

Virtual

- Reglas de los juegos -

Juegos de carreras (perros y caballos)

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

Juegos de Fútbol

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

- Mercado **Goles Finales**: el apostador debe predecir el número de goles marcados en el partido entre los resultados propuestos
- Mercado **Goles Totales**: el apostador debe predecir el número total de goles marcados durante el partido entre los grupos propuestos
- Mercado **Descanso/Final**: el apostador debe predecir el resultado del primer y del segundo tiempo entre la victoria del equipo local, el empate y la victoria del equipo visitante
- Mercado **Resultado Exacto**: el apostador debe predecir el resultado exacto del partido entre los resultados propuestos.
- Mercado **Res. Exacto 1T**: el apostador debe predecir el resultado exacto del primer tiempo entre los resultados propuestos
- Mercado **Res. Exacto 2T**: el apostador debe predecir el resultado exacto acumulado en el segundo tiempo, independientemente de los goles marcados durante la primera mitad
- Mercado **Combo 1X2 & Alta/Baja 1,5**: el apostador debe predecir la combinación del Resultado Final y el Alta /Baja 1.5
- Mercado **Combo 1X2 & Alta/Baja 2,5**: el apostador debe predecir la combinación del Resultado Final y el Alta /Baja 2.5
- Mercado **Combo 1X2 & Alta/Baja 3,5**: el apostador debe predecir la combinación del Resultado Final y el Alta /Baja 3.5
- Mercado **Combo 1X2 & GG/NG**: el apostador debe predecir la combinación del Resultado Final y el Gol / No Gol
- Mercado **Combo DC & Alta/Baja 1,5**: el apostador debe predecir la combinación de Doble Chance y Under / Over 1.5
- Mercado **Combo DC & Alta/Baja 2,5**: el apostador debe predecir la combinación de Doble Chance y Under / Over 2.5
- Mercado **Combo DC & Alta/Baja 3,5**: el apostador debe predecir la combinación de Doble Chance y Under / Over 3.5
- Mercado **Combo DC & GG/NG**: el apostador debe predecir la combinación de Doble Chance y Gol/No Gol

Juego Keno

- Mercado **1 Número pronosticado:** el apostador debe predecir 1 número entre los 80 disponible. Si el número sorteado será el mismo ganará la suma que se muestra en la tabla
- Mercado **2 Números pronosticados:** el apostador debe predecir 2 números entre los 80 disponible. Si será sorteado por lo menos 1 de los números pronosticados, el apostador ganará la suma que se muestra en la tabla
- Mercado **3 Números pronosticados:** el apostador debe predecir 3 números entre los 80 disponible. Si serán sorteados por lo menos 2 de los números pronosticados, el apostador ganará la suma que se muestra en la tabla
- Mercado **4 Números pronosticados:** el apostador debe predecir 4 números entre los 80 disponible. Si serán sorteados por lo menos 2 de los números pronosticados, el apostador ganará la suma que se muestra en la tabla
- Mercado **5 Números pronosticados:** el apostador debe predecir 5 números entre los 80 disponible. Si serán sorteados por lo menos 3 de los números pronosticados, el apostador ganará la suma que se muestra en la tabla
- Mercado **6 Números pronosticados:** el apostador debe predecir 6 números entre los 80 disponible. Si serán sorteados por lo menos 3 de los números pronosticados, el apostador ganará la suma que se muestra en la tabla
- Mercado **7 Números pronosticados:** el apostador debe predecir 7 números entre los 80 disponible. Si serán sorteados por lo menos 3 de los números pronosticados, el apostador ganará la suma que se muestra en la tabla
- Mercado **8 Números pronosticados:** el apostador debe predecir 8 números entre los 80 disponible. Si serán sorteados por lo menos 4 de los números pronosticados, el apostador ganará la suma que se muestra en la tabla
- Mercado **9 Números pronosticados:** el apostador debe predecir 9 números entre los 80 disponible. Si serán sorteados por lo menos 4 de los números pronosticados, el apostador ganará la suma que se muestra en la tabla
- Mercado **10 Números pronosticados:** el apostador debe predecir 10 números entre los 80 disponible. Si serán sorteados por lo menos 4 de los números pronosticados, el apostador ganará la suma que se muestra en la tabla

Juego Gallos

- Mercado **1x2**: el apostador debe predecir el gallo que ganará la riña o si terminará en empate al terminar el tiempo de la lucha
- Mercado **más/menos 60 segundos**: el apostador debe predecir si la riña durará más o menos de 60 segundos
- Mercado **Sector**: el apostador debe predecir en que sector terminara la riña en caso de derrota de uno de los participantes. El sector con el gallo derrotado será premiado. Si el resultado será un empate, la apuesta será perdedora
- Mercado **Combo 1x2+O/U 60s**: el apostador debe predecir cuál de los dos gallos ganará la riña y si esto ocurrirá en más o menos de 60 segundos
- Mercado **Combo 1X2+sector**: el apostador debe predecir cuál de los dos gallos ganara la lucha y en qué sector terminara la competición