

Reglas del Ciberdeporte:

1. Las apuestas se aceptan considerando las rondas adicionales, si no se indica lo contrario. Las apuestas se calculan con el coeficiente 1 en caso de empate.
2. Si por alguna razón un participante se abstenga de continuar el juego o es descalificado, todas las apuestas realizadas en él se consideran perdidos. Si el rechazo (la descalificación) tiene lugar antes del comienzo del partido o si se asigna una derrota técnica en la primera mitad, el evento se calcula con el coeficiente 1.
3. Las apuestas se calculan con el coeficiente 1 si el partido se posponga por más de 48 horas.
4. En caso de que el partido está detenido por el árbitro para que se reproduzca después, los resultados del partido interrumpida no se tienen en cuenta.

