorito anónimo, deja de seleccionar un participante por su nombre o número, sino que selecciona aquél cuya cuota final sea menor (primer favorito o segunda menor (segundo favorito)).

Como las cuotas finales coinciden con las últimas cuotas de carrera, el favorito anónimo se conoce al determinar la cuota final para ese evento.

Si dos participantes quedan finalmente con la cuota final más baja, se les considerará a ambos favorito anónimo. A efectos de calcular los premios en este caso, la cantidad total apostada se dividirá entre dos, tanto si la elección era de primer favorito o como de segundo favorito. En este caso el participante con la siguiente cuota más baja pasaría a ser el tercer favorito. Cuando tres o más participantes comienzan la carrera como favoritos, la cantidad total apostada se divide proporcionalmente

Este modo de proceder se mantiene también para cuando lo que se selecciona es el segundo o tercer favorito.



Si el favorito se retira y no se crean nuevas cuotas finales, las apuestas realizadas al favorito anónimo serán declaradas nulas, devolviendo el importe total apostado.

### **3.5. Otros tipos de deportes (golf, ajedrez, rugby, billar, etc.).**

Los otros tipos de deporte están sujetos a las disposiciones de las presentes normas que regulan los deportes con tiempo de juego exactamente determinado o indeterminado, y que se aplicarán de manera adecuada teniendo en cuenta sus características particulares.

### **3.6. Otros eventos no deportivos (por ejemplo: concursos o loterías).**

MEDOC INVESTMENTS S.A. ofertará apuestas de contrapartida basadas en eventos no deportivos, como puede ser concursos o loterías, siendo válido el primer resultado oficial publicado, de acuerdo a las disposiciones generales de las presentes normas y a las del organizador del evento.

## **4. Principales apuestas por deportes**

### **Fútbol.**

1 Especial 1 X - Tiempo reglamentario

La apuesta será reembolsada si se produce victoria visitante al final del tiempo reglamentario

2 Medio tiempo + Tiempo reglamentario

How does the game end at halftime and at the end of regular time? The first score gives the halftime score and the second score is the final score. X/1 means that the game is a draw at halftime and the home team is winning at the end of normal time.

3 Medio tiempo ó Tiempo reglamentario

La apuesta está ganada si el resultado se da en el medio tiempo ó al final del tiempo reglamentario.

4 Especial X 2 - Tiempo reglamentario

La apuesta será reembolsada si se produce victoria local al final del tiempo reglamentario

5 ¿Cuántos goles se marcarán - Tiempo reglamentario?

6 ¿Cuántos goles se marcarán - Tiempo suplementario?

7 ¿Cuántos goles se marcarán - #PERIOD#?

8 ¿Cuántos goles se marcarán #BYTEAM# - #PERIOD#?

9 ¿Cuántos goles se marcarán #BYTEAM# - Tiempo reglamentario?

10 ¿Cómo será realizado el #ORDX# gol - Tiempo reglamentario?

11 ¿Cómo será realizado el #ORDX# gol - Tiempo suplementario?

- 12 ¿Cómo será realizado el #ORDX# gol - #PERIOD#?
- 13 ¿A qué equipo le será concedido el último saque de esquina - Tiempo reglamentario?
- 14 ¿Cuándo será decidido el partido - Incluido tiempo adicional y penalti?
- 15 Apuesta sencilla + Meterán gol ambos equipos - Tiempo reglamentario?
- 16 ¿Qué equipo efectuará más saques de esquina - Tiempo reglamentario?
- Which team is awarded the most corners in the regular match time? Only corners that are taken count.
- 17 ¿Qué equipo efectuará más saques de esquina - Tiempo suplementario?
- 18 ¿Qué equipo efectuará más saques de esquina - #PERIOD#?
- 19 ¿Qué equipo efectuará el mayor número de saques de puerta - Tiempo reglamentario?
- 20 ¿Quién anotará más goles - Tiempo suplementario?
- 21 ¿Quién anotará más goles #SUBPERIOD#?
- 22 ¿Qué equipo cometerá el mayor número de fueras de juego - Tiempo reglamentario?
- 23 ¿Qué equipo cometerá el mayor número de fueras de juego - #PERIOD#?
- 24 ¿Qué equipo realizará el mayor número de saques de banda - Tiempo reglamentario?
- 25 ¿Qué equipo realizará el mayor número de saques de banda - #PERIOD#?
- 26 ¿Qué equipo recibirá el mayor número de tarjetas amarillas - Tiempo reglamentario?
- 27 ¿Qué equipo recibirá el mayor número de tarjetas amarillas - #PERIOD#?
- 28 Apuesta de gol (múltiples opciones) - Tiempo reglamentario
- 29 ¿Cuántos penaltis habrá en la prórroga - Tiempo reglamentario?
- 30 ¿Cuántos penaltis habrá en la prórroga - Tiempo suplementario?
- 31 ¿Será el número de saques de esquina par o impar - Tiempo reglamentario?
- 32 ¿Será el número de saques de esquina par o impar - #PERIOD#?
- 33 ¿Será el número de tarjetas amarillas par o impar - Tiempo reglamentario?
- 34 ¿Será el número de tarjetas amarillas par o impar - #PERIOD#?
- 35 ¿Cómo se producirá la clasificación a la siguiente ronda - Incluido tiempo adicional y penalti?
- 36 ¿Qué equipo será el primero en realizar #POINTS# saques de esquina - Tiempo reglamentario?

37 ¿Qué equipo será el primero en realizar #POINTS# saques de esquina - #PERIOD#?

38 ¿Quién ganará el resto (#SCORE#) - Tiempo reglamentario?

Con la apuesta "Resto-del-Partido" solo los goles que se han marcado después de que haya hecho su apuesta, se calcularán para determinar el ganador. Este significa que cuando haga su apuesta el resto del partido, el marcador se considerará 0-0 y su apuesta empezará a contar desde ese momento hasta el final del partido.

El resultado actual en el momento de realizar su apuesta se mostrará en su billete. Ejemplo:

Bayern de Múnich - Schalke 04:

El resultado preliminar después de 30 min es 1-0.

Para calcular la apuesta "El Resto-del- Partido" solo los goles marcados DESPUES de haber realizado su apuesta se utilizarán para saber el ganador. Los goles marcados después del minuto 30 son los únicos que se tendrán en cuenta.

Si dicho partido termina con un empate 2:2, el pronóstico ganador de la apuesta "Resto- del-Partido" seria 2 puesto que después de haber realizado la apuesta el resultado del partido era 1:2.

Más ejemplos:

Bayern de Múnich - Schalke 04:

El resultado después de 30 min es 1:0

Resultado actual es 3:0

-> Resultado de la apuesta "Resto-del- Partido" 2:0

-> El pronóstico 1 es el pronóstico ganador

Resultado actual 2:1

-> Resultado de la apuesta "Resto-del- Partido" 1:1

-> El pronóstico x es el pronóstico ganador

Resultado actual 1:1

-> Resultado de la apuesta "Resto-del- Partido" 0:1

-> El pronóstico 2 es el pronóstico ganador

40 ¿Quién ganará el resto (#SCORE#) - 1.º tiempo?

Con la apuesta "Resto-del-Partido" sólo los goles que se han marcado después de que haya hecho su apuesta, se calcularán para determinar el ganador. Esto significa que cuando haga su apuesta el resto del partido, el marcador se considerará 0-0 y su apuesta empezará a contar desde ese momento hasta el final del partido.

El resultado actual en el momento de realizar su apuesta se mostrará en su billete. Ejemplo:

Bayern de Múnich - Schalke 04:

El resultado preliminar después de 30 min es 1-0.

Para calcular la apuesta "El Resto-del- Partido" solo los goles marcados DESPUES de haber realizado su apuesta se utilizarán para saber el ganador. Los goles marcados después del minuto 30 son los únicos que se tendrán en cuenta.

Si dicho partido termina con un empate 2:2, el pronóstico ganador de la apuesta "Resto- del-Partido" seria 2 puesto que después de haber realizado la apuesta el resultado del partido era 1:2.

Más ejemplos:

Bayern de Múnich - Schalke 04:

El resultado después de 30 min es 1:0

Resultado actual es 3:0

-> Resultado de la apuesta "Resto-del- Partido" 2:0

-> El pronóstico 1 es el pronóstico ganador

Resultado actual 2:1

-> Resultado de la apuesta "Resto-del- Partido" 1:1

-> El pronóstico x es el pronóstico ganador

Resultado actual 1:1

-> Resultado de la apuesta "Resto-del- Partido" 0:1

-> El pronóstico 2 es el pronóstico ganador

41 ¿Quién ganará el resto (#SCORE#) - Tiempo suplementario?

Con la apuesta "Resto-del-Partido" solo los goles que se han marcado después de que haya hecho su apuesta, se calcularán para determinar el ganador. Este significa que cuando haga su apuesta el resto del partido, el marcador se considerará 0-0 y su apuesta empezará a contar desde ese momento hasta el final del partido.

El resultado actual en el momento de realizar su apuesta se mostrará en su billete. Ejemplo:

Bayern de Múnich - Schalke 04:

El resultado preliminar después de 30 min es 1-0.

Para calcular la apuesta "El Resto-del- Partido" solo los goles marcados DESPUES de haber realizado su apuesta se utilizarán para saber el ganador. Los goles marcados después del minuto 30 son los únicos que se tendrán en cuenta.

Si dicho partido termina con un empate 2:2, el pronóstico ganador de la apuesta "Resto- del-Partido" seria 2 puesto que después de haber realizado la apuesta el resultado del partido era 1:2.

Más ejemplos:

Bayern de Múnich - Schalke 04:

El resultado después de 30 min es 1:0

Resultado actual es 3:0

-> Resultado de la apuesta "Resto-del- Partido" 2:0

-> El pronóstico 1 es el pronóstico ganador

Resultado actual 2:1

-> Resultado de la apuesta "Resto-del- Partido" 1:1

-> El pronóstico x es el pronóstico ganador

Resultado actual 1:1

-> Resultado de la apuesta "Resto-del- Partido" 0:1

-> El pronóstico 2 es el pronóstico ganador

43 ¿Marcará el #TEAM# en ambos tiempos - Tiempo reglamentario?

44 ¿Qué equipo realizará el saque inicial?

45 ¿Ganará algún equipo exactamente por #GOALS# gol(es) de diferencia - Tiempo reglamentario?

46 Apuesta sencilla - Tiempo reglamentario

47 Apuesta sencilla - 1.º tiempo

48 Apuesta sencilla - #PERIOD#

49 Apuesta sencilla y Menos/Más (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario

50 ¿Cuándo se marcará el #ORDX# gol - Tiempo reglamentario?

51 ¿Cuándo se marcará el #ORDX# gol - 1.º tiempo?

52 ¿Cuándo se marcará el #ORDX# gol - 2.º tiempo?

53 ¿Quién se clasificará?

54 Menos/Más Saque de esquina (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario

How many corners will be awarded in the regular match time? Only corners that are taken count.

55 Menos/Más Saque de esquina (#THRESHOLD#) - Tiempo suplementario

56 Menos/Más Saque de esquina (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

57 Menos/Más Saque de esquina #TEAM# (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

58 Menos/Más Saque de esquina #SUBPERIOD# (#THRESHOLD#)

59 Menos/Más Saque de esquina #TEAM# (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario

60 Menos/Más Saque de puerta (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario

61 Menos/Más Saque de puerta (#THRESHOLD#) - Tiempo suplementario

62 Menos/Más Saque de puerta (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

63 Menos/Más Saque de puerta #TEAM# (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

64 Menos/Más Saque de puerta #TEAM# (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario

65 Menos/Más Fuera de juego (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario

66 Menos/Más Fuera de juego (#THRESHOLD#) - Tiempo suplementario

67 Menos/Más Fuera de juego (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

68 Menos/Más Fuera de juego #TEAM# (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

69 Menos/Más Fuera de juego #TEAM# (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario

70 Menos/Más Saques de banda (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario

71 Menos/Más Saques de banda (#THRESHOLD#) - Tiempo suplementario

72 Menos/Más Saques de banda (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

73 Menos/Más Saques de banda #TEAM# (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

74 Menos/Más Saques de banda #TEAM# (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario

- 75 Menos/Más Tarjetas amarillas (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario
- 76 Menos/Más Tarjetas amarillas (#THRESHOLD#) - Tiempo suplementario
- 77 Menos/Más Tarjetas amarillas (#THRESHOLD#) - #PERIOD#
- 78 Menos/Más Tarjetas amarillas #TEAM# (#THRESHOLD#) - #PERIOD#
- 79 Menos/Más Tarjetas amarillas (#THRESHOLD#) - #SUBPERIOD#
- 80 Menos/Más Tarjetas amarillas #TEAM# (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario
- 81 ¿En qué tiempo se marcará mayor número de goles?
- 82 ¿En qué tiempo se marcará mayor número de goles #BYTEAM#?
- 83 ¿Se mostrarán más tarjetas amarillas en el 1er o en el 2º tiempo - Tiempo reglamentario?
- 84 ¿Marcará un gol el #TEAM# - Tiempo reglamentario?
- 85 ¿Qué sucederá primero - Tiempo reglamentario?
- 86 ¿Qué sucederá primero - Tiempo suplementario?
- 87 ¿Qué sucederá primero - #PERIOD#?
- 88 ¿Qué sucederá primero - Tiempo reglamentario?

### **Tenis**

- 1 Resultado final (en sets - los mejores 3)
- 2 Resultado final (en sets - los mejores 5)
- 3 ¿Hándicap Juegos (#SCORE#) - Partido?
- 4 Número de juegos en el #PERIOD#
- 5 ¿Quién ganará los puntos #X# y #Y# en el tie-break - #PERIOD#?
- 6 Who will win the games #X# and #Y# of set #N#?
- 7 Número de juegos en el #PERIOD#
- 8 Numero de sets (los mejores 3)
- 9 Numero de sets (los mejores 5)
- 10 Cantidad de juegos
- 11 Cantidad de juegos en el #PERIOD#
- 12 ¿Quién anotará #POINTS# puntos en el primer #PERIOD#?

- 13 Resultado exacto (#SET#, #ORDX# game)
- 14 ¿Cuál será el resultado exacto del #PERIOD#?
- 15 Will there be a tiebreak - Match?
- 16 ¿Hay un desempate - #PERIOD#?
- 18 Número total de juegos #THRESHOLD# en #PERIOD#
- 19 ¿Quién va a ganar el partido?
- 20 ¿Quién va a ganar el #PERIOD#?
- 21 ¿Hándicap 1 2 Juegos (#SCORE#) - Partido?
- 22 ¿Quién ganará el partido #X# del set #N#?
- 23 ¿Ganará el #TEAM# al menos 1 set?
- 24 ¿Ganará el #TEAM# más de un set?
- 25 ¿Llegará el juego #X# del set #N# al 'deuce'?
- 26 ¿Quién ganará el #ORDX# punto del juego #X# del set #N#?
- 27 Who will win the #ORDX# point in the tie-break - #PERIOD#?

### **Baloncesto**

- 1 ¿Se encestarán en la primera parte las mismas canastas o más que en el resto del partido?
- 2 Apuesta sencilla - #PERIOD#
- 3 Suma de puntos - #PERIOD#
- 4 Apuesta sencilla - Tiempo reglamentario
- 5 Apuesta sencilla - #PERIOD#
- 6 Hándicap 1 2 (#SCORE#)
- 7 Hándicap 1 2 (#SCORE#) - #PERIOD#
- 8 Menos/Más (#THRESHOLD#) - Tiempo suplementario incluida
- 9 Menos/Más #TEAM# (#THRESHOLD#) - Incluido Tiempo suplementario
- 10 Menos/Más (#THRESHOLD#) - #PERIOD#
- 11 Menos/Más #TEAM# (#THRESHOLD#) - #PERIOD#
- 12 ¿Quién marca el #ORDX# punto?
- 13 ¿Quién marca el #ORDX# punto - #PERIOD#?

## Hockey hielo

1 X means the home team doesn't lose, X2 means the away team doesn't lose and 12 means that the game doesn't end in a draw (normal time).

2 Doble oportunidad - #PERIOD#.

3 Hándicap (#SCORE#) - Tiempo reglamentario

With handicap bets, one team starts the game with a "fictitious lead". Handicap 0:1 means that the away team leads by one goal before the game starts, for example. This handicap is then added to the final result at the end of normal time - the end result including the handicap is what counts.

4 Hándicap (#SCORE#) - #PERIOD#

5 ¿Cantidad de goles - Tiempo reglamentario?

6 ¿Habrá Tiempo suplementario?

7 ¿Qué equipo marcará los primeros #GOALS# goles - Tiempo reglamentario?

8 ¿Quién ganará el resto (#SCORE#) - Tiempo reglamentario?

Con la apuesta "Resto-del-Partido" solo los goles que se han marcado después de que haya hecho su apuesta, se calcularán para determinar el ganador. Este significa que cuando haga su apuesta el resto del partido, el marcador se considerará 0-0 y su apuesta empezará a contar desde ese momento hasta el final del partido.

El resultado actual en el momento de realizar su apuesta se mostrará en su billete. Ejemplo:

Bayern de Múnich - Schalke 04:

El resultado preliminar después de 30 min es 1-0.

Para calcular la apuesta "El Resto-del- Partido" solo los goles marcados DESPUES de haber realizado su apuesta se utilizarán para saber el ganador. Los goles marcados después del minuto 30 son los únicos que se tendrán en cuenta.

Si dicho partido termina con un empate 2:2, el pronóstico ganador de la apuesta "Resto- del-Partido" sería 2 puesto que después de haber realizado la apuesta el resultado del partido era 1:2.

Más ejemplos:

Bayern de Múnich - Schalke 04:

El resultado despues de 30 min es 1:0

Resultado actual es 3:0

-> Resultado de la apuesta "Resto-del- Partido" 2:0

-> Resultado de la apuesta "Resto-del- Partido" 1:1

-> El pronóstico x es el pronóstico ganador



Resultado actual 1:1

-> Resultado de la apuesta "Resto-del- Partido" 0:1

-> El pronóstico 2 es el pronóstico ganador

9 ¿Quién ganará el resto (#SCORE#) - #PERIOD#?

10 Apuesta sencilla - Tiempo reglamentario

11 ¿Quién ganará en el Tiempo suplementario?

12 Apuesta sencilla - #PERIOD#

13 ¿Quién va a ganar el partido - Incluido Prórroga y penaltis?

14 Hándicap 1 2 (#SCORE#) - Tiempo reglamentario

15 Hándicap 1 2 (#SCORE#) - #PERIOD#

16 Menos/Más (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario

17 Menos/Más (#THRESHOLD#) - Tiempo suplementario

18 Menos/Más (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

19 Menos/Más #TEAM# (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

20 Menos/Más #TEAM# (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario

21 ¿Quién lanzará el #ORDX# gol - Tiempo reglamentario? Which team scores the Xth goal in normal time?

22 ¿Quién lanzará el #ORDX# gol - #PERIOD#? Which team scores the Xth goal in normal time?

23 ¿Qué sucederá primero - #PERIOD#?

### **Balonmano**

1 Doble oportunidad - Tiempo reglamentario

2 Medio tiempo + Tiempo reglamentario

3 Hándicap (#SCORE#) - Tiempo reglamentario

4 Hándicap (#SCORE#) - #PERIOD#

5 ¿En qué tiempo se marcará mayor número de goles?

6 ¿Qué equipo será castigado con la última exclusión de 2 minutos?

7 ¿A qué equipo le será concedido el último lanzamiento de 7 metros?

8 ¿Quién lanzará el último gol - Tiempo reglamentario?

9 ¿Quién lanzará el último gol - #PERIOD#?

- 10 ¿Qué equipo usara de último un timeout?
- 11 ¿Qué equipo anotará más con lanzamientos de 7 metros?
- 12 Cantidad de goles
- 13 Cantidad de goles - #PERIOD#
- 14 ¿Qué equipo marcará los primeros #GOALS# goles - Tiempo reglamentario?
- 15 ¿Qué equipo marcará los primeros #GOALS# goles - #PERIOD#?
- 16 Apuesta sencilla - #PERIOD#
- 17 ¿Cuántas suspensiones de 2-minutos obtendrá #TEAM# - Tiempo reglamentario?
- 18 ¿1 2 (incl. prórroga y penaltis)?
- 19 Hándicap 1 2 (#SCORE#)
- 20 Hándicap 1 2 (#SCORE#) - #PERIOD#
- 21 Menos/Más (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario
- 22 Menos/Más (#THRESHOLD#) - #PERIOD#
- 23 Menos/Más #TEAM# (#THRESHOLD#) - #PERIOD#
- 24 Menos/Más #TEAM# (#THRESHOLD#) - Tiempo reglamentario
- 25 ¿Qué equipo recibirá el #ORDX# tiro de siete metros - Tiempo reglamentario?
- 26 ¿Qué equipo recibirá el #ORDX# tiro de siete metros - #PERIOD#?
- 27 ¿Se transformará el #ORDX# lanzamiento de 7 metros - Tiempo reglamentario?
- 28 ¿Se transformará el #ORDX# lanzamiento de 7 metros - 7 metros?
- 29 ¿Qué equipo anotará el #ORDX# gol - Tiempo reglamentario?
- 30 ¿Qué equipo anotará el #ORDX# gol - #PERIOD#?

### **Fútbol americano**

- 1 Medio tiempo + Tiempo reglamentario

How does the game end at halftime and at the end of regular time? The first score gives the halftime score and the second score is the final score. X/1 means that the game is a draw at halftime and the home team is winning at the end of normal time.

- 2 ¿En qué cuarto se anotarán más puntos?
- 3 Qué equipo anotará el último field goal (3 puntos) - Incluido Tiempo suplementario
- 4 ¿Qué equipo anotará los últimos puntos - Incluido Tiempo suplementario?

- 5 ¿Qué equipo anotará el último touchdown (6 puntos) - Incluido Tiempo suplementario?
- 6 Ganador absoluto - Tiempo suplementario incluida
- 7 Ganador absoluto - #PERIOD#
- 8 ¿En el primer tiempo se marcarán igual o más puntos que en el resto del partido?
- 9 ¿Qué equipo anotará la mayoría de los field goals en el partido - Incluido Tiempo suplementario?
- 10 ¿Habrá Tiempo suplementario?
- 11 ¿Ganará un equipo por una ventaja exacta de #POINTS# puntos - Incluido Tiempo suplementario?
- 12 ¿Quién va a marcar #POINTS# primero - Incluido Tiempo suplementario?
- 13 ¿El equipo que anota los primeros puntos ganará el juego - Incluido Tiempo suplementario?
- 14 Apuesta sencilla - Tiempo reglamentario
- 15 Menos/Más Fieldgoals (#THRESHOLD#) - Tiempo suplementario incluido
- 16 Menos/Más Fieldgoals (#THRESHOLD#) - #PERIOD#
- 17 Menos/Más Touchdowns (#THRESHOLD#) - Incluido Tiempo suplementario
- 18 Menos/Más Touchdowns #TEAM# (#THRESHOLD#) - Incluido Tiempo suplementario
- 19 Menos/Más Intercepción (#THRESHOLD#) - Incluido Tiempo suplementario
- 20 Menos/Más Intercepción- (#THRESHOLD#) - #PERIOD##-#
- 21 Spread (#SCORE#) - Incluido Tiempo suplementario
- 22 Spread (#SCORE#) - #PERIOD#
- 23 ¿Qué equipo puntuará el último - Incluido Tiempo suplementario?
- 24 ¿Cómo serán anotados los #ORDX# puntos del partido - Incluido Tiempo suplementario?
- 25 Menos/Más (#THRESHOLD#) - Tiempo suplementario incluido
- 26 Menos/Más #TEAM# (#THRESHOLD#) - Incluido Tiempo suplementario
- 27 Menos/Más (#THRESHOLD#) - #PERIOD#
- 28 Menos/Más #TEAM# (#THRESHOLD#) - #PERIOD#
- 29 ¿Habrá un intento de conversión de 2 puntos luego de un touchdown - Incluido Tiempo suplementario?
- 30 ¿Habrá un reto de entrenador in el 1.º cuarto?
- 31 ¿Será anotado un Touchdown - #PERIOD#?

- 32 ¿Habrá empate al final del cuarto - #PERIOD#?
- 33 ¿Anotará el #TEAM# - #PERIOD#?
- 34 Ganar ventaja - Incluido Tiempo suplementario
- 36 ¿Cuál será el resultado del #ORDX# drive del partido - Incluido Tiempo suplementario?
- 37 ¿Qué equipo anotará el #ORDX# Field Goal - Incluido Tiempo suplementario?
- 38 ¿Qué equipo recibirá el primer penalti en el partido - Incluido Tiempo suplementario?
- 39 ¿Qué equipo anotará el #ORDX# punto (incl. prórroga, las conversiones no cuentan)?
- 40 ¿Cómo se anotarán los primeros puntos - Incluido Tiempo suplementario?
- 41 ¿Qué equipo pedirá el #ORDX# tiempo muerto - Incluido Tiempo suplementario?
- 42 ¿Qué será lo primero en suceder para el #TEAM#?
- 43 ¿Quién marcará el #ORDX# touchdown?
- 44 ¿Qué equipo deberá encajar la primera pérdida de balón - Incluido Tiempo suplementario?

### **Voleibol**

- 1 Resultado final (en sets - los mejores 3)
- 2 Resultado final (en sets - los mejores 5)
- 3 Suma de los puntos - El set de oro
- 4 Numero de sets (los mejores 5)
- 5 Suma de los puntos
- 6 Suma de los puntos - El set de oro
- 7 Suma de los puntos - #PERIOD#
- 8 ¿Quién va a marcar #POINTS# primero - El set de oro?
- 9 ¿Resultado después de los primeros dos sets?
- 10 ¿Qué equipo va a ganar el Golden Set?
- 11 Hándicap 1 2 (#SCORE#)
- 12 Hándicap 1 2 (#SCORE#) - #PERIOD#
- 13 Handicap de set (#SCORE#)
- 14 Menos/Más (#THRESHOLD#) - El set de oro

15 Menos/Más (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

17 ¿Quién marca el #ORDX# punto - #PERIOD#?

18 ¿Se decidirá el partido en el 5° set?

### **Voley playa**

1 Resultado final (en sets - los mejores 3)

2 Numero de sets (los mejores 3)

3 Suma de puntos

4 Suma de puntos - #PERIOD#

5 Quien va a marcar #POINTS# primero - #PERIOD#

6 ¿Quién va a ganar el partido?

7 ¿Quién va a ganar el #PERIOD#?

8 Hándicap 1 2 (#SCORE#)

9 Hándicap 1 2 (#SCORE#) - #PERIOD#

10 Handicap de set (#SCORE#)

11 Menos/Más (#THRESHOLD#)

12 Menos/Más (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

13 ¿Quién marca el #ORDX# punto - #PERIOD#?

### **Tenis de mesa**

1 Resultado final ( en sets - los mejores 5)

2 Resultado final ( en sets - los mejores 7)

3 ¿Cuántos puntos se realizarán en el #PERIOD#?

4 ¿Cuántos puntos necesitará el ganador del #PERIOD# para ganar el set?

5 Suma de los puntos

6 Menos/Más Sets (#THRESHOLD#)

7 Menos/Más (#THRESHOLD#) - #PERIOD#

8 ¿Quién marca el #ORDX# punto?

### **Bádminton**

1 Resultado - #PERIOD#

- 2 Resultado final (en sets - los mejores 3)
- 3 Hándicap (#SCORE#) - Tiempo reglamentario
- 4 Hándicap (#SCORE#) - #PERIOD#
- 5 ¿Cuántos puntos necesitará el ganador del #PERIOD# para ganar el set?
- 6 Suma de los puntos - #PERIOD#
- 7 Quien va a marcar #POINTS# primero - #PERIOD#
- 8 Menos/Más Sets (#THRESHOLD#)
- 9 ¿Quién va a ganar el partido?
- 10 ¿Quién va a ganar el #PERIOD#?
- 11 Hándicap 1 2 (#SCORE#)
- 12 Hándicap 1 2 (#SCORE#) - #PERIOD#
- 13 Handicap de set (#SCORE#)
- 14 Menos/Más (#THRESHOLD#) - #PERIOD#
- 15 ¿Quién marca el #ORDX# punto - #PERIOD#?

#### **Dardos**

- 1 ¿Se producirá un "170 checkout" - Tiempo suplementario incluido?
- 2 Resultado - Tiempo suplementario incluido
- 3 Resultado final (en sets - los mejores 13)
- 4 Resultado final (en sets - los mejores 5)
- 5 Resultado final (en sets - los mejores 7)
- 6 Resultado final (en sets - los mejores 9)
- 7 ¿Con qué doble concluirá - #ORDX# leg?
- 8 ¿Con qué doble concluirá - #PERIOD#?
- 9 ¿Con qué doble concluirá - #ORDX# leg?
- 10 ¿Con qué doble concluirá - #PERIOD#, #ORDX# leg?
- 11 ¿Qué jugador conseguirá la "3-dart average" más alta - ¿Tiempo suplementario incluido?
- 12 ¿Quién conseguirá el último 180 - ¿Tiempo suplementario incluido?
- 13 ¿Qué jugador realizará el mayor número de "180" - ¿Tiempo suplementario incluido?

- 14 ¿Qué jugador ganará primero #POINTS# legs?
- 15 Menos/Más 180 (#THRESHOLD#) - ¿Tiempo suplementario incluido?
- 16 Menos/Más 180 #PLAYER# (#THRESHOLD#) - ¿Tiempo suplementario incluido?
- 17 Menos/Más Checkout más alto (#THRESHOLD#) - ¿Tiempo suplementario incluido?
- 18 Menos/Más Checkout más alto #PLAYER# (#THRESHOLD#) - ¿Tiempo suplementario incluido?
- 19 Menos/Más Legs (#THRESHOLD#) - ¿Tiempo suplementario incluido?
- 20 Menos/Más Legs #PLAYER# (#THRESHOLD#) - ¿Tiempo suplementario incluido?
- 21 ¿Puntuación total de los 3 primeros dardos de la partida?
- 22 ¿Menos/Más Sets (#THRESHOLD#) - Tiempo suplementario incluido?
- 23 Menos/Más Promedio en los 3 dardos #PLAYER# (#THRESHOLD#) - Tiempo suplementario incluido?
- 24 Menos/Más Checkout (#THRESHOLD#) - 1.º leg?
- 25 ¿Quién ganará - #PERIOD#?
- 26 Quién ganará - #ORDX# leg?
- 27 ¿Hándicap 1 2 legs (#SCORE#) - Tiempo suplementario incluido?
- 28 ¿Handicap de set (#SCORE#) - Tiempo suplementario incluido?
- 29 ¿Habrá un 180 - #ORDX# leg?
- 30 ¿Se producirá un "9-dart finish" - Tiempo suplementario incluido?
- 31 ¿Con qué doble concluirá - Tiempo suplementario incluido?
- 32 ¿Winning Double Colour - #PERIOD#?
- 33 ¿Winning Double Colour - Final leg - Including Overtime?
- 34 ¿Con qué doble concluirá - #ORDX# leg?
- 35 ¿Which will be the finishing double - #PERIOD#, #ORDX# leg?
- 36 ¿Quién anotará el #ORDX# 180 - Tiempo suplementario incluido?
- 37 ¿Cuál será el resultado de #ORDX# de puntuación de dardos?

## 5. Glosario

### Apostante o Usuario

Persona que realiza apuestas en los locales de apuestas, sin que en ningún caso se trate de menores de edad ni de personas sujetas a interdicción para el juego de acuerdo con el punto 2.2 de las presentes normas.

### **Apuesta**

Actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la misma.

### **Apuesta acertada o ganadora**

Aquella en la que el pronóstico realizado coincide con el resultado considerado válido de acuerdo con las presentes Normas.

### **Apuesta simple**

Aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento incluido en la oferta MEDOC INVESTMENTS S.A. El apostante tendrá derecho al premio si acierta el pronóstico ganador del acontecimiento seleccionado.

### **Apuesta múltiple**

Aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más eventos. En este tipo de apuestas es necesario acertar todos los pronósticos realizados para que la apuesta sea ganadora.

### **Apuesta en directo o en vivo (Live)**

Una apuesta en directo o apuesta en vivo es aquella que permanece abierta una vez que el acontecimiento ya ha comenzado. Mientras se desarrolla este evento, los multiplicadores de la apuesta varían en función del resultado.

### **Apuesta nula**

Aquella que, aun habiendo sido validada, se considera nula y se procede a la devolución del importe de la misma al apostante.

### **Apuesta perdedora**

Aquella en la que el pronóstico realizado no coincide con el resultado considerado válido de acuerdo a las reglas de organización y funcionamiento de apuestas de MEDOC INVESTMENTS S.A.

### **Apuesta prepartido**

Aquellas apuestas que se validan antes del inicio del evento.

### **Boleto de apuestas**

Comprobante o soporte que acredita a su poseedor como apostante, recoge los datos relativos a la apuesta realizada, su registro y aceptación por parte de MEDOC INVESTMENTS S.A. y sirve como documento justificativo para el pago de la apuesta ganadora, así como, en su caso, para formular cualquier reclamación sobre la apuesta.

El boleto es imprescindible para poder cobrar el premio en todos los casos.

### **Contrapartida**

Aquella apuesta en la que el apostante apuesta contra una empresa autorizada. El premio que puede obtenerse es el resultado de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el multiplicador que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos. Es el tipo de apuesta ofrecido por MEDOC INVESTMENTS S.A.

### **Coficiente de apuesta**

Cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora en las apuestas de contrapartida al ser multiplicada por la cantidad apostada.



**Evento**

Es un acontecimiento, deportivo, de competición o de cualquier otra naturaleza, cuyo desenlace es incierto y ajeno a las partes intervinientes. Dicho acontecimiento definirá una clasificación y/o un ganador determinado.

Un evento puede reducirse a un partido, carrera, o competición individual o puede ser un conjunto de partidos, carreras o competiciones individuales que determinen el resultado de un campeonato, torneo o trofeo.

**Evento aplazado**

Aquél que se cancela antes del comienzo programado.

**Evento anulado o nulo**

Es aquel que tenga tal consideración de conformidad con lo establecido en las presentes normas.

**Evento suspendido**

Aquél que se suspende durante la duración del mismo.

**Favorito**

Aquellas apuestas con mayor probabilidad de resultar ganadora/as en un evento. Podrían identificarse porque presentan el coeficiente final más bajo de todas las selecciones de esa modalidad de apuesta para ese evento.

**Hándicap**

La oferta "hándicap" es una oferta especial que coloca el equipo favorecido en la posición de desventaja antes del comienzo del evento.

**Importe de apuesta**

Cantidad en euros por la que se formaliza el pago de una apuesta.

**Local de apuestas**

Aquel autorizado por la Ciudad Autónoma de Melilla para que en su interior se validen apuestas.

**Máquinas de apuestas**

Son máquinas de juego específicamente homologadas para la realización de apuestas. Pueden ser de dos tipos: máquinas auxiliares, que son aquellas operadas directamente por el público; o terminales de expedición, que son aquellas utilizadas por un empleado de MEDOC INVESTMENTS S.A. en los locales de apuestas.

**Pago de premios**

Acción por la que un apostante entrega un boleto de apuestas reconocido como apuesta ganadora y el operador procede a pagarle el premio correspondiente. El importe del premio se calcula multiplicando el importe apostado por el coeficiente de los eventos detallados en el boleto, a condición de que el resultado exacto de los eventos jugados se haya acertado.

**Participante o jugador**

Los equipos o individuos que forman parte de un acontecimiento, susceptibles de ser seleccionados por el apostante.

**Resultado**

Desenlace de un evento al final del tiempo reglamentario (el tiempo dictaminado por la reglas de una determinada competición y por un posible tiempo extra decidido por el árbitro), salvo cuando MEDOC INVESTMENTS S.A., en su oferta relacionada a un evento en concreto indique expresamente que se tendrá en cuenta el resultado final o el resultado de una determinada parte. En caso de deportes sin tiempo reglamentario determinado, se entenderá por válida la primera publicación oficial del resultado. Dicho

resultado vendrá expresado en la forma en la que se plantee el pronóstico del mismo.

**Validación de apuesta**

Registro y aceptación de la apuesta por parte de MEDOC INVESTMENTS S.A., así como la entrega o puesta a disposición del usuario de un boleto de los datos que justifiquen la apuesta realizada.

**Unidad Central de Apuestas**

Conjunto compuesto por los elementos técnicos necesarios para registrar, totalizar, gestionar y procesar las apuestas realizadas por los usuarios, en condiciones de aptitud para su consulta por la administración.

**Unidades mínima y máxima de la apuesta**

Cantidades mínimas y máximas que pueden formalizarse por cada tipo de apuesta.

