Guía de logros de deportes clásicos

DEFINICIONES:

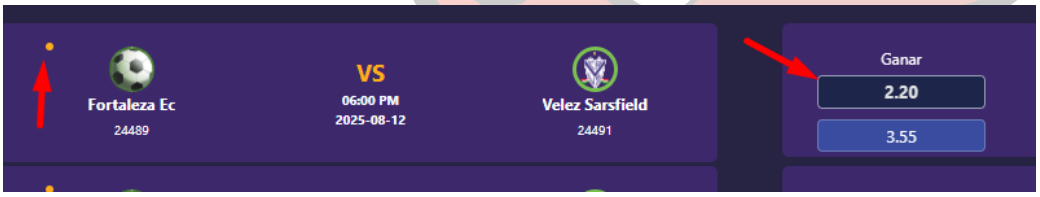
- **Logro:** es la selección de una apuesta que se incorporara al ticket. Por ejemplo, si seleccionamos 3 apuestas para un mismo ticket, estaríamos refiriéndonos a 3 logros.
- **Apuesta a derecho:** Es la selección de un solo logro para un ticket.
- **Apuesta combinada:** Es la selección de varios logros en un mismo ticket.

Estados de un logro:

- **Pendiente:** el evento esta por confirmarse o no ha empezado.
- **Ganador:** se cumplieron las condiciones para el logro.
- **Perdedor:** No se cumplieron las condiciones para el logro.
- **Recalculado/Suspendida:** puede darse por diversos factores, entre ellos la suspensión del evento, que el mismo no sea finalizado o que no haya comenzado en la hora pactada, para mas detalles visualice las reglas de deportes clásicos.

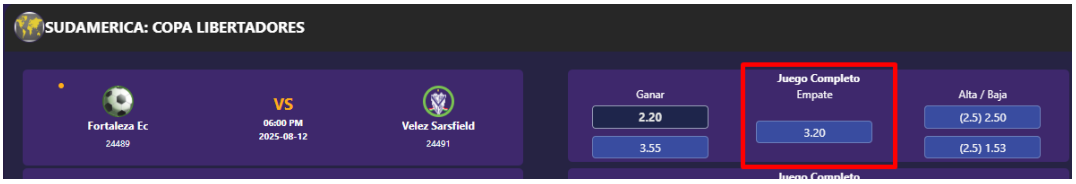
Tipos de Apuestas: logros

- **Ganar**: es una apuesta a que un determinado equipo va a obtener mayor puntuación que el rival en el tiempo reglamentario o dentro de lo estipulado en las normas de deportes clásicos para ese evento.



Por ejemplo, en este caso realizamos una apuesta a **Fortaleza FC**, recordemos que el botón superior en ganar se refiere al equipo que tiene un punto amarillo. Para ganar esta apuesta debe haber realizado en el tiempo estipulado (90 minutos en el caso de futbol + el tiempo añadido o de descuento) más goles que su rival **Vélez.**

- **Empate:** es una apuesta a que ambos equipos al finalizar el tiempo reglamentario estipulado en las reglas para este deporte tendrán exactamente el mismo puntaje.



Por ejemplo, fortaleza vs Vélez podría empatar 0 – 0, 1 – 1 etcétera.

- **Alta / Baja:** Es una apuesta basada en la **cantidad total de puntos o goles anotados por ambos equipos**.

  - **Alta:** Para ganar, el marcador final debe superar el indicador. Por ejemplo, si el indicador es **2.5**, el partido debe finalizar con **3 o más goles**.
  - **Baja:** Para ganar, el marcador final debe ser inferior al indicador. Siguiendo el ejemplo, con **2.5** el resultado debe ser **2 o menos goles**.
  -
  -

Cuando el indicador es un número entero (**1, 2, 3, 4**, etc.), se aplica la misma lógica:

- **Alta:** Debe superar el número establecido. Ejemplo: indicador **5** → para ganar al alta se necesitan **6 o más goles**.
- **Baja:** Debe estar por debajo. Ejemplo: indicador **5** → para ganar a la baja se requieren **4 o menos goles**.
- **Empate con el indicador:** Si el total de goles es exactamente igual al número del indicador, la apuesta se **reembolsa**.

- **Runline o Hándicap:** es una apuesta que se basa en **dar o recibir una ventaja de puntos.**

  - **Equipo favorito (-1.5):** Para ganar, el equipo debe triunfar por **2 o más unidades**.
  - **Equipo no favorito (+1.5):** Para ganar, el equipo debe **ganar el partido o perder por solo 1 unidad**.
    Si el Run Line es un número entero (**-1, +2, -3**, etc.):
  - **Favorito:** Debe ganar por más de esa diferencia. Ejemplo: **-2** → debe ganar por **3 o más**.

- **No favorito:** Debe ganar el partido o perder por menos de esa diferencia. Ejemplo: **+2** → puede ganar o perder por **1 o 2 unidades**.
- **Empate:** Si la diferencia final es exactamente la del indicador, la apuesta se **reembolsa**.

Apuestas exóticas Beisbol: Apuestas Exóticas en Béisbol

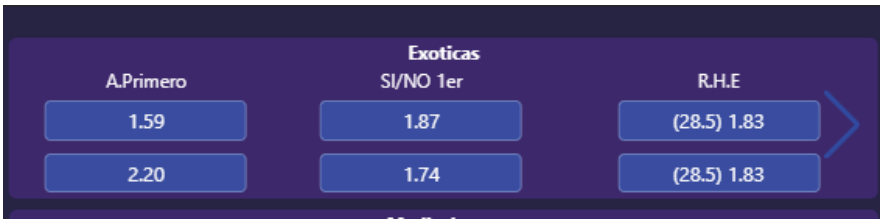
1. **Anota Primero**
   Se apuesta a qué equipo será el primero en anotar una carrera.
   - Si tu selección anota antes que el rival, ganas.
   - Si el otro equipo anota primero, pierdes.
2. **Sí/No 1er Inning**
   Se apuesta a si habrá o no carreras anotadas en la **primera entrada** considerando **a ambos equipos en conjunto**, no a uno en específico.

   - **Sí:** Ganas si al menos uno de los dos equipos anota en la primera entrada.
   - **No:** Ganas si la primera entrada termina 0–0.
   - En este tipo de apuesta solo hay **dos opciones** en pantalla: **Sí** o **No**.

3. **RHE (Carreras, Hits, Errores)**

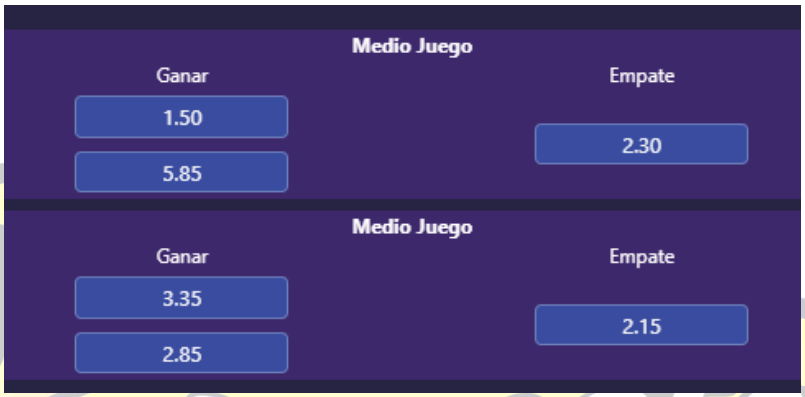
   Es una apuesta al total combinado de **carreras (R)**, **hits (H)** y **errores (E)** que sumen ambos equipos al final del partido.

- El indicador puede ser, por ejemplo, **25.5**.
- **Botón de arriba (Alta):** Apostar a que el total será **más** que el número indicado.
- **Botón de abajo (Baja):** Apostar a que el total será **menos** que el número indicado.



- **Mitad de juego:** En deportes clásicos, cuando se habla de apuestas a medio juego, mayormente se toma en cuenta solo el primer tiempo o la primera mitad para definir el resultado.

    - En caso de que exista una apuesta para el segundo tiempo o segunda mitad, el logro lo indicará de manera explícita y taxativa.
    - Las mitades de juego serán consideradas exactamente según lo que indiquen las reglas oficiales de cada deporte clásico.



Apuestas Royal .COM