

Reglas del Boxeo:

- a. Si por alguna razón la pelea no tuvo lugar y se realiza a más tardar 28 días después de la fecha programada originalmente, todas las apuestas realizadas anteriormente son válidas para la pelea recién organizada. Si, dentro de los 28 días después de la fecha prevista para la pelea no toma lugar, todas las apuestas serán anuladas y son reembolsables.
- b. Si la pelea se transfiere a otro escenario, todas las apuestas en el partido siguen siendo válidas .
- c. Se considera que la pelea ha comenzado después de la primera campana. En caso de una pelea para que uno de los participantes gane el título de "victoria" significa una victoria ganada por puntos, por KO, KO técnico o descalificación del rival o su negativa.
- d. El concepto de "una victoria preestablecida" significa un nocaut, nocaut técnico, descalificación de un rival o una negativa.
- e. El concepto de "una victoria por puntos" significa una victoria ganada por decisión de los jueces después de todos los asaltos de la pelea.
- f. Si un boxeador no salió al inicio del siguiente asalto después de la campana, se considera que la pelea ha terminado en la ronda anterior con la victoria del rival del boxeador dado.
- g. Si el número de asaltos programados ha cambiado, entonces todas las apuestas sobre el resultado de la lucha siguen siendo válidas, y se devolverán las apuestas sobre el número de rondas.
- h. Si uno de los participantes en la lucha fuese sustituido por otra parte, se devolverán todas las apuestas en este partido.
- i. Las apuestas se ofrecen para las siguientes posiciones:

1. El ganador de la pelea.

Aquí se predice el resultado de esta pelea: la victoria de uno de los participantes o un empate en la misma (la manera en que se alcanza la victoria no es esencial para el resultado de "una victoria": de acuerdo con los puntos, KO, KO técnico o una descalificación del rival o su negativa). Las apuestas se calculan de acuerdo con los resultados oficiales anunciados en el ring (incluyendo la posible conversión de los puntos registrados en los informes de los jueces). Las decisiones judiciales y disciplinarias adoptadas más adelante por los órganos rectores no afectan el cálculo de las apuestas en esta posición. Si la pelea terminó en un empate y no se les ofreció apuestas para un resultado similar, todas las apuestas en esta posición serán nulas y serán devueltas.

2. El total de rondas en una pelea.

Si después de la campana el boxeador no salió al inicio del

siguiente asalto, la pelea se considera acabada en la ronda anterior, con victoria para el rival del boxeador. Si el número de rondas programadas por el reglamento ha cambiado, se reembolsarán las apuestas en esta posición. Se toman en cuenta el número total de rondas realizadas en la pelea.

3. Las apuestas en rondas.

Es necesario definir en qué ronda y por quién se va a ganar una victoria. En este caso significa una victoria en la pelea, pero no una victoria en la ronda. Si la victoria es anunciada por decisión de los jueces después de la última ronda de la pelea, todas las apuestas sobre el ganador de los partidos en la última ronda de la pelea siguen en vigor y se consideran pérdidas.

4. ¿En la ronda indicada habrá un nocaut?

Sólo se cuentan los nocauts, como resultado de que el árbitro empieza la cuenta regresiva, o si el árbitro inicia una cuenta regresiva él mismo.

Las caídas en un suelo resbaladizo y otros incidentes similares no se toman en cuenta.

5. El resultado de la pelea.

Aquí se predice de qué manera el resultado del partido se determina, así como el ganador del partido. Las opciones disponibles son:

- La victoria del participante 1 (participante 2) por nocaut (si un boxeador se ha quedado tendido en el suelo durante 10 segundos de la cuenta regresiva del árbitro), un nocaut técnico (después de 3 caídas por la decisión del árbitro así también por la negativa del participante a continuar la lucha) o descalificación;
- La victoria del participante 1 (participante 2) por decisión del árbitro (después de la finalización de todas las rondas regulares del partido determinado), o por decisión técnica de los árbitros (una decisión anticipada sobre puntos) un empate.

6. El ganador del partido / número de rondas.

Aquí se predice quién va a ganar el partido y si la pelea se llevará a cabo en durante más o menos rondas que las indicadas. Si el partido terminó en un empate, todas las apuestas en esta posición se considerarán nulas y serán devueltas. Si el boxeador no salió al inicio de la siguiente ronda después de la campana, se considera que la pelea terminó en la ronda anterior con la victoria del rival del boxeador dado. Si el número de rondas programadas por reglamento ha cambiado, se devolverán las apuestas para esta posición. El número de rondas realizadas completamente durante la pelea se toman en cuenta.

7. ¿Cuándo se ganará la pelea y por quién?

Aquí se predice el ganador de la pelea, así como el rango en el que se gana la victoria. Si el partido terminó en un empate, todas las apuestas en esta posición se considerarán nulas y serán reembolsados.

Si el boxeador no salió al inicio de la siguiente ronda después de la campana, se considera que la lucha terminó en la ronda anterior con la victoria del rival del boxeador dado. Si ha cambiado el número de rondas programadas por el reglamento, se devolverán las apuestas para esta posición. Se toman en cuenta el número de rondas celebradas completamente durante la pelea.

8. *¿La pelea durará el número de rondas reglamentarias?*

Aquí se predice si todas las rondas reglamentarias se llevarán a cabo en la pelea o la victoria de uno de los competidores se dará a conocer antes de tiempo.

Si el número de rondas programadas por las regulaciones ha cambiado antes del inicio del partido, se devolverán las apuestas para esta posición.

Si un partido se interrumpe o se cancela debido a razones técnicas, se lleva a cabo la devolución todas las apuestas para este puesto.

9. *¿En qué ronda el ganador será declarado?*

Aquí se predice si el ganador de la pelea se declara en una de las rondas de propuestas, o si será determinado por la decisión de los jueces después de la finalización de todas las rondas reglamentarias de la pelea. Si uno de los boxeadores no salió al inicio de la siguiente ronda después de sonar la campana, se considera que la pelea terminó en la ronda anterior.

10. *¿Un < Boxeador específico > recibirá un nocaut durante la pelea?*

Sólo se consideran las derribadas por cuyo resultado el juez abre la cuenta regresiva, o si el árbitro inicia una cuenta regresiva por sí mismo.

No se toman en cuenta las caídas en el piso resbaladizo y otros incidentes similares.

11. *¿Ganará la pelea < Boxeador específico > durante el primer minuto*

de la competencia? Se tiene en cuenta el tiempo desde el campanazo en el comienzo de la pelea, incluyendo el segundo 59° de la competencia.

12. *¿< el Boxeador específico > logrará derribar y ganar la pelea? Las opciones disponibles son:*

“Sí” – durante el partido el jugador específico logró al menos derribar una vez y será declarado ganador de acuerdo a los resultados de la pelea. “No” – en cualquier otro caso.

Sólo se consideran las caídas por cuyo resultado el juez abre la cuenta regresiva, o si el árbitro inicia una cuenta regresiva por sí mismo.

No se toman en cuenta las caídas en un suelo resbaladizo y otros incidentes similares.

Si un partido se interrumpe o se cancela debido a razones técnicas, tiene lugar un reembolso para todas las apuestas en esta posición.

13. *¿Quién recibirá un derribe / nocaut / nocaut técnico? Los siguientes resultados son posibles:*

“Ninguno” – ninguno de los jugadores en la pelea recibirá un derribe / nocaut o nocaut técnico; “Jugador 1” – El jugador 1 en el partido obtendrá un derribe o un nocaut o un nocaut técnico (o una derribada y un nocaut / una derribada y un nocaut técnico);

“El jugador 2” – Jugador 2 en el partido obtendrá una derribada o nocaut o nocaut técnico (o una derribada y un nocaut / una derribada y un nocaut técnico);

14. *En este determinado tipo de deporte, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de los mencionados anteriormente.*