

**Fútbol:**

a. Las apuestas de fútbol son válidas para el tiempo reglamentario, excluyendo el tiempo extra y las tandas de penaltis, excepto en casos especiales previstos indicados en [www.zamba.co](http://www.zamba.co). En estas normas el tiempo reglamentario debe contarse teniendo en cuenta el tiempo añadido en el partido, las cuotas de los eventos en cada parte tienen en cuenta el tiempo añadido de cada parte determinada por el árbitro.

Tiempo Reglamentario estipulado en zamba: corresponde a los 90 minutos de juego más el tiempo que añade el árbitro en ese término, sin incluir el tiempo extra o tiempos adicionales.

Apuestas en partidos que se jueguen con modificación al formato estándar de juego serán devueltas (ejemplo: casos donde un partido se juegue en 4 tiempos de 30 minutos por algún motivo)

b. Cualquier partido interrumpido antes del final del tiempo reglamentario regulado oficialmente y no reanudado dentro de 48 horas se considera cancelado, independientemente de las decisiones judiciales en este juego. Las cuotas, cuyo resultado fue claramente definidas por el momento cuando el partido se detuvo, siguen en vigor y se calculan de acuerdo con este Reglamento, la vuelta tiene lugar en las otras apuestas de este partido. Si un partido de fútbol se pospone por más de 48 horas, las cuotas en esos partidos son reembolsables, de lo contrario las apuestas siguen siendo válidas.

c. No hay tarjetas/rechazos y eventos ocurridos después del pitido final se tienen en cuenta a efectos de las apuestas. Todas las tarjetas y los despidos que se producen en el intervalo entre la primera y la segunda mitad, se tienen en cuenta en el resultado global del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o la segunda mitad. Los siguientes elementos están disponibles para apuestas en fútbol:

1. *Vencedor.*

Aquí usted puede adivinar el resultado del partido. Las apuestas se aceptan en el tiempo reglamentario.

2. *Total.*

Si el número total de goles marcados en el partido es igual al total de la apuesta y la opción de una exacta cantidad <número especificado de> los goles no están estipulada, hay un retorno. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador.

3. *Hándicap.*

Si el hándicap sólo tiene 2 opciones (sólo Hándicap 1 o Hándicap 2, sin la opción \_ un empate) en caso de empate, teniendo en cuenta el hándicap, se lleva a cabo una vuelta con el coeficiente 1 (con independencia del período para el cual el partido se invita a apostar). Del mismo modo, para el hándicap de tarjetas/esquinas y otros parámetros.

4. *Doble chance*

Son posibles los siguientes resultados:

1X La apuesta gana si el Equipo 1 gana o empata en el partido.

X2 La apuesta gana si el Equipo 2 gana o empata en el partido. 12 La

apuesta gana si el Equipo 1 o el Equipo 2 gana el partido.

5. *El jugador marcará por lo menos un gol*

Sólo los goles que se marcan en la portería del equipo contrario y oficialmente contados por el árbitro se tienen en cuenta. Si un jugador no participó en el partido, tiene lugar la vuelta.

6. *¿Quién va a pasar a la siguiente ronda?*

La apuesta se calcula sólo después del último partido de la serie de la ronda dada del torneo con la participación de los equipos especificados. Una apuesta es ganadora sólo si el equipo especificado avanza a la siguiente ronda de la competición, con independencia del resultado del período del partido/tiempo intermedio de esta ronda de la competición.

No se considerará una decisión judicial para cancelar/cambiar los resultados del torneo, realizada después del final de esta ronda de la competición.

7. *Total individual <Equipo indicado>*

Aquí usted predice si el número de goles marcados por este equipo es más o menos que el parámetro especificado.

Si el número total de goles marcados en el partido es igual al total de la tasa, tiene lugar un retorno con el coeficiente de 1.

Sólo los goles que se puntúan en la portería del equipo contrario y oficialmente contados por el árbitro se tienen en cuenta. Todos propios goles marcados son considerados como los goles marcados por el equipo contrario.

8. *El ganador del torneo.*

La tasa se calcula sólo después de la final del torneo de acuerdo con el resultado al final del torneo. Las decisiones judiciales o de otro tipo para cancelar/cambiar los resultados del torneo, hechas después de la final de esta ronda de las competiciones no se tendrán en cuenta.

Si el equipo en el que se hizo la apuesta no puede acogerse a este torneo, ha sido descalificado o se negó a participar en el torneo, todas las apuestas de este equipo se consideran pérdidas.

9. *El ganador de la etapa de grupas.*

La apuesta se calcula sólo después de la finalización de todos los partidos de este grupo como parte de esta ronda del torneo.

Una decisión judicial o de otro tipo para cancelar/cambiar los resultados del torneo, realizada después del final de esta ronda de la competición no se tendrá en cuenta. Si el equipo por el que se hizo la apuesta ha sido descalificado o se negó a participar en el torneo todas las apuestas de este equipo se consideran pérdidas.

10. *¿Cuál equipo marcará el primer gol del partido?*

Si el primer gol del partido es un autogol, gana la apuesta en el equipo en cuyo favor el gol fue anotado (es decir, el equipo oponente del anotando el gol en propia puerta).

11. *¿Cuál equipo marcará el siguiente gol del partido?*

Si el siguiente gol en el partido es un autogol, gana la apuesta en el equipo en cuyo favor este gol fue anotado (es decir, el equipo oponente del anotando el gol en propia puerta).

12. *¿Cuál equipo marcará el último gol del partido?*

Si el último gol en el partido es un autogol, gana la apuesta en el equipo en cuyo favor este gol fue anotado (es decir, el equipo oponente del anotando el gol en propia puerta).

Si un partido se interrumpe y no reanudado dentro de 30 horas; las apuestas en esta posición son reembolsables.

13. *¿Marcarán ambos equipos?*

Aquí usted predice si ambos equipos marcan al menos un gol cada uno en el partido dado. Todos los goles marcados por los equipos en sus puertas cuentan cómo goles marcados por el equipo rival.

14. *Total par / impar.*

Si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "Par"

15. Una victoria sin tomar en cuenta empates.

Si el tiempo regular de un partido terminó en un empate, las apuestas de la posición dada se devuelven con coeficiente 1.

16. ¿Cuántos goles se marcarán en el partido?

Aquí usted predice el número exacto de goles en el partido.

Sólo los goles marcados en cuenta del tiempo reglamentario (incluyendo el tiempo añadido por el árbitro, pero excluyendo la prórroga y penaltis). Los autogoles se cuentan como goles marcados por el equipo contrario. A continuación, tabla de referencia para casos de juego en mercado de goles:

Apuesta Total de goles	Total de goles reales en el partido	Resultado de la Apuesta	Apuesta Total de goles	Total de goles reales en el partido	Resultado de la Apuesta
Más de 0.5	0	Perdida	Menos de 0.5	0	Ganada
Más de 0.5	1	Ganada	Menos de 0.5	1	Perdida
Más de 0.75	0	Perdida	Menos de 0.75	0	Ganada
Más de 0.75	1	Mitad Ganada	Menos de 0.75	1	Mitad Perdida
Más de 0.75	2+	Ganada	Menos de 0.75	2+	Perdida
Más de 1	0	Perdida	Menos de 1	0	Ganada
Más de 1	1	Apuesta devuelta	Menos de 1	1	Apuesta devuelta
Más de 1	2+	Ganada	Menos de 1	2+	Perdida
Más de 1.25	0	Perdida	Menos de 1.25	0	Ganada
Más de 1.25	1	Mitad Perdida	Menos de 1.25	1	Mitad Ganada
Más de 1.25	2+	Ganada	Menos de 1.25	2+	Perdida
Más de 1.5	0 & 1	Perdida	Menos de 1.5	0 & 1	Ganada
Más de 1.5	2+	Ganada	Menos de 1.5	2+	Perdida
Más de 1.75	0 & 1	Perdida	Menos de 1.75	0 & 1	Ganada
Más de 1.75	2	Mitad Ganada	Menos de 1.75	2	Mitad Perdida
Más de 1.75	3+	Ganada	Menos de 1.75	3+	Perdida
Más de 2	0 & 1	Perdida	Menos de 2	0 & 1	Ganada
Más de 2	2	Apuesta devuelta	Menos de 2	2	Apuesta devuelta
Más de 2	3+	Ganada	Menos de 2	3+	Perdida
Más de 2.25	0 & 1	Perdida	Menos de 2.25	0 & 1	Ganada
Más de 2.25	2	Mitad Perdida	Menos de 2.25	2	Mitad Ganada
Más de 2.25	3+	Ganada	Menos de 2.25	3+	Perdida
Más de 2.5	0, 1 & 2	Perdida	Menos de 2.5	0, 1 & 2	Ganada
Más de 2.5	3+	Ganada	Menos de 2.5	3+	Perdida
Más de 2.75	0, 1 & 2	Perdida	Menos de 2.75	0, 1 & 2	Ganada

Más de 2.75	3	Mitad Ganada	Menos de 2.75	3	Mitad Perdida
Más de 2.75	4+	Ganada	Menos de 2.75	4+	Perdida
Más de 3	0, 1 & 2	Perdida	Menos de 3	0, 1 & 2	Ganada
Más de 3	3	Apuesta devuelta	Menos de 3	3	Apuesta devuelta
Más de 3	4+	Ganada	Menos de 3	4+	Perdida
Más de 3.25	0, 1 & 2	Perdida	Menos de 3.25	0, 1 & 2	Ganada
Más de 3.25	3	Mitad Perdida	Menos de 3.25	3	Mitad Ganada
Más de 3.25	4+	Ganada	Menos de 3.25	4+	Perdida
Más de 3.5	0, 1, 2 & 3	Perdida	Menos de 3.5	0, 1, 2 & 3	Ganada
Más de 3.5	4+	Ganada	Menos de 3.5	4+	Perdida

**17. ¿Cuántos goles marcará <el equipo especificado>?**

Aquí usted predice el número exacto de goles marcados por este equipo en el partido. Sólo los goles marcados en cuenta del tiempo reglamentario (incluyendo el tiempo añadido por el árbitro, pero excluyendo la prórroga y penaltis). Todos los autogoles se cuentan como los goles marcados por el equipo contrario.

**18. 1 Parte /Partido.**

Aquí usted predice el resultado de la primera parte y todo el partido. En la línea en primer lugar se pone el resultado de la primera parte, y en el segundo – el de todo el partido.

**19. ¿Quién marcará el primer gol del partido?**

Las apuestas se ganan para el jugador, que marcó el primer gol legalmente contado en el partido. Si un jugador no entra en el terreno durante el partido, todas las apuestas en él para esta posición se devuelven con coeficiente 1.

Si el primer gol es marcado por el jugador que no estuvo representado entre las opciones de la posición dada, todos los precios de esta posición se consideran perdidos. La excepción: Las apuestas de los jugadores que no hayan entrado en el terreno en el momento del primer gol son reembolsados con coeficiente 1.

Si el primer gol es un autogol (incluso si se ha marcado por el jugador de aceptación de las apuestas), todas las apuestas en esta posición se consideran pérdidas. La excepción: las apuestas a jugadores que no hayan entrado en el terreno en el momento del primer gol son reembolsadas con coeficiente 1.

**20. ¿Quién marcará el último gol del partido?**

Las apuestas se ganan para el jugador, que marcó el último gol legalmente contado en el partido. Si un jugador no entra en el terreno durante el partido, todas las apuestas en él para esta posición se devuelven con coeficiente 1.

Si el último gol es marcado por el jugador que no estuvo representado entre las opciones de la posición dada, todos los precios de esta posición se consideran perdidos.

La excepción: Las apuestas en los jugadores que no hayan entrado en el terreno en el momento del primer gol son reembolsados con coeficiente 1.

Si el último gol es un autogol (incluso si se ha marcado por el jugador de aceptación de las apuestas), todas las apuestas en esta posición se consideran pérdidas. La excepción: las apuestas a jugadores

que no hayan entrado en el terreno en el momento del primer gol son reembolsadas con coeficiente 1.

*21. El resultado exacto del partido.*

Aquí usted predice el resultado exacto del partido de fútbol.

Si la puntuación exacta de acuerdo a los resultados del partido no es una de las opciones que se ofrecen en la línea, sólo las apuestas en la posición "Cualquier otra" ganaran.

*22. ¿En cuánto se ganará el partido?* Aquí usted predice qué equipo ganará y por cuánto, o si el partido terminará en empate.

*23. Más/menos esquinas*

Si la cantidad total de esquinas en el partido es igual al total de la tasa, se devuelve la apuesta. Sólo esquinas realizadas por los equipos se cuentan (independientemente del número de esquinas pitadas por el árbitro).

Esquinas asignadas y no realizadas no se tienen en cuenta en el cálculo de las apuestas. Si un equipo se vio obligado a repetir la esquina (a causa de errores fijados en la anterior asistencia del córner), sólo un tiro de esquina se toma en cuenta.

*24. El primer córner del partido*

Aquí usted predice qué equipo realizará el primer tiro de esquina.

Si no hay tiros de esquina en el partido, estas apuestas se devolverán con coeficiente 1.

Sólo esquinas realizadas por los equipos se cuentan (independientemente del número de esquinas pitadas por el árbitro). Las esquinas que tomaron lugar, pero fueron pitadas, no se tienen en cuenta en el cálculo.

*25. El último córner del partido*

Aquí usted predice qué equipo realizará el último tiro de esquina.

Si no hay tiros de esquina en el partido, estas apuestas se devolverán con coeficiente 1.

Sólo esquinas realizadas por los equipos se cuentan (independientemente del número de esquinas pitadas por el árbitro). Las esquinas que tomaron lugar, pero fueron pitadas, no se tienen en cuenta en el cálculo.

*26. El momento del primer córner.*

Aquí usted predice en qué intervalo de las líneas propuestas tomará lugar el primer córner.

Si no hay un tiro de esquina en el partido, la apuesta se devuelve con el coeficiente 1.

Al mismo tiempo se toma en cuenta el tiempo real de la realización del córner, pero no el tiempo que le fue pitado por el árbitro.

*27. ¿Cuál equipo realizará más esquinas en el partido?*

Sólo esquinas realizadas por los equipos se cuentan (independientemente del número de esquinas pitadas por el árbitro).

Las esquinas pitadas y no realizadas no se toman en cuenta durante el cálculo. Si el equipo se vio obligado a repetir la esquina (a causa de errores en la anterior asistencia del córner), sólo un tiro de esquina se toma en cuenta. Si no hay ningún córner en el partido, "Empate" es la opción ganadora.

*28. Tiro totales de la esquina par / impar.*

Si en el partido no hay córner, las apuestas se cuentan como "Par".

Se cuentan sólo esquinas realizadas por los equipos (independientemente del número de esquinas pitadas por el árbitro).

Las esquinas tomadas lugar, pero no realizadas no se toman en cuenta durante el cálculo. Si un equipo se vio obligado a repetir la esquina (debido a un error en la anterior asistencia del córner), sólo un tiro de esquina se toma en cuenta.

29. *¿Ganará un equipo especificado cualquier tiempo?*

Aquí usted predice si el equipo dado ganará al menos un tiempo.

Los siguientes resultados son posibles:

“Sí” – la apuesta que este equipo dado va a ganar (es decir, un empate o una derrota son inaceptables) de acuerdo con los resultados de la primera mitad, segunda mitad (el resultado de la segunda mitad se tiene en cuenta, y no el resultado de todo el partido, determinado después de la segunda mitad).

“No” – una apuesta en el hecho de que este equipo no va a ganar en ninguna parte del partido.

30. *¿Ganará <el equipo especificado> en ambas partes del partido?*

Aquí usted predice si el equipo dado ganará ambos tiempos del partido (para aclarar, el resultado de la segunda mitad del partido: el resultado de la segunda mitad solo, y no el resultado del juego después de 2 mitades (es decir, sólo goles marcados en el segundo tiempo se tienen en cuenta).

Los siguientes resultados son posibles:

“Sí” es una apuesta que el equipo ganará dado tanto en la primera y la segunda mitades. Si por lo menos en uno de los tiempos el equipo empata o pierde, dicha apuesta se considera perdido.

“No” – una apuesta en el hecho de que este equipo se empata o pierde por lo menos uno de los tiempos.

31. *El tiempo del primer gol.*

Aquí usted predice en qué intervalo de tiempo propuesto en la línea, el primer gol del partido será marcado.

Si el partido termina en empate 0-0, las apuestas en el primer gol se consideran pérdidas.

32. *El tiempo del último gol.*

Aquí usted predice en qué intervalo de tiempo propuesto en la línea de se marcará el último gol del partido. Si el partido terminó con el tanteo de 0-0, las apuestas en el momento del último gol se considerarán pérdidas.

33. *¿En qué mitad se marcarán más goles?*

Aquí se predice si se anotaron más goles en la primera mitad que en el segundo, o si más se anotaron más en el segundo que en el primero o si el mismo número de goles se marcarán en la primera y segunda mitad.

Sólo los goles marcados en las mitades dadas son considerados, teniendo en cuenta el tiempo de descuento, pero sin tener en cuenta el posible tiempo extra.

34. *¿En qué mitad <el equipo especificado > anotará más goles?*

Aquí se predice si se anotarán más goles en la primera mitad que en la segunda, o si se anotarán más en la segunda que en la primera o si el mismo número de goles se marcarán en la primera y segunda mitades.

Sólo los goles marcados en las mitades dadas son considerados, teniendo en cuenta el tiempo de descuento, pero sin tener en cuenta el posible tiempo extra.

Todos propios goles cuentan como goles marcados por los opositores.

35. *¿Cómo se marcará el primer gol?*

Aquí se predice específicamente cómo se marcará el primer gol del partido. Los siguientes resultados son posibles:

Un golpe

Con la cabeza

Con un penal

Con un tiro de penal

Un autogol

No se anotarán goles

Sin importar con qué parte del cuerpo se anote el gol, si se realizó directamente por el tiro de un penal, el resultado de "Con un tiro de penal" es la única apuesta a ganar, las apuestas en todos los demás resultados (incluyendo "un golpe") se consideran pérdidas por el jugador.

Sin importar con qué parte del cuerpo se anote el gol, si se realizó directamente por un penal, el resultado de "Con una penal" es la única apuesta a ganar, las apuestas en todos los demás resultados (incluyendo "con un golpe") son consideradas pérdidas por el jugador.

Si se marca un gol con la cabeza, el resultado de una "con la cabeza" es la única apuesta a ganar, las apuestas en todos los demás resultados (incluyendo "un golpe") se consideran pérdidas por el jugador.

Si el primer gol en el partido es un autogol, el resultado de este es la única apuesta a ganar, las apuestas en todos los demás resultados (incluyendo "un golpe") se consideran pérdidas por el jugador.

*36. ¿A qué equipo se le mostrará la primera tarjeta amarilla en el partido?*

Aquí se predice de qué equipo será el primero jugador en ser amonestado con tarjeta amarilla. Si de acuerdo con el reporte del partido, las primeras tarjetas amarillas se muestran a dos o más jugadores de diferentes equipos dentro de un minuto, las apuestas en esta posición son reembolsables. Sólo las apuestas en la posición "Ambos equipos al mismo tiempo" ganan. Si esta opción no se menciona en la línea en todas las apuestas para este puesto un reembolso tiene lugar. Si no se muestran tarjetas amarillas en el partido, sólo las apuestas en la posición "Ninguna habrá tarjeta" ganan. Si esta opción no se menciona en la línea en todas las apuestas para este puesto un reembolso tiene lugar.

*37. ¿A qué equipo se le mostrará más tarjetas amarillas en el partido?*

Dos tarjetas amarillas mostrada al mismo jugador, lo cual conlleva a su despido, no se toman en cuenta. Sólo las tarjetas amarillas mostradas a los jugadores presentes en el momento del partido se tienen en cuenta. Tarjetas amarillas mostradas a jugadores de reserva, entrenadores y personal de apoyo de los equipos, no se tienen en cuenta.

Durante el conteo de las apuestas no se tomarán en cuenta las tarjetas mostradas después del pitido final del árbitro. Todas las tarjetas mostradas durante el descanso entre la primera y la segunda mitad, se tienen en cuenta para el resultado global del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o segunda mitad.

*38. ¿Más / menos tarjetas amarillas a <el equipo especificado>?*

Aquí se predice si se mostrarán más o menos tarjetas amarillas que el número indicado a los jugadores del equipo especificado durante el partido.

Dos tarjetas amarillas mostradas al mismo jugador, lo cual conlleva a su despido, no se tienen en cuenta.

Sólo las tarjetas amarillas mostradas a los jugadores presentes durante el partido se tienen en cuenta. Tarjetas amarillas mostradas a jugadores de reserva, entrenadores y personal de apoyo de los equipos, no se tienen en cuenta.

Todas las tarjetas mostradas después del pitido final del árbitro no se toman en cuenta para el recuento de las apuestas.

Las tarjetas mostradas durante el descanso entre la primera y la segunda mitad, se tienen en cuenta para el resultado global del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o segunda mitad.

*39. La primera tarjeta amarilla en el partido*

Si no se muestran tarjetas amarillas en el partido, las apuestas indicados son reembolsables con coeficiente 1.

Durante el contando de las apuestas se tiene en cuenta la hora real cuando una tarjeta amarilla se muestra a un jugador.

*40. Total de tarjetas amarillas par / impar.*

Si no se muestran tarjetas amarillas en el partido, las apuestas se cuentan como "Par". Ninguna tarjeta mostrada después del pitido final del árbitro se tiene en cuenta para el recuento de las apuestas. Todas las tarjetas mostradas durante el descanso entre la primera y la segunda mitad, se tienen en cuenta para el resultado global del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o segunda mitades.

41. *¿Un autogol < equipo especificado >?* Aquí se predice si en este partido un equipo especificado marcará al menos un autogol.

42. *¿El <equipo especificado> anotará en cada mitad?*

Los siguientes resultados son posibles:

Sí este equipo marcará al menos un gol en la primera mitad y al menos un gol en el segundo tiempo. No este equipo no va a marcar ningún gol una mitad.

43. *¿Cuándo se determina el ganador?*

Los siguientes resultados son posibles:

Durante el tiempo reglamentario la opción ganará si el tiempo regular del partido (teniendo en cuenta el tiempo del partido añadido por el árbitro) termina con la victoria de uno de los equipos. En el tiempo extra la opción ganará si el tiempo regular del partido (teniendo en cuenta el tiempo del partido añadido por el árbitro) termina en un empate y el tiempo extra termina con la victoria de uno de los equipos.

La opción va a ganar en el caso de una tanda de penaltis si tanto el tiempo normal y el tiempo extra del partido terminan en empate.

44. *El equipo que marque el primer gol va a ganar.*

Aquí se predice si el equipo que marque el primer gol va a ganar.

Los siguientes resultados son posibles:

El líder gana El equipo que marque el primer gol gana el partido.

El líder pierde -El equipo que marque el primer gol pierde el partido.

Líder Empata el partido termina en un empate efectivo (sin incluir la opción 0-0) No se marcarán goles el partido terminará 0-0.

45. *¿En qué medio se marcará el primer gol?*

Sólo se tienen en cuenta los goles oficialmente contados por el árbitro del partido.

46. *El tiempo añadido del partido*

Las apuestas en la cantidad de tiempo de añadido se calculan en función del tiempo se muestra por el 4° oficial, y por él por el tiempo añadido jugado en realidad.

47. *¿Tendrá lugar alguna expulsión en el partido?*

Aquí se predice si al menos uno de los jugadores será expulsado durante el partido de fútbol. Sólo las expulsiones de los jugadores que se encuentran actualmente en el campo se tienen en cuenta. Las expulsiones de los jugadores en el banquillo, entrenadores y personal de apoyo de los equipos, no se tienen en cuenta.

Ninguna expulsión después del pitido final del árbitro se tiene en cuenta para el recuento de las apuestas.

48. *¿Qué equipo será el primero en realizar un cambio?*

Aquí se predice que equipo de fútbol hará la primera sustitución de un jugador. Si no hay sustituciones durante el partido, las apuestas en la posición de "No habrá sustituciones" ganan.

Si ambos equipos hacen los primeros cambios al mismo tiempo o durante medio tiempo, las apuestas en la posición "Ambos equipos al mismo tiempo" ganan. Las sustituciones realizadas en la misma pausa juego, sin tener en cuenta la duración de la pausa se consideran al mismo tiempo.

*49. ¿Quién va a terminar más alto?*

Aquí se predice qué equipo se llevará a un lugar más alto en la clasificación.

En caso de que ambos equipos abandonen el torneo durante una etapa de play-off, la opción de “quién finalizará en mejor posición” será devuelta.

Si ambos equipos abandonan el Mundial en la misma etapa en el torneo de grupo, el equipo que ocupaba un lugar más alto en su propio grupo se considera superior.

Si ambos equipos han terminado en los mismos lugares en sus grupos, la apuesta de “quién es más alto” será devuelta.

*50. El máximo goleador del torneo*

Todos los goles marcados en el torneo dado se tienen en cuenta, independientemente de para qué equipo el jugador ha anotado los goles.

Los equipos se enumeran al lado del jugador estrictamente para fines informativos.

Los autogoles no se tienen en cuenta.

Si dos o más jugadores se han convertido en los máximos goleadores del torneo, el coeficiente de las apuestas en los partidos dados se divide por el número de jugadores ganadores.

Las apuestas en los resultados de la primera mitad del partido se calcula estrictamente de acuerdo con el resultado registrado después de 45 minutos, más el tiempo añadido. Si la primera mitad no se ha completado, las apuestas serán anuladas y las apuestas serán reembolsables.

*51. Resultado*

W1 (ambos marcarán Sí) la apuesta gana sólo si marcan los dos equipos en el partido y el final es ganado por el equipo 1.

W1 (ambos marcará No) la apuesta gana solamente en el caso de que el equipo 1 gane el partido y no se le anoten goles (invicto).

X (ambos marcará) la apuesta gana en el caso de que el partido termine en un empate con goles.

X (ambos marcará – No) la apuesta gana en el caso de que el partido termine en un empate sin goles (0: 0).

W2 (ambos marcará Sí) la apuesta gana solamente en el caso de los dos equipos, anoten y el equipo 2 gana.

W2(ambos marcará-No) la apuesta gana solamente en el caso de equipo 2 gana y no le anoten goles (invicto).

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