

HOCKEY

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)

Tiempo:

- El juego se convierte en oficial después de 55 minutos de partido.

-Si seleccionas el partido completo, los goles marcados durante los tiempos extras se incluyen en el resultado, pero no están incluidos si seleccionas solo el 3er periodo.

-Si un juego requiere un Shoot-Out para determinar el ganador, un gol será adjudicado al ganador para el resultado final (independientemente de la cantidad de goles que hayan anotado durante el shoot-out) que será reconocido para el total de goles anotados, así como para el equipo ganador.

-Si se elige solamente un periodo, los 20 minutos completos del periodo deben de ser jugados para que esta selección sea válida.

Fecha:

-El juego debe llevarse a cabo en la fecha y lugar previstos, de lo contrario será nulo.

Tiempos Extra:

-Las selecciones en los momios en tiempos extras son para los tiempos extras completos independientemente de cuántos tiempos extras se jugaron y se incluirá el shoot-out si es necesario para determinar el ganador.

Líneas de 3 vías y Europeas:

Los momios de 3 vías y los momios europeos de hockey sobre hielo se resuelven sin tomar en cuenta los tiempos extras, solamente los 60 minutos reglamentarios de juego. Los momios de 3 vías incluyen el equipo de casa, el equipo visitante y el empate. En ninguna de estas opciones se incluyen los tiempos extras o los "shoot-outs".

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)



GOLF

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)

• **Jugadas al Ganador:**

Participante que gana el torneo.

• **Encuentro:**

A quien termine mejor de entre 2 participantes.

• **Handicap:**

A quien termine cumpliendo con el handicap asignado (Golpes inferiores)

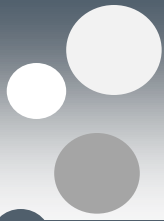
Reglas Generales

-Tienes oportunidad de jugar hasta el TEE-OFF oficial.en cara a cara, ambos participantes deben comenzar para que las jugadas sean válidas. Si un participante no logra pasar a la siguiente ronda, su oponente es declarado ganador. Si ambos participantes quedan fuera de la siguiente ronda, la mejor marca gana. Si ambos participantes tienen la misma marca, se considera un empate y se reintegra lo jugado en dicho enfrentamiento.

-En Handicap, si un participante se retira luego de haber comenzado a jugar o si no logra pasar a la siguiente ronda, el jugador que complete la mayor cantidad de hoyos gana. Playoffs no cuentan para jugadas en Handicap.

-En jugadas al Ganador del Torneo, todas las jugadas se consideran válidas sin importar si el participante se retira antes o durante el torneo. De existir un empate, el pago a quienes hayan jugado en alguno de los ganadores, será igual al pago original. Si un torneo se acorta, luego de haber comenzado, no altera la validez de las jugadas. Aquellas jugadas que se aceptan al final de una ronda completa, son válidas solamente si se juega otra ronda posterior. Si un torneo es abandonado oficialmente, las jugadas se anulan, exceptuando aquellas jugadas que ya se hayan decidido.

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)



SOCCKER

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)

Tiempos Reglamentarios y Reglas de las jugadas

- Todas las jugadas en el fútbol se basan en 90 minutos de juego que incluye el tiempo de reposición designado por el árbitro.
- Los tiempos Extra, Gol de Plata y lanzamiento de tiros de penal no cuentan como parte del tiempo reglamentario.
- Un partido que sea suspendido por razones de clima, actos de violencia, falta de visibilidad y sea cambiado a otro campo de juego, las jugadas serán canceladas sin embargo si el partido se reanuda en un plazo de 24 horas las jugadas serán válidas
- Encuentro que sea suspendido por razones de clima, actos de violencia, falta de visibilidad pero sea concluido dentro de un plazo de 24 horas, las jugadas serán válidas.
- Un encuentro que se programa para un campo de juego y es cambiado a otro antes de su inicio será causa para la cancelación de todas las jugadas.
- Si un encuentro está programado para una fecha y luego es pospuesto para otra fecha, sería causa de cancelación de todas las jugadas incluyendo las propuestas.

Reglas de las jugadas de Proposiciones (PROPS)

- Las jugadas en la primera anotación por equipo, jugador que anote primero, equipo que anote un gol en los primeros 7 minutos estas jugadas serán válidas si ya se han cumplido aunque el partido sea suspendido en cualquier momento.
- Las jugadas en la primera mitad del partido son válidas si el encuentro cumple con los 45 minutos reglamentarios incluyendo su tiempo de reposición.
- Las jugadas al marcador final: Pares o impares al marcador exacto, son válidas siempre y cuando el encuentro cumpla con el tiempo reglamentario establecido en el punto (1).
- Las jugadas en doble riesgo, primera mitad /juego final, Total de tarjetas por color, tiros de esquina, son válidas si el encuentro cumple con los 90 minutos reglamentarios incluyendo su tiempo de reposición.
- Las jugadas en total por liga o por jornada se verán afectadas si un encuentro es suspendido y no completado dentro de las 24 horas o bien en el mismo campo de juego donde se inició. Dichas jugadas serán anuladas.
- Las jugadas de largo plazo se basan en el resultado final de todas las jornadas completas.
- Las jugadas a quien va a ganar el campeonato se basan en el resultado final de todas las jornadas.
- Las jugadas a un equipo para ganar el campeonato de una liga son válidas independientemente si el equipo elegido es descalificado o descendido a una categoría menor.
- Al final del campeonato, el equipo ganador en la serie de juegos o en el juego final será el ganador del campeonato.
- Las jugadas al mejor anotador del torneo se basan en su acumulación de anotaciones oficiales independientemente si el equipo para cual participa sea campeón o no.
- Si el jugador cambia de equipo durante el torneo pero siempre en la misma categoría las jugadas son válidas.
- Si el jugador cambia de equipo a otra liga u otra categoría las anotaciones acumuladas siguen en juego más no las anotaciones siguientes.
- Si el jugador se pronuncia lesionado, inactivo, suspendido, despedido, fallecido o encarcelado las anotaciones acumuladas siguen en juego y la jugada válida.
- Las jugadas en el total de puntos acumulados por equipo en un torneo donde la jugada implica "superior o inferior" a un número Pre-establecido (Hi/Lo) son válidas dentro de las jornadas normales donde existe acumulación de puntos. Dentro de este marco, los encuentros de las finales

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)



FOOTBALL

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)

- **Tiempo de Juego Oficial:**

Las jugadas se consideran oficiales después de 55 minutos de juego.

Si no se completan los 55 minutos de juego, las jugadas en los equipos serán anuladas, y las quinielas se reducirán al siguiente nivel de la forma correspondiente.

Las jugadas de primera y segunda mitad, y de todos los cuartos serán válidas cuando se complete el período al que se ha jugado.

Todas las jugadas en la segunda mitad incluyen el resultado del tiempo extra.

Las jugadas del último cuarto no incluyen el resultado del tiempo extra.

El partido debe de ser jugado en el lugar y fecha ya programados.

- **Proposiciones (PROPS) para las Ligas de: NFL – NCAA – CFL**
- **Equipo que anota primero:**

Jugadas al primer equipo que anote en el juego. Si el partido es cancelado después de la primera anotación, la jugada será válida.

- **Equipo que anota de último:**

Debe ser un juego oficial (55 minutos de juego). Si el juego se va a tiempos extra, el equipo que anote de último será el ganador.

- **Anotación en los primeros 7½ minutos:**

Se deben jugar al menos 7 ½ minutos. Si el partido se cancela o pospone después de 7 ½ minutos de juego, todas las jugadas son válidas.

- **Primera anotación o Gol de Campo:**

Jugadas a qué tipo de anotación será la primera del partido. Si el partido es cancelado después de la primera anotación, la jugada será válida.

- **3 anotaciones seguidas sin respuesta:**

No cuentan puntos extra ni conversiones de 2 puntos.

- **Proposiciones (PROPS) de jugadores:**

Todos los jugadores deben llegar al campo y jugar para que la jugada sea válida. Los resultados se basan en las estadísticas oficiales del partido. Un pateador que no participe por exclusión pero estaba uniformado y disponible se considerara como si hubiera jugado.

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)



BASEBALL

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)

- **Tiempo de Juego Oficial**

Ganadores y perdedores son oficiales después de 5 entradas (innings) de juego a menos que el equipo de casa esté ganando después de 4 ½ entradas.

Si un juego es cancelado o aplazado el marcador de la última entrada completa será el ganador.

Si el equipo de casa empata o anota para tomar la delantera en la parte baja de la última entrada y el partido se cancela, el marcador de ese momento es el que determinará el ganador.

Las jugadas no son válidas si el equipo de casa empata el juego y luego se suspende el partido.

Los eventos no se tomarán en cuenta si se terminan al día siguiente a menos de que se especifique lo contrario. **Nuestro Sitio** no reconoce juegos suspendidos, protestas, decisiones volcadas, etc. para efecto de las jugadas.

Si juegas a los totales de carreras (arriba/abajo) el juego tiene que llegar a 9 entradas (8 ½ si el equipo de casa está ganando), para que sea válida.

Las jugadas en carreras totales no serán válidas si hay un cambio de lanzador antes de que ambos lanzadores designados hayan hecho por lo menos el primer lanzamiento.

Las reglas para las jugadas de línea de carreras son las mismas que aquellas de totales.

El juego debe ser efectuado en la fecha y el lugar programados para que la jugada sea válida.

- **Selección de Lanzadores**

Las jugadas de béisbol serán aceptadas de la siguiente manera:

- **Acción**

Quiere decir que has elegido el equipo a ganar independientemente del lanzador (pitcher) que inicie el partido.

- **Un lanzador Designado**

-Tienes la opción de elegir que la jugada sea válida solamente si comienza uno de los lanzadores (pitcher) ya sea el de tu equipo favorito o el contrario.

- **Ambos lanzadores designados**

-Es cuando eliges a los lanzadores (pitchers) de ambos equipos que han sido previamente designados para iniciar el partido; si alguno de ellos no tira el lanzamiento inicial la jugada se cancelará.

- **Jugadas de proposición**

- **Serie (torneo de múltiples partidos) (Series)**

-Tiene la opción de jugar a los 3 primeros partidos de cada serie. Ninguno de los equipos puede jugar contra otro oponente entre los encuentros programados. Si uno de los 3 primeros partidos se aplazó, la jugada se mantiene en pie. Si se juegan menos de 3 partidos, el equipo que lleve la ventaja (2-0) será el ganador de la serie.

- **Primera parte**

-Se puede jugar solamente a la puntuación de las primeras 5 entradas completas del partido, es el equivalente a la primera mitad. Si después de las primeras 5 entradas completas, el partido es cancelado, la jugada será válida. Todas las jugadas a las primeras 5 entradas son con ambos Lanzadores Designados.

- **Segunda parte**

-Las jugadas se basan en el marcador a partir de la sexta (6) entrada hasta el final del partido. Tiene que ser un partido completo de 9 entradas (8 ½ si el equipo de casa va ganando). Las jugadas incluyen entradas extras. Todas las jugadas son de Acción (sin importar los lanzadores.)

- **Total de impactos, carreras y errores**

-Deben completarse las 9 carreras para que la jugada sea oficial (8½ si el equipo de casa está ganando) Todas las jugadas se basan en ambos lanzadores designados.

- **Equipo que Anota Primero**

-El primer equipo en anotar en el partido. Si hay una anotación pero el partido es cancelado o aplazado, todas las jugadas siguen en pie sin importar cuantas entradas han jugado.

- **Equipo que Anota de Último**

-Deben completarse las 9 carreras entradas para que la jugada sea oficial (8½ si el equipo de casa está ganando) Todas las jugadas se toman con ambos lanzadores designados.

- **Bateador ponchado por lanzador**

-El lanzador elegido debe empezar el partido.

Se deben completar por lo menos 5 entradas para que la jugada sea válida.

Todas las jugadas se toman con ambos lanzadores designados.

Equipo ponchado por Equipo

Se deben completar por lo menos 5 entradas para que la jugada sea válida.

-Si un partido se acorta después de las 5 entradas completas, entonces los ponches (Strikeouts) se cuentan hasta la última entrada completa. Ej. Se cancela el partido después de 7½ entradas, solo contarán los ponches hechos al completar las 7 entradas.

- **Total por Equipo de Béisbol**

Tiene que haber 9 entradas completas (8½ si el equipo de casa está ganando).

Toda jugada se basa en lanzadores designados.

Soccer - Football - Baseball - Basketball - Boxeo - Tennis - Hockey - Golf



BASKETBALL

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)

Tiempo de Juego Oficial

NBA

- En partidos de NBA, las jugadas son oficiales luego de 43 minutos de juego. Si por alguna razón el partido es suspendido antes de cumplirse los 43 minutos, todas las jugadas en los equipos y en los totales serán anuladas.

NCAA - WNBA

- Los partidos de la asociación colegial de baloncesto (NCAA) y de la asociación femenina de baloncesto (WNBA) son oficiales después de 35 minutos de juego. Si por alguna razón el partido es suspendido antes de los 35 minutos, todas las jugadas en los equipos y en los totales serán anuladas.

Regla General

- Los juegos deben de ser efectuados en el lugar y fecha en que se programaron. En caso de un cambio en la fecha o lugar, todas las jugadas serán canceladas

Reglas Oficiales

NBA

- Jugadas en el primer cuarto del partido dependerán en el resultado exclusivo de ese periodo.
- Jugadas en el segundo y tercer cuarto del partido dependerán en el resultado exclusivo de ese periodo más tiempos extras.
- A las Jugadas en el último cuarto periodo del partido y totales, NO les aplican los puntos anotados en los tiempos extras.

NCAA - WNBA

- En la NCAA y WNBA no se ofrecen primera ni segunda mitad. Solo en el baloncesto colegial se ofrece primera y segunda mitad en partidos aislados y televisados (o sea solo cuando hay un partido en la fecha).

Generales

- Los juegos deben de ser efectuados en el lugar y fecha en que se programaron. En caso de un cambio en la fecha, todas las jugadas serán cancelan.
- Jugadas en el partido completo y totales aplican los puntos anotados en tiempos extras

Jugadas a Proposiciones

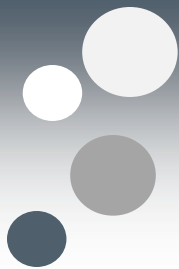
- Las jugadas a las proposiciones están sujetas al periodo correspondiente o necesario para su validez, Ejemplo; **Primer equipo en anotar – es válida sin importar el tiempo jugado, Ultimo equipo en anotar – es válida hasta que el partido oficialmente haya concluido.**

- Todos los jugadores que formen parte de alguna Proposición deben de jugar. Los resultados son tomados de las estadísticas oficiales del partido.

Jugadas a largo plazo (Futuro)

- Jugadas a futuro son todas aquellas que requieren conclusión de un campeonato o por etapas.
- Estas son validas bajo la condición de "ALL IN" es decir si tu elección es descalificada, se retira, o no cumple con los cortes estas serán calificadas como perdidas.
- Las jugadas a futuro serán calificadas al momento de la conclusión del torneo o campeonato y antes, Aunque el desenlace sea obvio.

Soccer - Football - Baseball - Basketball - Boxeo - Tennis - Hockey - Golf



BOXEO

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)

Fecha

- Las peleas deben realizarse en el transcurso de una semana a partir de la fecha programada, o las jugadas en el combate serán declaradas como nulas o "no acción", a no ser que se especifique lo contrario.

Escenario de la pelea

- Si el lugar de la pelea es cambiado dentro de la misma ciudad, la jugada pendiente no será afectada, pero si el local o escenario de la pelea es cambiada a otro estado o país, la jugada pendiente será declarada nula o "no acción".

Programación de asaltos

- Si el número de asaltos programados en una pelea es cambiado todas las jugadas serán canceladas

Resultados

- Los resultados serán determinados en base a la resolución oficial en el cuadrilátero. Un resultado puede ser revisado o alterado después de la presentación inicial del anunciante. Los resultados no se tomarán como oficiales sino después de ser revisados por la comisión en el lugar del evento. Cualquier cambio del resultado que se dé después de la decisión oficial en el lugar del evento no determinará el resultado de la jugada.

Distancia total de asaltos programados

- **Adentro de la distancia:** La pelea no llega al total de asaltos en la selección de la jugada, ganan las siguientes:
- Si el Peleador gana por knockout, knockout técnico, descalificación del oponente o decisión técnica.
- Las jugadas al peleador a ganar por knockout, son validas sí el peleador seleccionado gana por knockout, knockout técnico o descalificación del oponente.
- **Va a distancia (Goes distance):** ganas si la pelea sobrepasa la cantidad del total de asaltos en la selección de tu jugada.

Empate

- **Distancia completa:** Si juegas al empate, ganas sí el combate llega a la cantidad total de asaltos programados y la decisión es declarada empate.
- **Empate tecnico o empate dentro de la distancia:** En caso de un empate técnico o empate dentro del total de asaltos se hará un reembolso en todas las jugadas existentes en el empate.

Cuando ocurre un empate, todas las jugadas a ganar en cualquiera de los peleadores, serán reembolsadas.

Otras jugadas preposicionales no mencionadas anteriormente, serán declaradas de acuerdo a lo especificado en cada tipo de jugada.

- **Si el peleador gana:** Las jugadas al peleador a ganar no serán reembolsadas si la pelea termina en empate.
- **Peleas sin resultado:** En cualquier pelea considerada oficialmente sin resultado/decisión final, se hará un reembolso en todas las jugadas pendientes.

- **Decisiones**
- **Decisión Unanime:** Un peleador gana por decisión unánime cuando los tres jueces lo declaran ganador.
- **Decisión Dividida:** Un peleador gana por decisión dividida cuando dos jueces lo declaran ganador y un tercero declara ganador al oponente.
- **Decisión por Mayoría:** Un peleador gana por mayoría cuando dos jueces lo declaran ganador y un tercer juez declara la pelea empatada.
- **Empate Unanime :** Una pelea es un empate unánime cuando los tres jueces declaran el combate empatado.
- **Empate Decisión Dividida:** Una pelea es un empate dividido cuando un primer juez declara la pelea empatada, un segundo juez da el puntaje ganador a un peleador, y un tercer juez da puntaje ganador al oponente.
- **Empate por Mayoría:** Una pelea es un empate mayoritario cuando dos jueces declaran la pelea un empate y un tercer juez da el puntaje ganador a uno de los peleadores.
- **Empate Técnico:** Una pelea es un empate técnico si termina antes del número asignado de asaltos, usualmente por un accidente, un cabezazo o una falta y el puntaje de los jueces es igual para ambos.

- **Asaltos**

-Si por alguna razón el número de asaltos programado cambia después de poner nuestras líneas, las jugadas serán consideradas canceladas o "no acción", al menos que se estipule lo contrario.

- **Total de asaltos:** Representa total del número de asaltos completados en la pelea.
- **Medio Punto:** El punto intermedio de un asalto es exactamente la mitad, por ejemplo en un asalto de 3 minutos el punto medio es un minuto y treinta segundos. Por ejemplo 4½ asaltos serían un minuto y treinta segundos del 5 asalto.
- **Arriva / Abajo:**

-Arriba (Over): Si tu jugada es al Over (arriba), ganas si la pelea sobrepasa la mitad del asalto en tu selección. Por ejemplo una jugada a 4½ asaltos, debería sobrepasar un minuto y treinta segundos del 5 asalto.

-Abajo (Under): Si tu jugada es el Under (abajo), ganas si la pelea no sobrepasa la mitad del asalto en tu elección. Por ejemplo una jugada a 4½ asaltos, NO debería sobrepasar un minuto y treinta segundos del 5 asalto.

Nota: se cancela tu jugada si la pelea termina exactamente en el minuto y medio dentro del asalto de tu selección, sea esta al Over (arriba) o Under (abajo).

- **La pelea llega (Fight goes):** Si la pelea llega al minuto y treinta segundos (1:30) en el asalto al que se jugo, y la pelea finaliza exactamente en ese segundo de ese asalto o después, entonces la jugada a "la pelea llega" (fight goes) será declarada como ganadora.

- **Jugadas a la distancia del round**

-En una jugada al total de asaltos, si un peleador no responde al llamado de la campana para iniciar el siguiente, la pelea finalizara oficialmente en el último asalto peleado. En una jugada al total, si el peleador no responde al llamado de la campana al iniciar un asalto, donde la pelea ha llegado a la cantidad total exacta de los asaltos en el total de tu jugada, serán ganadoras las selecciones al Under (abajo)

- **Las jugadas a la puntuación**

-En una jugada a la puntuación, cualquier peleador que gane antes de que la pelea alcance la cantidad de asaltos programados es el ganador. Si la pelea completa todos los asaltos programados, entonces el puntaje acumulado en las libretas de los tres jueces será utilizado. Al puntaje acumulado para cada peleador y se le restarán o sumarán los puntos, de acuerdo a la línea que seleccionaste para determinar al ganador. Un empate técnico será declarado como acción nula o "no acción"

- **MMA - UFC**

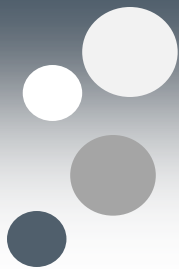
-Se ofrecen jugadas en combates de Artes Marciales Mixtas en todas las conferencias y combates disponibles, se puede jugar:

- Peleador a ganar en evento.

-Resultado final del combate – Sumisión – TKO – KO – Descalificación.

-El resultado final será lo que se dicte el día del combate por el ente oficial del evento. El combate deberá ser efectuado el día y hora especificada. Cambios de recintos o adversario será causa de anulación de las jugadas.

Soccer - Football - Baseball - Basketball - Boxeo - Tennis - Hockey - Golf



TENNIS

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)

- **Reglas de las jugadas**

Aceptamos jugadas en el Tenis en las competencias de alto nivel con opciones de jugadas al encuentro entre dos jugadores, totales de sets, juegos de diferencias (**Spreads**) y jugadas alternas (**Proposiciones**).

Si un partido es suspendido por razones de falta de visibilidad, factores de clima u otro de fuerza mayor, todas las jugadas se mantendrán válidas por 48 horas, si en este tiempo no se reanuda el juego, todas las jugadas serán canceladas, solo serán válidas aquellas que ya se hayan cumplido.

Si un jugador se retira antes de la conclusión de un partido, todas las jugadas serán anuladas excepto aquellas que ya se hayan cumplido.

- **Ganador/a absoluto(a)**

Se puede efectuar una jugada al ganador(a) absoluto(a) de un torneo. Si dicho participante es vencido, se retira, descalifica o se lesiona, dicha jugada será calificada como perdedora.

Ejemplo:

- R. Federer -110
- R. Nadal +200
- G. Simón +1000

- **Uno a Uno**

Se puede efectuar una jugada a uno de los jugadores enfrentándose en un partido sea por medio al ganador del partido sin importar el margen de victoria o bien por medio de un margen de sets. El partido deberá ser concluido en su totalidad para que la jugada sea válida.

- **Totales**

Se puede jugar arriba o abajo de un determinado número de sets por el partido completo. El partido deberá ser concluido en su totalidad para que la jugada sea válida.

- **Jugadas alternas (Proposiciones)**

Set Exacto

Se puede realizar jugadas en una combinación de sets exactos tal como se muestra:

- Nadal /Federer 4-1 + 250
- Nadal /Federer 4-2 + 150

- Nadal /Federer 5-0 + 1000
- Nadal /Federer 5-2 + 800
- Federer /Nadal 4-1 + 500
- Federer/Nadal 4-2 + 400
- Federer/Nadal 5-0 + 3000
- Federer/Nadal 5-2 + 1500

El partido deberá ser concluido en su totalidad para que la jugada sea válida.

- **Primer rompimiento**

Jugada al primer jugador en romper el servicio de su oponente en un partido, si ya se ha cumplido el primer rompimiento y el partido es cancelado o suspendido o bien uno de los jugadores abandona, la jugada siempre tendrá validez.

- **Jugador con más rompimientos**

Jugada al jugador con más rompimientos de servicios en un partido. El partido deberá ser concluido en su totalidad, si alguno de los jugadores se retira, o es expulsado o bien el partido es cancelado o suspendido por cualquier razón todas las jugadas serán nulas.

- **Primer Set**

Jugadas al primer set son válidas solo por el resultado de dicho periodo sin importar los acontecimientos del partido completo o los siguientes sets.

- **Set por Set**

Jugadas a los sets independientes, cada jugada esta sujeta a los resultados del set jugado sin importar los resultados o acontecimientos de otros sets o del partido completo.

[Soccer](#) - [Football](#) - [Baseball](#) - [Basketball](#) - [Boxeo](#) - [Tennis](#) - [Hockey](#) - [Golf](#)

