

# Reglas de las apuestas de motor

## Competiciones Motor - Generalidades

1. Todas las apuestas se decidirán/liquidarán en base a los resultados oficiales de la competición/campeonato.

## 2. Apuestas a Escudería o Piloto Campeón del Campeonato

La liquidación de la apuesta se determinará por el número de puntos acumulados inmediatamente después a la emisión de los resultados oficiales de la última competición del campeonato. Cualquier recurso/apelación posterior no tendrá efecto en la liquidación de las apuestas.

## 3. Apuesta a Ganador de la Carrera

1. Todas las apuestas serán válidas tanto si el piloto toma o no inicio en la carrera.

2. La señal para comenzar la vuelta de calentamiento se considerará como el inicio de la carrera. Cualquier jugador que en ese momento se encuentre en la parrilla de salida (grid) y no finalice para clasificarse será considerado como piloto "Piloto Sin Finalizar".

3. La ceremonia del podio determinará la liquidación de las apuestas incluyendo el caso de descalificación.

## 4. Apuestas a Ganador

1. Cualquiera que sea el conductor que finalice la carrera en la mejor posición será lo que determine la liquidación de la apuesta.

2. Para que las apuestas sean válidas, no se exige que los dos pilotos completen la carrera.

3. En caso de que ninguno de los pilotos finalice la carrera, se considerará ganador a aquel piloto que hay completado más vueltas/etapas.

4. En caso de que ninguno de los pilotos finalice la carrera y ambos hayan completado el mismo número de vueltas/etapas, las apuestas serán entonces declaradas nulas.

## 5. Apuestas a Ganador de la Calificación

1. Las apuestas se deciden en base al piloto que establezca el mejor tiempo (el tiempo más rápido) en las sesiones de calificación independientemente de las penalizaciones de tiempo o descensos en la parrilla de salida.
2. Las apuestas serán consideradas nulas si el piloto seleccionado no participa en la(s) sesión(es) de calificación.
3. Las apuestas serán válidas y los pilotos tendrán consideración de participantes cuando los pilotos que participen en la(s) sesión(es) de calificación no consigan establecer una marca de tiempo.

## 6. Conseguir la Pole Position

1. Todas las apuestas serán válidas independientemente de que el piloto compita o no.
2. Las apuestas se decidirán en base al piloto que se anuncie que ha logrado la Pole Position inmediatamente después a la finalización de las sesiones de calificación.
3. Cualquier descenso en la parrilla de salida, descalificación o apelación no afectará al resultado.

7. Vuelta más Rápida Las apuestas se decidirán y liquidarán de acuerdo al piloto sobre el que se anuncie oficialmente haber realizado la vuelta más rápida.

8. Puntos/Podio Final Las apuestas se decidirán y liquidarán en base a aquellos pilotos que finalicen la carrera en las posiciones de podio o con puntos independientemente de posteriores recursos/apelaciones.

## Formula 1

1. Resultados F1: Los resultados de las apuestas de Formula Uno vendrán determinadas por la clasificación emitida por la FIA en el momento de la presentación del podio.
2. En caso de que se produzca una descalificación, las posiciones del podio determinarán la liquidación de las apuestas.

3. En las Apuestas al Campeón del Campeonato de Formula Uno y de las carreras, todos los pilotos tienen consideración de participantes, compitan o no.

4. La señal que da comienzo la etapa de calentamiento es la que marca el comienzo oficial de cualquier Gran Premio.

### Speedway

1. Si se abandona una competición antes de haber completado 12 carreras, las apuestas serán declaradas nulas. En caso de que se hayan completado 12 o más carreras, las apuestas se considerarán válidas incluyendo handicaps, totales y Head to Head (Uno contra Uno).

2. Si una competición se pospone antes de su hora prevista de inicio, las apuestas serán consideradas nulas a menos que la competición se programe de nuevo en las 24 horas posteriores. Si la competición se reprograma en una sede distinta, todas las apuestas serán canceladas.

3. Para los ganadores individuales de carreras, cuando los pilotos hayan recibido una cuota, todos los pilotos citados con su nombre deben participar. En caso contrario todas las apuestas serán declaradas nulas.

4. En las apuestas Equipo Ganador de la Carrera y en las de Resultado Exacto, no contará la conducción táctica. A efectos de apuesta, en todas las carreras el ganador puntuará con un 3, el segundo puesto con un 2 y el tercer puesto con un 1 independientemente de cualquier punto de bonificación.

5. En las apuestas head to head (Uno contra Uno), para que las apuestas sean válidas, cada corredor debe competir en al menos una carrera.

### Motociclismo

1. Cualquier piloto que se retire de la carrera 2 después de la carrera 1 será considerado como perdedor a efectos de liquidación de la carrera 2.