Machine Translated by Google

I. Normas generales

1. Introducción

1.1. Estas Reglas de apuestas rigen el uso de la casa de apuestas. Los operadores tienen que hacer asegúrese de que al realizar una apuesta en la casa de apuestas, el usuario final acepta que el Usuario final ha leído, comprendido y cumplirá estas Reglas de apuestas en en cualquier momento aplicable a la plataforma de apuestas deportivas. Las Reglas de Apuestas consisten en siguientes secciones:

1.1.1. Reglas generales;

1.1.2. Reglas relacionadas con los deportes;

1.1.3. Reglas relacionadas con los deportes electrónicos;

1.1.4. Reglas relacionadas con los deportes virtuales;

1.1.5. Reglas relacionadas con los deportes electrónicos de Betby.

1.2. El uso de la casa de apuestas está sujeto en todo momento a las normas impuestas por la ley aplicable a las operaciones del Operador y la autoridad que supervisa el operaciones del Operador y/o de la casa de apuestas.

1.3. Sportsbook se reserva el derecho de realizar cambios en el sitio, los límites de apuestas y los pagos. límites y ofertas sin previo aviso.

1.5. Estas reglas de apuestas pueden actualizarse, modificarse, editarse y complementarse en cualquier tiempo sin previo aviso.

1.6. Cualquier referencia en estas Reglas de Apuestas a palabras/objetos que aparezcan en singular también se aplica al plural. Las referencias al género no son vinculantes y deben ser tratadas Sólo con fines informativos.

Machine Translated by Google

El objeto de estas reglas de apuestas es el procesamiento y canje, en su caso, de las apuestas.

de manera justa, honesta y de acuerdo con estos términos.

2. Definiciones

2.1. Apuestas deportivas: significa una plataforma en línea y todo conectado a dicha plataforma.

(incluidos, entre otros, código fuente, código objeto, tecnologías, software y

herramientas, aplicaciones ejecutables, bibliotecas, subrutinas, widgets, complementos y otros

material necesario entre otros) para la prestación de servicios de apuestas deportivas.

2.2. Usuario final: una persona que utiliza los servicios de la casa de apuestas a través del sitio web y

que haya aceptado las Reglas de apuestas.

2.3. Apuesta: acuerdo basado en riesgos celebrado entre el Usuario final y el Operador

sobre el resultado de un Evento, mercado o conjunto de los mencionados que involucre

colocación por parte del Usuario Final de una Apuesta, la Apuesta que resulta en una Ganancia basada en el

Cuotas o pérdida de la apuesta, estando la decisión del Operador sujeta a apuestas deportivas y

estas Reglas de apuestas. Las apuestas se realizan según los términos previamente propuestos por la casa de apuestas.

2.4. Participación: la cantidad de dinero transferida por el Usuario final al Operador a través de

plataforma de apuestas deportivas y cuál es la condición principal para participar en una apuesta en

de conformidad con estas Reglas.

2.5. El resultado: significa el resultado de un evento o mercado en el que se realizó la apuesta.

colocado por el Usuario final a través de apuestas deportivas.

2.6. Mercado: un evento en juego en el que un usuario final puede realizar una apuesta a través de

Apuestas deportivas.

2.7. Evento: un evento deportivo, deportivo, virtual, político, de entretenimiento u otro

que tiene lugar en tiempo real y en el que el Operador ofrece cuotas a través de apuestas deportivas.

Machine Translated by Google

2.8. Cuotas: el coeficiente determinado por la casa de apuestas para el resultado de una Evento expresado en un valor numérico.

2.9. Ganancias: cantidad de dinero ganada por el Usuario final como resultado de una Apuesta en caso el Usuario Final predijo correctamente el resultado de un Evento o Mercado.

2.10. Operador: entidad jurídica dedicada a actividades de apuestas B2C (de empresa a usuario final) de acuerdo con los requisitos legislativos y de licencia del país de operación y prestación de servicios de apuestas a través de su sitio web operado.

3. Reglas generales

3.1. Nadie que sea menor de edad o esté por debajo del límite mínimo de edad para jugar según la ley aplicable en el país del Usuario final está permitido utilizar los servicios del apuestas deportivas y, respectivamente, para abrir una cuenta de usuario final y realizar una apuesta en una Apuesta.

3.2. En caso de discrepancias entre la versión en inglés de estos Reglas de apuestas y cualquier otra versión en otro idioma, la versión en inglés será prevalecer.

3.3. Una vez que la casa de apuestas acepta una apuesta, no se puede revertir. El La casa de apuestas no será responsable de las apuestas faltantes o duplicadas realizadas por un Usuario final. La plataforma de apuestas deportivas no revisará ninguna solicitud de modificación de Apuestas aceptadas y apuestas realizadas debido a que falta una apuesta o duplicado.

3.4. Todas las transacciones de un Usuario Final pueden revisarse en la interfaz de usuario "Mis Apuestas" del respectivo Usuario Final de la casa de apuestas para asegurarse de que todas las Apuestas solicitadas fueron aceptados.

Machine Translated by Google

3.5. Los datos estadísticos o los textos editoriales publicados en la casa de apuestas tienen carácter informativo. y entretenimiento únicamente, y no para la toma de decisiones. No existen garantías sobre la exactitud de dicha información o datos. La casa de apuestas no Reconocer o aceptar cualquier responsabilidad con respecto a cualquier decisión tomada por un Usuario final. En todo momento es responsabilidad del Usuario Final estar al tanto de circunstancias relacionadas con un Evento o Mercado.

3.6. Está prohibido utilizar cualquier sistema automatizado (cualquier tipo de escáner, robot, etc.) en la casa de apuestas. La casa de apuestas se reserva el derecho de cancelar cualquier apuesta que sea realizados mediante sistemas automatizados de cualquier tipo.

3.7. Está prohibido utilizar cuentas múltiples o de terceros con el fin de utilizar servicios ofrecidos en la casa de apuestas. Apuestas realizadas en contra de los términos de esta cláusula será nulo.

3.8. La oferta de eventos y mercados disponibles en la casa de apuestas puede cambiar de jurisdicción en jurisdicción, ya que la oferta de la casa de apuestas en todo momento está sujeta a la ley aplicable.

3.9. Sportsbook utiliza únicamente fuentes de datos legítimas y de buena reputación para la determinación. del resultado de una apuesta. A menos que las fuentes de los datos no se revelen expresamente en estas reglas de apuestas, las fuentes de datos pueden divulgarse a un Usuario final al pedido.

3.10. En caso de contradicción: Las Reglas del Mercado tienen prioridad sobre las Reglas Deportivas. Las Reglas Deportivas tienen prioridad sobre las Reglas Generales. En caso de que no existan específicos Reglas del Mercado o Reglas del Deporte, se aplican Reglas Generales.

3.11. Una "X" incluida en una descripción de una cuota o un mercado de estos términos será entendido como un número definido en la oferta de apuestas deportivas.

Machine Translated by Google

4. Realizar una apuesta/hacer una apuesta

4.1. Todas las apuestas realizadas por un usuario final y todas las apuestas aceptadas por la casa de apuestas son sujeto a estas Reglas de apuestas, así como a la ley aplicable.

4.2. Para que cualquier Apuesta sea válida, es necesario que se confirme expresamente como aceptada con un declaración respectiva en el boleto de apuestas.

4.3. En todo momento seguirá siendo a discreción exclusiva de una casa de apuestas, ya sea o no aceptar ninguna Apuesta.

4.4. Tipos de apuesta:

4.4.1. Única (Ordinaria): una apuesta sobre un resultado separado de un evento. Pago de apuesta única será igual al monto de la apuesta multiplicado por las probabilidades.

4.4.2. Combo – una apuesta por varios resultados independientes de eventos. Para ganar tal apuesta es necesario que se prediga cada resultado de cada Evento incluido en esta Apuesta correctamente. La predicción incorrecta de cualquier Evento incluido en el Combo resulta en la pérdida el Combo en su totalidad. La ganancia combinada es igual a la cantidad de veces apostada probabilidades totales del combo.

4.4.3. Sistema: un conjunto de combos, que es una búsqueda completa de variantes de combos de del mismo tamaño a partir de un conjunto fijo de resultados. Se caracteriza por la misma apuesta por cada expreso (sistema de opciones) y el mismo número de resultados en cada expreso. El sistema de apuestas debe especificar el número total de resultados y el número de combos (opción del sistema). La ganancia del sistema es igual a la cantidad de veces apostada. probabilidades totales del Sistema.

4.4.4. Una 'Trixie' es una combinación de Apuestas, que incluye un triple y tres dobles de una selección de tres Eventos. Para evitar dudas en esta cláusula y en En estas reglas de apuestas, un triple significa un combo que consta de 3 (tres)

Machine Translated by Google

Eventos/mercados y un doble significa un Combo que consta de 2 (dos)

Eventos/mercados. La ganancia de Trixie es igual al monto de la apuesta multiplicado por las probabilidades totales de las Trixie.

4.4.5. Una 'Patente' es una combinación de Apuestas, que incluye un triple, tres dobles y tres individuales de una selección de tres partidos. La obtención de una patente equivale a cantidad de la apuesta multiplicada por las probabilidades totales de la Patente.

4.4.6. Un 'Yankee' es una combinación de Apuestas, que incluye un cuádruple, cuatro triples y seis dobles de una selección de cuatro partidos. Para evitar dudas en este cláusula y en estas reglas de apuestas un cuádruple significa un combo que consta de 4 (cuatro) Eventos/mercados. La ganancia de los Yankees es igual a la cantidad de veces apostada. probabilidades totales del Yankee.

4.4.7. Un 'Canadiense' (también conocido como 'Super Yankee') es una combinación de Apuestas, que incluye un quíntuple, cinco cuádruple, diez triples y diez dobles de una selección de cinco partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y estas reglas de apuestas quíntuple significa un Combo que consta de 5 (cinco) Eventos/mercados. canadiense ganar es igual al monto de la apuesta multiplicado por las probabilidades totales del canadiense.

4.4.8. Un 'Heinz' es una combinación de apuestas, que incluye una de seis, seis de cinco y quince cuádruples, veinte triples y quince dobles de una selección de seis partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y en estas reglas de apuestas, seis veces significa una Combo que consta de 6 (seis) Eventos/mercados. Ganar Heinz es igual a cantidad de la apuesta multiplicada por las probabilidades totales de Heinz.

4.4.9. Un 'Super Heinz' es una combinación de apuestas que incluye una de siete veces, siete seis veces, veintiuno cinco veces, treinta y cinco cuádruples, treinta y cinco triples y veintiuno dobles de una selección de siete partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y estas reglas de apuestas siete veces significan un combo que consta de 7 (siete)

Machine Translated by Google

Eventos/mercados. La ganancia de Super Heinz es igual a la cantidad de la apuesta multiplicada por el total probabilidades del Super Heinz.

4.4.10. Un 'Goliat' es una combinación de Apuestas, que incluye una óctuple, ocho siete veces, veintiocho seis veces, cincuenta y seis cinco veces, setenta cuatro veces, cincuenta y seis triples y veintiocho dobles de una selección de ocho partidos. Para evitar duda en esta cláusula y en estas reglas de apuestas ocho veces significa un combo que consta de 8 (ocho) Eventos/mercados. La ganancia de Goliat es igual a la cantidad de la La apuesta multiplicada por las probabilidades totales del Goliat.

4.4.11. Si las probabilidades consideran más de 2 dígitos después del punto decimal, el pago será redondeado para el segundo dígito después del punto decimal.

4.4.12. "Retiro de efectivo" es una oferta individual iniciada por apuestas deportivas, dirigida a un Final Usuario, destinado a cambiar una o varias condiciones esenciales de apuesta (coeficiente, tiempo de cálculo del evento, etc.) para fijar una nueva apuesta y cancelar la apuesta anterior. en cualquier momento actual (además - Retiro de efectivo). La oferta para canjear una Apuesta puede ser ambas aceptado y rechazado por el Usuario Final. Al seleccionar "Retirar dinero", el usuario final confirma su aceptación de las nuevas condiciones esenciales de la Apuesta. Tasas de retiro de efectivo Se puede ofrecer tanto para apuestas previas al partido como para apuestas en vivo. La casa de apuestas se reserva el derecho a cambiar la oferta para recomprar la Apuesta con el tiempo, o a no realizar una Apuesta para recomprar la apuesta sin dar ningún motivo.

4.5. Tipos de mercado:

4.5.1. "Partido" (1X2) permite apostar al resultado (parcial o definitivo) de un partido o evento. Las opciones son: "1" = Equipo local o equipo que figura en el lado izquierdo de la oferta; "X" = Sorteo, o la selección en el medio; "2" = Equipo visitante o equipo que figura a la derecha lado de la oferta.

4.5.2. "Puntuación Correcta" permite apostar sobre el resultado exacto (parcial o definitivo) de un partido o Evento.

Machine Translated by Google

4.5.3. "Over/Under" (Totales) permite apostar sobre la cantidad (parcial o definitiva) de un ocurrencia predefinida (por ejemplo, goles, puntos, córners, rebotes, minutos de penalización, etc.). Si el importe total de los acontecimientos enumerados en la apuesta es exactamente igual a número de ocurrencias respectivas enumeradas en la línea de apuestas, luego todas las apuestas en esta oferta será declarado desierto. Ejemplo: una oferta donde la línea de apuesta es 128,0 puntos y la El partido finaliza con el resultado 64-64 será declarado desierto.

4.5.4. "Par/Impar" permite apostar al número par o impar (parcial o definitivo) de un ocurrencia predefinida (por ejemplo, goles, puntos, córners, rebotes, minutos de penalización, etc.) en un evento. Para evitar dudas, un número impar será 1,3,5, etc., sin embargo, par El número será 0,2,4, etc.

4.5.5. Un "Head-to-Head" y/o "Triple-Head" permite apostar en una competición entre dos o tres participantes/resultados, provenientes de un evento organizado oficialmente evento, o bien, según lo definido virtualmente por la casa de apuestas.

4.5.6. "Descanso/Tiempo completo" permite apostar al resultado del descanso y de la final resultado del partido. Por ejemplo, si en el descanso el marcador es 1-0 y el partido termina 1-1, el resultado ganador es 1/X. La apuesta será nula si el tiempo reglamentario del partido es jugado en un formato de tiempo diferente a los enumerados en la apuesta (es decir, distintos de dos mitades).

4.5.7. Las "apuestas de período" permiten (cuando sea posible) apostar sobre el resultado de cada período separado dentro de un partido/evento.

4.5.8. "Apuesta sin empate" permite (cuando sea posible) apostar a "1" o "2", tal como se define en 4.5.1. También es una práctica común referirse a "Apuesta sin empate" en los casos en que no hay empate. Se ofrecen probabilidades. Si el partido específico no contiene ningún ganador (por ejemplo, el partido termina como empate), o el suceso particular no sucede (por ejemplo, empate sin apuesta y partido finaliza 0-0) se reembolsará la apuesta.

Machine Translated by Google

4.5.9. "Handicap" permite (cuando sea posible) apostar sobre si el resultado elegido será salir victorioso una vez que el hándicap indicado se suma o resta (según corresponda) al partido/período/puntuación total al que se refiere la apuesta. En aquellas circunstancias en las que el resultado después de la aplicación de la línea de hándicap es exactamente igual a la línea de apuestas, entonces todas las apuestas sobre esta oferta se anularán. Ejemplo: se declarará una apuesta a -3,0 goles Se anulará si el equipo elegido gana el partido por exactamente 3 goles de diferencia (3-0,4-1, 5-2, etc).

4.5.10 “Hándicap Asiático”: Equipo local (-1,75) vs Equipo visitante (+1,75). Esto significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se realiza sobre los resultados -1,5 y -2,0. Para Para que la apuesta se pague en su totalidad con las probabilidades indicadas, el equipo A debe ganar el partido con una margen mayor que los dos hándicaps enumerados (es decir, margen de 3 goles o más). En el En caso de que el equipo A gane con solo un margen de 2 goles, la apuesta se considerará como Ganado parcialmente con un pago completo en la parte -1,5 de la apuesta y un reembolso en la parte -2,0. lado ya que el resultado de esa parte de la apuesta se consideraría un "empate". Debería el partido produce cualquier otro resultado, incluida una victoria del Equipo A con solo 1 gol de margen, se perdería toda la apuesta. El equipo visitante tiene una ventaja de +1,75 goles en el partido. Esto significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se coloca en el resultados +1,5 y +2,0.

4.5.11. "Doble oportunidad" permite (cuando sea posible) apostar simultáneamente a dos resultados (parciales o definitivos) de un Evento. Las opciones son: 1X, 12 y X2 con "1", "X" y "2" tal como se define en 4.5.1.

4.5.12. "Outright" o "Place" permite apostar eligiendo entre una lista de alternativas y apostar en la eventualidad de que un participante de un Evento gane o ocupe un lugar dentro de un Evento en una posición específica en la clasificación del Evento listado.

4.5.13. Las apuestas a "Cuarto / Mitad / Periodo X" permiten apostar al resultado/marcación obtenida en el período de tiempo relevante y no incluye ningún otro punto/objetivo/evento contabilizado

Machine Translated by Google

de otras partes del Evento/partido. Las apuestas se anularán si el partido se juega en cualquier otro formato que no sea el estipulado en la oferta o el estipulado en el marcador o según lo estipulado en los términos estándar del respectivo tipo de deporte según lo determinado por el organismo rector del deporte respectivo (según corresponda).

4.5.14. Las apuestas al "Resultado al final del cuarto/mitad/período X" se refieren al resultado del partido/evento después de la finalización del plazo estipulado y tendrá en cuenta todos los demás puntos/goles/eventos contados de partes anteriores del evento/partido. Apuestas será anulado si el partido se juega en cualquier otro formato que no sea el estipulado en el oferta o según lo estipulado en el marcador o según lo estipulado en los términos estándar del tipo respectivo de deporte según lo determine el organismo rector del deporte respectivo (según corresponda).

4.5.15. Las apuestas en "Carrera hacia X puntos / Carrera hacia X goles..." y ofertas similares se refieren a equipo/participante que alcance antes el recuento particular de puntos/goles/eventos. Si la oferta enumera un período de tiempo (o cualquier otra restricción de período) y no incluirá ningún otro puntos/goles/eventos contados de otras partes del evento/partido que no son relacionados con el plazo mencionado. Si no se alcanza la puntuación indicada en el plazo plazo estipulado (si corresponde), se anularán todas las apuestas respectivas, a menos que se indique expresamente se indique lo contrario en la oferta.

4.5.16. Las apuestas sobre "Ganador del punto X / Anotador del gol X" y ofertas similares se refieren a equipo/participante anotando/ganando el evento listado. Para la liquidación de estos ofertas, no se tomará ninguna referencia a eventos que ocurrieron antes del evento listado en consideración. En caso de que el evento enumerado no se puntúe/gane dentro del plazo estipulado plazo (si corresponde), todas las apuestas respectivas se anularán, a menos que se indique expresamente lo contrario en la oferta.

4.5.17. Apuestas que se refieren a la ocurrencia de un suceso particular en un período predefinido El orden de tiempo, como "Primera tarjeta" o "Próximo equipo en recibir minutos de penalización", será

Machine Translated by Google

se anulará si no fuera posible, sin ninguna duda razonable, decidir el ganador.

resultado, por ejemplo en el caso de jugadores de diferentes equipos a los que se les muestra una

tarjeta en la misma interrupción del juego.

4.5.18. "Equipo que marcará primero y ganará" se refiere al equipo indicado que marca el primer gol en

el partido y ganar el partido. Si no hay goles en el partido, todas las apuestas serán

ser anulado.

4.5.19. Cualquier referencia a "portería a cero" indica que el equipo listado no debe

conceder ningún gol durante el partido.

4.5.20. "Equipo que ganará por detrás" se refiere al equipo listado que gana el partido después

haber estado al menos 1 gol abajo en cualquier momento del partido.

4.5.21. Cualquier referencia de que un equipo gane todas las mitades/períodos (por ejemplo, equipo que gane ambos).

mitades) significa que el equipo listado debe marcar más goles que su oponente durante

todas las mitades/períodos estipulados del partido.

4.5.22. Cualquier referencia al "Tiempo de lesión" se refiere a la cantidad mostrada por el

oficial designado y no a la cantidad real jugada.

4.5.23. Liquidación de apuestas sobre ofertas como "Hombre del partido", "Más valioso"

Jugador", etc. se basarán en la decisión del organizador del Evento, a menos que se indique expresamente

lo contrario en la oferta.

5.13. Si un Mercado incluye los nombres exactos de uno de los dos competidores, entonces todos los listados

Los competidores deben participar en el Evento para que la Apuesta tenga acción.

5. Eventos y resultados

5.1. Las fechas y horas de los Eventos publicados en la casa de apuestas son puramente de

carácter informativo. Ni la casa de apuestas ni el operador garantizan

Machine Translated by Google

exactitud de dicha información. Una hora y/o fecha de un evento publicada incorrectamente es no es el motivo para anular apuestas a menos que se indique expresamente lo contrario en estos Términos de apuestas. normas.

5.2. La plataforma de apuestas deportivas puede mostrar resultados en vivo con fines informativos; sin embargo, la exactitud de dicha información no está garantizada y no puede usarse para a efectos de liquidación de Apuestas.

5.3. Las Apuestas en un Evento (incluidos todos los Mercados dentro de dicho Evento) serán se liquidará después de que el Evento respectivo haya finalizado y el resultado oficial haya sido Anunciado.

5.4. El resultado de un Evento se determinará en la fecha de conclusión del Evento, a menos que el resultado oficial se proporcione más adelante. El resultado de un Evento será el definitivo. determinación por parte del órgano rector del Evento sobre la fecha de finalización del Evento, salvo que se indique expresamente lo contrario en estas reglas de apuestas. En el caso si alguno El evento se ofrece fuera de las competiciones oficiales, las apuestas se liquidarán utilizando el Información proporcionada por el organizador del evento.

5.5. Si un Evento ha comenzado y no ha finalizado dentro de las 48 (cuarenta y ocho) horas siguientes a su hora de inicio oficial, todas las apuestas en ese evento serán anuladas, con excepción de:

-apuestas realizadas sobre las cuotas relacionadas con los períodos que se han jugado hasta el final;

- Eventos que en su desarrollo normal pueden durar más de 30 horas (por ejemplo, golf torneos);

- excepciones específicas del deporte determinadas por esta sección de Reglas de apuestas para cada deporte individual.

- Apuestas al “Primer Equipo en Marcar”, las cuales tendrán acción tan pronto haya un puntuación, independientemente de si el Evento se completa o no.

Machine Translated by Google

5.6. Si un Evento no comenzó dentro de las 12 (doce) horas siguientes a su inicio programado momento, todas las Apuestas en ese Evento serán anuladas.

5.7. El resultado y/o liquidación de un Evento suspendido después del inicio del El evento se realizará de acuerdo a las reglas especificadas para que el tipo particular de deporte a continuación. Si no se aplica nada en las reglas del deporte, la cláusula 5.5. de las Reglas Generales aplicar.

5.8.A los efectos de la liquidación de apuestas, no se aceptarán decisiones protestadas ni anuladas. Se reconocerá el cambio del fin resultante de cualquier Evento/mercado.

5.9. Las apuestas se realizan sobre el resultado de un Evento/Mercado, independientemente del resultado en el momento en que se realizó la apuesta, por ejemplo, cualquier puntaje incorrecto mostrado fuera de Los goles de fútbol y las tarjetas rojas no son motivo para anular las apuestas.

5.10. Las apuestas en un período específico cuentan solo la puntuación de ese período y no se no se ve afectado por lo que suceda en ningún período anterior o posterior.

5.11. Si se ofrecen cuotas en el mercado de “Empate” junto con mercados de Ganador para un Evento, y se produce el empate, las apuestas a los mercados ganadores de cada equipo pierden. Si hay empate no se ofrecen y se produce un empate, entonces las apuestas en los mercados ganadores de ambos equipos se cancelan. nulo, a menos que se disponga expresamente lo contrario en las reglas específicas del deporte.

5.12. Si cualquier Evento que implique una pérdida, un walkover o cualquier otra situación en la que el Evento se considera completa sin haber sido jugada, todas las Apuestas serán anuladas, independientemente de cómo lo califica el organismo rector de su liga/deporte.

5.13. Errores ortográficos, errores tipográficos, equipos que cambian de nombre y errores ligas no serán motivo para anular una apuesta, siempre y cuando quede claro a juzgar de manera razonable y basada en el contexto cuál era el Evento previsto.

Machine Translated by Google

5.14. Si un Evento tiene lugar con un número incorrecto de secciones de un Evento (p. ej. períodos, conjuntos, etc.) o con duración no estándar del Evento respectivo sin él una vez indicado, todas las Apuestas en dicho Evento serán nulas.

5.15. Para el mercado “Puntuación agregada local/visitante de una liga en un día (o semana en el caso del fútbol americano)”, si todos los Eventos de ese día/semana en esa liga no son jugado hasta el final, todas las apuestas en el mercado son nulas.

5.16. Para el mercado “Apuestas multidireccionales” las apuestas siempre tendrán acción a menos que Se añade al mercado respectivo la estipulación de que un determinado competidor debe comenzar para acción de la Apuesta. Si se incluye dicha estipulación, todas las apuestas a todos los competidores se cancelarán. será nulo si el competidor estipulado no larga en ese evento específico.

5.17. Todas las apuestas ganadoras en los mercados "multidireccionales" se pagan con las probabilidades completas, independientemente de el número de ganadores.

5.18. Si se ofrece un mercado con “El Campo” como opción de apuesta, equipos nombrados o Los competidores deben vencer a todos los demás competidores para poder apostar a que ese competidor gane. Si un competidor listado empata para ganar, las apuestas a los competidores empatados se anularán y todos otras apuestas se perderán.

5.19. Todos los mercados liquidados son definitivos después de 72 horas y no se aceptarán consultas después de ese periodo de tiempo. Dentro de las 72 horas posteriores a la liquidación de los mercados, Sportsbook solo restablecer o corregir los resultados debido a errores humanos, errores del sistema o errores cometidos por la fuente de resultados de referencia.

5.20. Las apuestas a ganador se consideran todas válidas y se liquidarán como una pérdida si el La selección no participa en el Evento, a menos que se indique lo contrario. Reglas del empate aplica cuando hay más de un ganador. Las apuestas se dividen primero por el número de selecciones que empataron y luego esta parte de las apuestas se liquida como una victoria y el El resto se resolvió como perdido.

Machine Translated by Google

5.21. Si uno de los competidores de un Evento no comenzó la apuesta deportiva cancelará este mercado cabeza a cabeza.

5.22. En los deportes de carreras, salvo disposición expresa en contrario en las respectivas normas deportivas, Si ambos competidores de un Evento no terminaron, el ganador del Evento será el competidor que tiene más vueltas. Si ambos competidores están fuera en la misma vuelta, La casa de apuestas cancelará este mercado cara a cara.

5.23. Si los competidores están en la misma posición, Sportsbook anulará las apuestas en este sentido. para liderar el mercado.

6. Aceptación, suspensión y anulación de Apuestas

6.1. Todas las apuestas serán aceptadas o rechazadas únicamente a discreción de la casa de apuestas y sujeto a las políticas de gestión de riesgos de las casas de apuestas (según corresponda de vez en cuando).

6.2. La aceptación de apuestas en vivo (en juego) puede estar sujeta a un breve retraso antes de que sean aceptados y/o se mantendrán pendientes durante situaciones peligrosas (por ejemplo, tiro libre, Ataque 1:1, etc.) a discreción de la casa de apuestas.

6.3.La plataforma de apuestas deportivas se reserva el derecho de rechazar, restringir, cancelar o limitar cualquier apuesta.

6.4. La plataforma de apuestas deportivas se reserva el derecho de declarar las apuestas (o una parte de ellas) ellos) nulos (los pagos se realizan con la cuota «1») o suspender los pagos hasta que Fin del juicio (incluido el judicial) en uno de los siguientes casos:

6.4.1. Se cometen errores al aceptar las apuestas;

6.4.2.Hay un error de software/sitio web (errores tipográficos obvios en la lista de ofertas eventos, discrepancia de probabilidades en varias posiciones, probabilidades inusuales o incorrectas, etc.);

Machine Translated by Google

6.4.3. Si existen indicios de prácticas desleales (apuestas realizadas en forma fraudulenta)

manera, probabilidades obviamente “malas” (por ejemplo, probabilidades obviamente incorrectas), probabilidades cambiadas);

6.4.4. Hay una desviación de las reglas vigentes durante la aceptación de una apuesta;

6.4.5.Existen otras circunstancias que confirman la apuesta incorrecta;

6.4.6. la apuesta se realizó después de que un Evento había comenzado o el acontecimiento ya había tener lugar;

6.4.7. Se cambió la sede del Evento, a menos que se especifique lo contrario en el reglas de un deporte particular;

6.4.8. el resultado del Evento o Mercado en el momento de realizar la Apuesta ya estaba conocidas o si las probabilidades no se han actualizado correctamente debido a problemas técnicos.

6.4.9. cuando el resultado haya sido alterado por la imposición de sanciones o cuando la imposición de una sanción afecta el resultado final (por ejemplo, puntos de penalización, descensos o cualquier otra medida impuesta como resultado de cualquier otra cosa que no sea la resultados normales de los juegos/competiciones en cuestión)

6.5. Si hay un error evidente en las cuotas o en el límite del mercado, las apuestas (realizadas en probabilidades con un error obvio o excediendo el límite del mercado) en ese mercado puede ser nulo. Si por algún motivo se acepta una apuesta después de que haya comenzado un Evento (que no sea Apuestas en vivo en juego claramente indicadas) Las apuestas tendrán acción a menos que un material El usuario final ha obtenido una ventaja. La casa de apuestas se reserva el derecho de Anular la apuesta si se determina que se ha obtenido una ventaja injusta.

6.5. En caso de sospecha de una actividad desleal, Sportsbook se reserva el derecho de anular cualquier Apuesta (en estos casos, el pago se realiza con cuotas de “1”) o suspender cualquier retiros por hasta 31 días calendario.

Machine Translated by Google

6.6. Para cuentas de Usuario Final con saldos negativos (negativos), Sportsbook se reserva el derecho a anular cualquier apuesta pendiente, ya sea realizada con fondos resultantes del error o no.

6.7. Sportsbook se reserva el derecho de suspender la aceptación de Apuestas de cualquier tipo único. Identificación de Usuario Final sin previo aviso.

6.8. Sportsbook no será responsable de los daños sufridos por el Usuario final como como resultado de un mal funcionamiento del sistema, defectos, retrasos, manipulaciones o errores en los datos transferir.

6.9. Está prohibido el abuso de errores de software de juegos o errores de traducción. Un final El Usuario/Operador que descubra cualquier error en el software de juego debe inmediatamente reportalo. Si un Usuario/Operador final abusa de los errores en el software de juego, el La casa de apuestas se reserva el derecho de suspender la cuenta de apuestas del Usuario final, congelar la fondos y cancelar Apuestas realizadas y/o ya resultado.

6.10. En Combo (también llamados acumuladores, parlays, multis) si ciertos resultados están relacionados, por ejemplo: realizar una apuesta a que el Barcelona gane la Liga combinado con una Si el Barcelona gana en el partido decisivo, estas apuestas serán nulas.

7. Integridad en las apuestas

7.1. Las ganancias máximas acumuladas por Apuestas Múltiples en un día calendario son

_____

7.2. Las casas de apuestas pueden limitar el monto máximo de una apuesta o una apuesta a su discreción. a cualquier Evento, Mercado, Operador o Usuario Final de forma individual. Límites máximos de apuesta/apuesta están sujetos a cambios sin previo aviso por escrito. Los cambios no se aplican a las apuestas que ya han sido aceptados.

Machine Translated by Google

7.3. Los Usuarios finales solo pueden apostar como individuos. No se permiten apuestas grupales.

Las apuestas repetidas sobre el mismo resultado realizadas por el mismo o diferente Usuario Final pueden

posteriormente será declarada nula a exclusivo criterio de la casa de apuestas.

7.4. Incluso después de que se conozca el resultado oficial del evento, las apuestas deportivas pueden

considerará inválidas las apuestas indicadas si considera que el Usuario Final actúa en colusión

o como sindicato, o las apuestas consideradas fueron realizadas por uno o más Usuarios finales

dentro de un corto período de tiempo.

7.5. La casa de apuestas tiene derecho a negarse a aceptar apuestas o a contar las ya realizadas.

Las apuestas se considerarán nulas si se realizan desde diferentes cuentas de juego de la misma IP.

DIRECCIÓN.

7.6. Las casas de apuestas pueden hacer que un evento o mercado no esté disponible para apuestas en caso de que haya

una sospecha de integridad, equidad, juego o falla del sistema, hasta que se resuelva el problema,

incluyendo, entre otras, las apuestas deportivas, dependiendo de las circunstancias:

suspender las apuestas en cualquier evento o mercado; retener el acuerdo y rechazar cualquier

Apostar hasta resolver la falta, tomando en todo momento decisiones de forma justa y razonable

y de buena fe;

7.7. En cualquier caso donde exista una falla en el juego o sistema, incluyendo cuando el deporte y

Las transacciones de apuestas de eventos no son recuperables, las apuestas realizadas serán nulas y las

las apuestas devueltas a los Usuarios Finales.

7.8. En caso de imposibilidad de obtener datos oficiales relacionados con el tiempo del evento, el

La casa de apuestas anulará las apuestas afectadas por el retraso.

8. Bonificaciones

8.1. Cualquier apuesta realizada con una apuesta del sistema no contará para el requisito de apuesta en

Prima.

Machine Translated by Google

8.2. impulso combinado

8.2.1.

Número de selecciones	Multiplicador
2	1.01
3	1.02
4	1.04
5	1.05
6	1.07
7	1.1
8	1.15
9	1.17
10	1.2

Machine Translated by Google

11	1.25
12	1.3
13	1.35
14	1.4
15	1,45
dieciséis	1.5
17	1,65
18	1,75
19	1,85
20	2

8.2.2. El cálculo del monto del bono final se basa en las probabilidades finales del combo.

una vez que se hayan resuelto todos los resultados.

8.2.3. Las apuestas retiradas no son elegibles para tener un Comboboost.

8.2.4. Sportsbook se reserva el derecho de modificar, cancelar, reclamar o rechazar cualquier

Machine Translated by Google

promoción a su propia discreción.

8.2.5. Comboboost solo está disponible en selecciones con cuotas de 1,50 o superiores.

8.3. Freebets, freemoney, apuesta sin riesgo.

8.3.1. Apuesta gratuita: el usuario final obtiene solo una parte ganadora de la apuesta. Por ejemplo, apuesta gratuita 5 con 3,5 impares, el jugador obtiene en la cuenta 5*3,5 - 5 = 12,5

8.3.2. Freemoney: el usuario final obtiene una apuesta y gana una parte de la cuenta. Para Por ejemplo, dinero gratis 5 sobre 3,5 impares, el jugador obtiene en la cuenta 5*3,5 = 17,50

8.3.3. Apueste sin riesgo: apuesta habitual, pero si el usuario final pierde, se le reembolsará su apuesta.

II. Reglas especiales para los deportes.

1. Fútbol

1.1. Las apuestas sobre el resultado de un partido se decidirán en función de las dos mitades del partido. número programado de minutos cada vez que el árbitro agregue para compensar lesiones y otras paradas. No incluye periodos de prórroga ni sanción. tiroteos si no se indica.

1.2. Los córners concedidos pero no aprovechados no se consideran.

1.3. Los goles en propia puerta no se considerarán para “Goleador en cualquier momento” o “Jugador que marca X” o “Próximo goleador” u otros fines de liquidación de cuotas/mercados y se ignoran.

1.4. Todos los jugadores que participaron en el partido desde el saque inicial o el gol anterior son considerados corredores.

1.5. Para los mercados de “Proposiciones de jugador” : si un jugador no está en el once inicial, todos los respectivos se anularán los mercados de jugadores;

Machine Translated by Google

1.6. Mercados de goleadores en cualquier momento : las apuestas se mantendrán si un jugador entró en el juego de sustituto. Jugadores no defensores y jugadores que figuraban en el equipo pero permanecían en el banco de suplentes y no jugó en el partido será anulado;

1.7. Mercados de primer goleador : las apuestas se mantendrán si un jugador entró al juego desde sustituto antes de que se marcara el primer gol. Jugadores y no defensores que figuraban en la lista en la plantilla pero permaneció en el banco de suplentes y no jugó en el partido ser anulado;

1.8. Mercados del último goleador : las apuestas se mantendrán si un jugador entró al juego desde sustituto. Jugadores no defensores y jugadores que figuraban en el equipo pero permanecían en él. el banco de suplentes y no jugó en el partido será anulado. Si saliera un jugador del partido antes de que se anotara el último gol, las apuestas se anularán;

Para efectos de esta cláusula se entenderá por No fildeador a un jugador que no figuraba en la plantilla del día del partido.

1.9. Si por algún motivo un jugador que no figura en la lista marca un gol, todas las apuestas a jugadores que figuran en la lista se mantienen.

Para los propósitos de esta cláusula y estos términos en general, un jugador no listado será entendido como un jugador que no figuraba en la plantilla del día del partido.

1.10. En cualquier momento se abrirá el mercado de “Goleador” o “Jugador que marcará X” o “Próximo goleador”. resuelto en base a retransmisiones televisivas y estadísticas proporcionadas por la Asociación de Prensa a menos que haya pruebas claras de que estas estadísticas no son correctas.

1.11. Los mercados de intervalos se liquidarán en función del tiempo de gol anunciado por televisión. radiodifusión. Si no está disponible, se tomará el tiempo según el cronómetro del partido. consideró.

1.12. Los mercados de goles a intervalos se liquidan en función del momento en que el balón cruza la línea, y no el momento en que se realiza la patada.

Machine Translated by Google

1.13. Los mercados de intervalos de córner se liquidan en función del momento en que se ejecuta el saque de esquina. y no el momento en que se concede o concede el córner.

1.14. Los mercados de intervalo de reserva se liquidan en función del horario de presentación de la tarjeta y no el momento en que se comete la infracción.

1.15. Los fueras de juego se resolverán en función del momento en que el árbitro dé la decisión. Esta regla se aplicará en cualquier situación de videoarbitraje (VAR).

1.16. Los mercados de penaltis se liquidarán en función del momento en el que el árbitro dé la decisión. Esta regla se aplicará en cualquier situación de videoarbitraje (VAR).

1.17. Las penalizaciones concedidas pero no ejecutadas no se consideran.

1.18. Siguiente tipo de puntuación:

1.18.1. Tiro libre: El gol debe marcarse directamente desde el tiro libre o desde la esquina para califica como gol de tiro libre. Los tiros desviados cuentan tanto como el tiro libre o el córner. El receptor recibe el gol.

1.18.2. Penalti: El Gol debe marcarse directamente desde el penalti. Goles después de un El rebote de un penalti fallado no cuenta.

1.18.3. Gol en propia puerta: Si un gol se declara como gol en propia meta.

1.18.4. Cabezazo: El último toque del anotador tiene que ser con la cabeza.

1.18.5. Tiro: El gol tiene que ser con cualquier otra parte del cuerpo que no sea la cabeza y los otros tipos no se aplican.

1.18.6. No Goal: Si no se ha marcado gol.

1.19. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja faltante o incorrecta, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular apuestas en el mercado respectivo en la medida en que dichas apuestas se vean afectadas por la tarjeta roja faltante o incorrecta.

Machine Translated by Google

1.20. Si se ofrecieran cuotas con un tiempo de partido incorrecto (más de 5 minutos), se reserva el derecho de anular las respectivas apuestas.

1.21. Si se ingresa una puntuación incorrecta en el marcador de la casa de apuestas, todos los mercados será nulo por el momento en que se mostró la puntuación incorrecta.

1.22. Si los nombres de los equipos o el torneo se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho anular las respectivas apuestas.

1.23. La tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta y la roja o amarilla-roja como 2. La 2ª tarjeta amarilla para un jugador que lleva a una tarjeta amarilla-roja no se considera. Como consecuencia un jugador no puede causar más de 3 cartas.

1.24. La liquidación se realizará de acuerdo con todas las pruebas disponibles de las tarjetas mostradas. durante los 90 minutos habituales de juego.

1.25. Las tarjetas mostradas después del tiempo reglamentario del partido no se consideran.

1.26. Tarjetas para no jugadores (jugadores ya sustituidos, entrenadores, jugadores del banquillo, entrenador) no se consideran.

1.27. Una tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y una tarjeta roja o amarilla-roja cuenta como 25 puntos. La segunda tarjeta amarilla para un jugador que lleva a una tarjeta amarilla-roja no es consideró. Como consecuencia, un jugador no puede causar más de 35 amonestaciones. puntos.

1.28. La liquidación se realizará de acuerdo con todas las pruebas disponibles para las tarjetas mostradas. durante los 90 minutos habituales de juego.

1.29. Si se cambió el formato del partido, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular todas las apuestas.

1.30. Si un partido amistoso terminó por decisión arbitral antes de los 80 minutos, las apuestas será anulado.

Machine Translated by Google

1.31. Mercados de estadísticas del equipo (como tiros, tiros a puerta, fuera de juego, saques de banda, faltas, Paradas, Saques de puerta, Especiales) se liquidarán según la información recibida del proveedor de alimentación de datos según sea aplicable de vez en cuando, cuando https://www.365scores.com/ se considera como referencia, en caso contrario, casa de apuestas se reserva el derecho de elegir/cambiar la fuente del resultado para un evento específico si el resultado difiere en las fuentes disponibles públicamente.

1.32. Todas las apuestas sobre accesorios de jugadores de fútbol se liquidan utilizando la información proporcionada por OPTA. (https://soccerstats.info/)

1.33. El poste o el travesaño (carpintería): en caso de que el balón golpee el poste del travesaño y luego permanece en juego (tocado por un jugador o el árbitro, fuera del otro poste o travesaño, etc.). Si la pelota golpea el poste/travesaño de la portería y luego rebota otro poste/travesaño, sólo se cuenta un golpe en poste/travesaño, si después del primer golpe el El balón no fue tocado por ningún jugador o árbitro.

1.34. Fueras de juego. Si hay un tiro libre después de que se haya sancionado un fuera de juego, se contará el fuera de juego.

1.35. El uso del Vídeo Asistente del Árbitro (VAR) ("Video Review") durante los partidos se confirma mediante retransmisiones televisivas después de los siguientes acontecimientos: el árbitro principal da la firmar para una revisión de video (un cuadro dibujado en el aire), el árbitro principal verifica el incidente en la pantalla de revisión de video en el campo.

NB El mensaje "Comprobación de gol" en el marcador, o el árbitro poniendo la mano al oído, no son indicios de una revisión oficial del video. Todas las demás conversaciones entre árbitros y sus asociados tampoco se consideran revisiones de visualización oficiales.

Más sobre el sistema oficial de revisión de vídeos (VAR)

https://www.fifa.com/technical/football-technology.

1.36. Apuesta a que el equipo médico entre al campo. El equipo médico es sólo Se considera que ha entrado al campo cuando el árbitro concede el permiso y el

Machine Translated by Google

El jugador recibe asistencia. En el caso de que dos equipos médicos sean llamados a ingresar el campo al mismo tiempo para diferentes equipos de fútbol por el árbitro principal, como Las entradas se cuentan como una entrada para el equipo médico.

1.37. Comprensión de los términos utilizados para los accesorios de jugadores de fútbol:

1.37.1. Gol/gol en propia puerta

Diferentes órganos rectores tienen reglas diferentes y, cuando sea posible, OPTA (https://soccerstats.info/) trabaja con las personas relevantes para reflejar su oficial decisiones sobre los goleadores.

En cuanto a los desvíos, normalmente se concede un gol si el intento original da en el blanco. Por lo general, se concede un gol en propia puerta si el intento sale desviado y se desvía hacia la portería. por un oponente.

1.37.2. Disparos

Un plato de tiro se define como cualquier intento claro de anotar que:

• Entra en la red independientemente de su intención. • Es un claro intento de gol que hubiera entrado en la red de no ser por ser detenido por el portero o es detenido por un jugador que es el último hombre sin que el portero tenga posibilidades de impedir el gol (bloqueo de última línea). • Pasa por encima o fuera de la portería sin hacer contacto con otro jugador. • Habría pasado por encima o fuera de la portería si no hubiera sido detenido por la parada de un portero o por un jugador de campo. • Golpea directamente el marco de la portería y no se marca gol.

Los tiros bloqueados no cuentan como tiros.

1.37.3. Tiros a portería: cualquier intento de gol que:

• Entra en la red independientemente de su intención. • Es un claro intento de gol que hubiera entrado en la red de no ser por ser detenido por el portero o es detenido por un jugador que es el último hombre sin que el portero tenga posibilidades de impedir el gol (bloqueo de última línea).

Machine Translated by Google

Los tiros que impacten directamente en el marco de la portería no se cuentan como tiros a portería, a menos que el balón entra y se concede como gol.

Los tiros bloqueados por otro jugador que no sea el último hombre no se cuentan como tiros. a portería.

1.37.4. Asistencia de gol

El toque final (pase, pase-tiro o cualquier otro toque) que conduzca al destinatario del el balón marcando un gol. Si el toque final (como se define en esta cláusula) es desviado por un jugador contrario, el iniciador sólo recibe una asistencia de gol si el jugador receptor estaba probable que reciba el balón sin que se haya producido el desvío. Autogoles, directamente Los tiros libres ejecutados, los goles de córner directos y los penales no reciben asistencia.

1.37.5. Abordar

Una entrada se define como cuando un jugador conecta con el balón en un desafío terrestre. donde logra quitarle el balón al jugador en posesión.

El jugador tackleado debe estar claramente en posesión del balón antes de que se realice el tackle. hecho.

- Se considera entrada ganada aquella en la que el tackleador o uno de sus compañeros de equipo recupera la posesión como resultado del desafío, o que el balón sale del juego y está “seguro”;

- Una entrada perdida es cuando se realiza una entrada pero el balón va a un oponente. jugador.

Ambas se consideran entradas exitosas; sin embargo, el resultado de la entrada (ganada o perdido) es diferente según hacia dónde va el balón después de la entrada.

No es entrada cuando un jugador corta un pase por cualquier medio.

Machine Translated by Google

2. Tenis

2.1. En caso de retiro o salida de cualquier jugador, todas las apuestas indecisas serán canceladas.

anulado.

2.2. En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad...) todos los mercados permanecen inestables y el

El intercambio continuará tan pronto como continúe el partido.

2.3. Si el árbitro otorga puntos de penalización, todas las apuestas en ese juego se mantendrán.

2.4. En caso de que un partido termine antes de que se terminaran ciertos puntos/juegos, todos

Los mercados relacionados con puntos/juegos afectados se consideran nulos.

2.5. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en

las probabilidades, el alcance del impacto será determinado por la casa de apuestas que actúa

razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

2.6. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho

anular las respectivas apuestas.

2.7. Si un jugador se retira, todos los mercados indecisos se consideran nulos.

2.8. Si un partido se decide mediante un desempate, se considerará el desempate.

para ser el 3er set.

2.9. Cada tie-break o Match tie-break cuenta como 1 juego.

3. baloncesto

3.1. Los mercados no consideran horas extras salvo que expresamente se indique lo contrario.

3.2. Si las cuotas se ofrecieran con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), el

La casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

Machine Translated by Google

3.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta en el marcador de la casa de apuestas, que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto está determinado por la casa de apuestas actúa razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular apuestas respectivas.

3.4. En el caso de que un partido no termine empatado, pero se juegue tiempo extra por A efectos de calificación, los mercados se liquidarán según el resultado final de tiempo regular.

3.5. Si un partido termina antes de que se alcance el X (por ejemplo, para los mercados "¿Quién anota el X?") ¿punto? (incl. ot)", "¿Qué equipo ganará la carrera hacia x puntos? (incl. ot)"), apuestas respectivas será nulo.

3.6. El mercado "¿Habrá tiempo extra" se liquidará como "sí" si al final del tiempo regular momento en que el partido termina en empate, independientemente de si se juega o no tiempo extra.

3.7. Reglas de accesorios para jugadores de baloncesto:

3.7.1. Si uno o más de los jugadores de cualquier apuesta no participan, la apuesta será anulado.

3.7.2. Todas las apuestas de los jugadores se obtienen tan pronto como se recibe el resultado final oficial. de proveedores de estadísticas.

3.7.3. Si se cambia el lugar del programado, todas las apuestas al partido se cancelarán. stand, siempre que el juego no se posponga también más de 48 horas, y siempre que el equipo local sigue designado como tal. Si el juego se cancela o pospone y no se reanuda el mismo día, todas las apuestas pendientes que aún no se hayan liquidado basado en un resultado determinado durante el juego será anulado.

3.7.4. Si un juego que ha comenzado se suspende debido a un retraso por lluvia u otro aplazamiento, y se reanuda dentro de las 36 horas siguientes a la hora de inicio programada originalmente (hora local), luego

Machine Translated by Google

todas las apuestas serán válidas. Si un juego comienza, luego se suspende y se reanuda más de 36 horas después de la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas existentes serán nulos a menos que hayan sido determinados antes de la suspensión del juego.

3.7.5. Todas las horas extras están incluidas en la liquidación.

3.7.6. Las fuentes de datos deportivos de la NBA y la NCAA son nba.com y ncaa.com.

3.7.7. La fuente de datos deportivos para la Euroliga de baloncesto son los datos: datos de los proveedores de alimentación.

4. fútbol americano

4.1. En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad...) todos los mercados permanecen inestables y el El intercambio continuará tan pronto como continúe el partido.

4.2. Los mercados no consideran horas extras salvo que expresamente se indique lo contrario.

4.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta, lo que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto será determinado por la casa de apuestas que actúa razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

4.4. Si se ofrecieran probabilidades con un tiempo de partido incorrecto (más de 89 segundos), el La casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

4.5. Si se muestra un resultado incorrecto, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas. para este período de tiempo.

4.6. En caso de partidos abandonados o pospuestos, todos los mercados se considerarán nulos. a menos que el partido continúe en el mismo horario semanal de la NFL (jueves - miércoles hora del estadio local).

4.7. Si los equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular apuestas respectivas.

4.8. Todos los jugadores ofrecidos se consideran corredores.

Machine Translated by Google

4.9. Si no se anota más touchdown, el mercado “Próximo anotador de touchdown (incl. horas extras)” serán anuladas.

4.10. Los jugadores que no figuran en la plantilla del partido se consideran “Otro jugador Competidor1” u “Otro jugador Competidor2” a efectos de liquidación. Nota: esto no incluye a los jugadores que figuran sin una cuota activa.

4.11. Los jugadores del equipo defensivo o especial se consideran “Competidor1 d/st jugador” o “Competidor2 d/st jugador” para fines de liquidación, incluso si el jugador es listado como resultado dedicado.

4.12. El mercado se liquidará en función de la transmisión televisiva y las estadísticas proporcionadas por los funcionarios. asociaciones a menos que haya evidencia clara de que las estadísticas no son correctas.

4.13. Reglas de accesorios para jugadores de fútbol americano:

4.13.1. Si uno o más de los jugadores de cualquier apuesta no participan, la apuesta será anulado.

4.13.2. Todas las apuestas de los jugadores se obtienen tan pronto como se recibe el resultado final oficial. de proveedores de estadísticas.

4.13.3. Si se cambia el lugar del programado, todas las apuestas sobre el partido se cancelarán. stand, siempre que el juego no se posponga también más de 48 horas, y siempre que el equipo local sigue designado como tal. Si el juego se cancela o pospone y no se reanuda el mismo día, todas las apuestas pendientes que aún no se hayan liquidado basado en un resultado determinado durante el juego será anulado.

4.13.4. Si un juego que ha comenzado se suspende debido a un retraso por lluvia u otro aplazamiento, y se reanuda dentro de las 36 horas siguientes a la hora de inicio programada originalmente (hora local), luego todas las apuestas serán válidas. Si un juego comienza, luego se suspende y se reanuda más de 36

Machine Translated by Google

horas después de la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas existentes serán nulos a menos que hayan sido determinados antes de la suspensión del juego.

4.13.5. La fuente de datos deportivos para el fútbol americano es nfl.com.

4.13.6. Se acredita un touchdown a cualquier jugador que lleve o reciba el balón en el zona de anotación (es decir, excluye los TD de pase)

4.13.7. Los mercados de "tacleadas de jugadores" se liquidan en función del total de tacleadas, que es la suma de entradas en solitario + asistidas.

Todas las horas extras están incluidas en la liquidación.

5. Hockey sobre hielo

5.1. Todos los mercados (excepto los mercados de período, tiempo extra y tanda de penales) son considerado para el tiempo regular únicamente a menos que se mencione expresamente lo contrario en el mercado respectivo.

5.2. En caso de que un partido se decida por penales, se contabilizará un gol. se suma a la puntuación del equipo ganador y al total del juego para fines de liquidación. Este Se aplica a todos los mercados, incluidos los tiempos extra y la tanda de penales.

5.3. Si el mercado permanece abierto cuando ya hayan ocurrido los siguientes eventos: goles y penales, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

5.4. Si las cuotas se ofrecieran con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), el La casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

5.5. Si se ingresa una puntuación incorrecta en el marcador de la casa de apuestas, todos los mercados serán cancelado por el momento en que se mostró la puntuación incorrecta.

5.6. Reglas de accesorios para jugadores de hockey sobre hielo:

Machine Translated by Google

5.6.1. Si uno o más de los jugadores de cualquier apuesta no participan, la apuesta será anulado.

5.6.2. Todas las apuestas de los jugadores se obtienen tan pronto como se recibe el resultado final oficial. de proveedores de datos estadísticos.

5.6.3. Si se cambia el lugar del programado, todas las apuestas sobre el partido se cancelarán. stand, siempre que el juego no se posponga también más de 48 horas, y siempre que el equipo local sigue designado como tal. Si el juego se cancela o pospone y no se reanuda el mismo día, todas las apuestas pendientes que aún no se hayan liquidado basado en un resultado determinado durante el juego será anulado.

5.6.4. Si un juego que ha comenzado se suspende debido a un retraso por lluvia u otro aplazamiento, y se reanuda dentro de las 36 horas siguientes a la hora de inicio programada originalmente (hora local), luego todas las apuestas serán válidas. Si un juego comienza, luego se suspende y se reanuda más de 36 horas después de la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas existentes serán nulos a menos que hayan sido determinados antes de la suspensión del juego.

5.6.5.La fuente de datos deportivos de la NHL es nhl.com.

Todas las horas extras están incluidas en la liquidación, pero no incluyen las tandas de penales.

6. Béisbol

6.1. Si una entrada termina antes de alcanzar el punto X (incluidas entradas extra), las apuestas colocados en este mercado (¿Qué equipo gana la carrera hacia x puntos?, ¿Quién obtiene el X punto? (incl. ot)) será anulado.

Machine Translated by Google

6.2. Mercado “¿Cuándo se decidirá el partido?” se liquidará como “Cualquier entrada extra” si al final del tiempo regular (después de 9 entradas completas), el partido termina en empate, independientemente de si se juega o no tiempo extra (entradas extra).

6.3. Mercado “¿Habrá horas extras?” se resolverá como “Sí” si al final del período regular tiempo (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de si Se juega tiempo extra (entradas extra).

6.4. Las posibles entradas extra no se consideran en ningún mercado salvo que se indique expresamente de lo contrario.

6.5. Todos los mercados se liquidarán según el resultado final después de 9 entradas (8 1⁄2 entradas si el equipo local está liderando en este momento).

6.6. Si un partido es interrumpido o cancelado y no continuará en el mismo día, todos los mercados indecisos serán anulados

6.7. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta o un estado de partido incorrecto, que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto está determinado por el casa de apuestas actuando razonablemente la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las respectivas apuestas.

6.8.Reglas de accesorios para jugadores de béisbol:

6.8.1. Si uno o más de los jugadores de cualquier apuesta no participan, la apuesta será anulado.

6.8.2. Todas las apuestas de los jugadores se obtienen tan pronto como se recibe el resultado final oficial. de proveedores de datos estadísticos.

6.8.3.Si se cambia el lugar del programado, todas las apuestas al partido se cancelarán. stand, siempre que el juego no se posponga también más de 48 horas, y siempre que el equipo local sigue designado como tal. Si el juego se cancela o pospone y

Machine Translated by Google

no se reanuda el mismo día, todas las apuestas pendientes que aún no se hayan liquidado basado en un resultado determinado durante el juego será anulado.

6.8.4.Si un juego que ha comenzado se suspende debido a un retraso por lluvia u otro aplazamiento, y se reanuda dentro de las 36 horas siguientes a la hora de inicio programada originalmente (hora local), luego todas las apuestas serán válidas. Si un juego comienza, luego se suspende y se reanuda más de 36 horas después de la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas existentes serán nulos a menos que hayan sido determinados antes de la suspensión del juego.

6.8.5.Todas las entradas extra están incluidas en la liquidación.

6.8.6.Si un jugador no estaba en la alineación inicial de Béisbol, la apuesta será anulada.

6.8.7.Apuestas de los jugadores. Si se puede determinar un resultado definitivo para la apuesta de un jugador durante Durante el juego, se considerará ganado o perdido sin importar cuántas entradas se jueguen. Para todos los demás mercados de jugadores que tienen un resultado indeterminado, el juego debe continuar en al menos 8,5 entradas para que las apuestas sean válidas; de lo contrario, estas apuestas serán anuladas.

6.8.8.Si hay un cambio de lanzador tardío, todas las apuestas se mantendrán independientemente del lanzador abridor. Sin embargo, si un lanzador individual no comienza el juego, entonces todos Los mercados de este jugador serán anulados.

7. balonmano

7.1. Si un partido finaliza antes de alcanzar el X, las apuestas realizadas en el mercado “¿Quién obtiene el X punto? (incl. ot)” será anulada.

7.2. Si un partido finaliza antes de alcanzar el X, las apuestas realizadas en el mercado “¿Qué ¿El equipo ganará la carrera hacia x puntos? (incl. ot)” será anulada.

7.3. Todos los mercados (excepto “Quién obtiene el X punto” y “Qué equipo ganará la carrera hacia X puntos”) se consideran sólo para el tiempo regular.

Machine Translated by Google

7.4. Si el partido llega a una tanda de 7 metros, la apuesta realizada en los mercados “¿Quién ¿Anota el X punto? y "¿Qué equipo ganará la carrera hacia X puntos?" será anulado.

7.5. Si se ofrecieran cuotas con un tiempo de partido incorrecto (más de 3 minutos), el La casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

7.6. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto será determinado por la casa de apuestas que actúa razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

8. voleibol

8.1. Si un set termina antes de alcanzar el punto X, las apuestas realizadas en el mercado “¿Quién obtiene [Xº] punto en el set [Y]” será anulado.

8.2. En caso de que un partido no finalice, se anularán todos los mercados indecisos.

8.3. El conjunto dorado no se considera en ningún otro mercado.

8.4. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta, lo que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto será determinado por la casa de apuestas que actúa razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

8.5. Las deducciones oficiales de puntos se tendrán en cuenta para todos los puntos indeterminados. mercados. Los mercados que ya han sido determinados no aceptarán tales deducciones. en cuenta.

9. voleibol de playa

9.1. Si un set termina antes de alcanzar el punto X, todas las apuestas realizadas en el mercado "¿Quién obtiene [Xº] punto en el set [Y]” será anulado.

9.2. En caso de que un partido no termine, todos los mercados indecisos se anularán.

9.3. El conjunto dorado no se considera en ningún otro mercado.

Machine Translated by Google

9.4. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto será determinado por la casa de apuestas que actúa razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

9.5. Si un equipo se retira, todos los mercados indecisos se anulan.

9.6. Las deducciones oficiales de puntos se tendrán en cuenta para todos los puntos indeterminados. mercados. Los mercados que ya han sido determinados no tendrán en cuenta las deducciones cuenta.

10. Fútbol sala

10.1. Todos los mercados (excepto los de medio tiempo, primera mitad, prórroga y tanda de penaltis) se consideran solo para el tiempo regular.

10.2. Si un partido se interrumpe y continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de inicio inicial y En ese momento, todas las apuestas abiertas se liquidarán con el resultado final. De lo contrario todas las apuestas indecisas será anulado.

10.3. Si un mercado permanece abierto cuando cualquiera de los siguientes eventos ya ha ocurrido lugar, por ejemplo, goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penales, la casa de apuestas se reserva el derecho a anular las respectivas apuestas.

10.4. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja faltante o incorrecta, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular apuestas en el mercado respectivo en la medida en que dichas apuestas se vean afectadas por la tarjeta roja faltante o incorrecta.

10.5. Si se ofrecieran cuotas con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), el La casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

10.6 Si se ingresa una puntuación incorrecta, todos los mercados se cancelarán hasta el momento en que Se mostró una puntuación incorrecta.

Machine Translated by Google

10.7. Si los nombres de los equipos o el torneo se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las respectivas apuestas.

11. Bádminton

11.1. Si un set finaliza antes de alcanzar el punto X, las apuestas realizadas en el mercado "Quien anota [Xº] punto en [Nº] set" será anulado.

11.2. En caso de que un partido no finalice, todos los mercados indecisos se cancelarán. anulado.

11.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta, lo que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto será determinado por la casa de apuestas que actúa razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

11.4. Si un equipo se retira, todos los mercados indecisos se anularán.

11.5. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho anular las respectivas apuestas.

11.6. Las deducciones oficiales de puntos se tendrán en cuenta para todos los puntos indeterminados. mercados. Los mercados que ya han sido determinados no tendrán en cuenta las deducciones cuenta.

12. Unión de rugby y liga de rugby.

12.1. Todos los mercados (excepto los de medio tiempo, primera mitad, prórroga y tanda de penaltis) se consideran solo para el tiempo regular.

12.2. 80 minutos regulares: los mercados se basan en el resultado al final de un período programado. 80 minutos de juego a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier lesión adicional o paro. tiempo, pero no incluye la prórroga, el tiempo asignado a la tanda de penaltis ni el tiempo repentino. muerte.

Machine Translated by Google

12.3. Si el mercado permanece abierto cuando ya han ocurrido los siguientes eventos

Por ejemplo, goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penales, la casa de apuestas se reserva el derecho de

anular las apuestas respectivas.

12.4. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja faltante o incorrecta, la casa de apuestas

se reserva el derecho de anular apuestas en el mercado respectivo en la medida en que dichas apuestas se vean afectadas

por la tarjeta roja faltante o incorrecta.

12.5. Si se ofrecieran cuotas con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), el

La casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

12.6. Si los nombres de los equipos o el torneo se muestran incorrectamente, la casa de apuestas

se reserva el derecho de anular las respectivas apuestas.

13. Rugby a siete

13.1. Todos los mercados (excepto los de medio tiempo, primera mitad, prórroga y tanda de penaltis)

se consideran solo para el tiempo regular.

13.2. Regular 14/20 minutos: los mercados se basan en el resultado al final de un

Juego programado de 14/20 minutos salvo que expresamente se indique lo contrario. Esto incluye cualquier

lesión adicional o tiempo de descuento, pero no incluye tiempo extra, tiempo asignado para una

tanda de penaltis o muerte súbita.

13.3. Si el mercado permanece abierto cuando ya han ocurrido los siguientes eventos

Por ejemplo, goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penales, la casa de apuestas se reserva el derecho de

anular las apuestas respectivas.

13.4. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja faltante o incorrecta, la casa de apuestas

se reserva el derecho de anular apuestas en el mercado respectivo en la medida en que dichas apuestas se vean afectadas

por la tarjeta roja faltante o incorrecta.

Machine Translated by Google

13.5. Si se ofrecieran probabilidades con un tiempo de partido incorrecto (más de 1 minuto),

La casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

13.6. Si los nombres de los equipos o las categorías se muestran incorrectamente, las reservas de apuestas deportivas

el derecho a anular las respectivas apuestas.

14. dardos

14.1. En caso de que un partido no finalice, todos los mercados indecisos se anularán.

14.2. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta, lo que tiene un impacto significativo

en las probabilidades, el alcance del impacto será determinado por la casa de apuestas que actúa

razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

14.3. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de

anular las apuestas respectivas.

14.4. Si un partido no se completa, todos los mercados indecisos se anularán.

14.5. Bullseye cuenta como color rojo de salida.

15. billar

15.1. En caso de retiro o descalificación de un jugador, todos los mercados indecisos son

considerado nulo.

15.2. En caso de repetición, la liquidación se mantiene si el resultado se determinó antes de la

volver a colocar en la rejilla.

15.3. No se consideran faltas ni bolas libres para la liquidación de ningún Potted-Color.

mercado.

Machine Translated by Google

15.4. En caso de que una estructura comience pero no se complete, todos los mercados relacionados con estructuras será anulado a menos que el resultado ya haya sido determinado.

15.5. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta, lo que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto será determinado por la casa de apuestas que actúa razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

15.6. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

15.7. Si un partido no se completa, todos los mercados indecisos se anularán.

16. Tenis de mesa

16.1. Si un set finaliza antes de alcanzar el punto X, las apuestas realizadas en el mercado "Quien anota [Xº] punto en el set [Y]" será anulado.

16.2. En caso de que un partido no finalice, todos los mercados indecisos se cancelarán. anulado.

16.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta, lo que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto será determinado por la casa de apuestas que actúa razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

16.4. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente en la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las respectivas apuestas.

16.5. Si un jugador se retira, todos los mercados indecisos se consideran nulos.

16.6. Las deducciones oficiales de puntos se tendrán en cuenta para todos los puntos indeterminados. mercados. Los mercados que ya han sido determinados no tendrán en cuenta las deducciones cuenta.

Machine Translated by Google

17. tazones

17.1. Si un set finaliza antes de alcanzar el punto X, las apuestas realizadas en el mercado (Xº set - qué equipo gana la carrera hacia x puntos, Xº set - qué equipo obtiene X punto) ser nulo.

17.2. En caso de retiro o salida de cualquier jugador, todas las apuestas indecisas se cancelarán. vacío.

17.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta, lo que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto será determinado por la casa de apuestas que actúa razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

17.4. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

17.5. Si un jugador se retira, todos los mercados indecisos serán nulos.

18. Grillo

18.1. Apuestas de partido

Descripción del mercado: ¿Quién ganará el partido?

Reglas: Todas las apuestas de partidos se liquidarán de acuerdo con las reglas oficiales de la competencia. En los partidos afectados por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidarán según el árbitro resultado.

Si no hay un resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas.

En caso de empate, si las reglas oficiales de la competencia no determinan un ganador, entonces

reglas de empate

se aplicará. En competiciones en las que un bowl off o un super over determinan el ganador, las apuestas se resolverá

Machine Translated by Google

sobre el resultado oficial

En partidos de primera clase, si el resultado oficial es un empate, las apuestas se liquidarán como un empate. entre ambos equipos.

Las apuestas al empate se considerarán perdedoras.

Si un partido se interrumpe debido a factores externos, las apuestas se anularán a menos que El ganador se declara con base en las reglas oficiales de la competencia.

Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán si no se repite o reinicia dentro de 36 horas de su hora de inicio anunciada.

18.2. Doble oportunidad

Descripción del mercado: ¿El resultado del partido será alguna de las tres opciones dadas?

Reglas: Un empate se resolverá como empate. Todas las apuestas relacionadas con partidos se liquidarán en de acuerdo con las reglas oficiales de la competencia.

Si no hay un resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas.

18.3. Apuestas de partido: apuesta sin empate

Descripción del mercado: ¿Quién ganará el partido? Todas las apuestas se anularán si el partido es un empate?

Reglas: Un empate se resolverá como empate. Todas las apuestas relacionadas con partidos se liquidarán en de acuerdo con las reglas oficiales de la competencia. Si no hay un resultado oficial, todas las apuestas serán vacío.

18.4. Partido empatado

Descripción del mercado: ¿Estará empatado el partido?

Reglas: Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial. Si el partido es abandonadas o no hay resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas. Para partidos de Primera Clase

Machine Translated by Google

un empate es cuando el lado que batea en segundo lugar es eliminado por segunda vez con puntuaciones nivel.

18.5. La mayoría de los cuatro

Descripción del mercado: ¿Qué equipo pegará más cuatros?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que ya se haya liquidado la apuesta. sido determinado antes de la reducción de excedentes.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs. lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Sólo los cuatro anotados desde el bate (de cualquier entrega, legal o no) contarán para el cuatro en total. Los derribos, los cuatro en carrera y los extras no cuentan.

Los cuatro anotados en un super over no cuentan.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los cuatro de la primera entrada.

18.6. La mayoría de los seis

Descripción del mercado: ¿Qué equipo acertará más seises?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que ya se haya liquidado la apuesta. sido determinado antes de la reducción de excedentes.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs. lanzado a los bolos, a menos que

La liquidación de la apuesta ya ha sido determinada.

Sólo los seis anotados desde el bate (de cualquier entrega, legal o no) contarán para el total de seis.

Machine Translated by Google

Los derribos y extras no cuentan.

Los seis anotados en un super over no cuentan.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los seis de la primera entrada.

18.7. La mayoría de los extras

Descripción del mercado: ¿Qué equipo tendrá más extras agregados a su

puntuación de bateo?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible

completar al menos el 80% de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas debido a

factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que ya se haya liquidado la apuesta.

sido determinado antes de la reducción.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Todos los pases abiertos, sin balones, descansos, pases de pierna y penalizaciones en el recuento del partido.

hacia el resultado final. Si hay corridas desde el principio así como extras del mismo

entrega, las carreras desde el principio no cuentan para el total final.

Los extras en un super over no cuentan.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los extras de la primera entrada.

18.8. Mayor número de carreras concedidas

Descripción del mercado: ¿Qué equipo concederá más run outs en el partido?

Reglas: Un "concedido" agotado significa que un miembro de ese equipo quedará eliminado mientras

guata.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se ha podido completar en

al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido

mal tiempo, a menos que la liquidación ya se haya determinado antes de la reducción.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

Machine Translated by Google

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Los run outs en un super over no cuentan.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los resultados de la primera entrada.

18.9. Primero más alto

Descripción del mercado: ¿Qué equipo anotará más carreras en el primer over de

sus entradas?

Reglas: El primer over debe completarse para que las apuestas sean válidas a menos que se haya realizado la liquidación.

ya ha sido determinado. Si durante el primer over la entrada finaliza por causas externas

factores, incluido el mal tiempo, todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya realizado la liquidación.

sido determinado antes de la reducción de excedentes.

En los partidos de Primera el mercado se refiere únicamente a las primeras entradas de cada equipo.

Los extras y las penalizaciones en el caso particular cuentan para la liquidación.

18.06.10. Mayor cantidad de carreras en grupos de overs

Descripción del mercado: ¿Qué equipo anotará más carreras después de la primera?

número especificado de overs de sus entradas?

Reglas: Si el número especificado de overs no se completa, la apuesta se anulará, a menos que

el equipo está fuera, declara, alcanza su objetivo o ya se ha liquidado la apuesta

sido determinado.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se ha podido completar en

Se han lanzado al menos el 80% de los overs especificados en el momento en que se realizó la apuesta.

debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta haya sido

ya se había determinado antes de la reducción de excedentes.

En los partidos de Primera el mercado se refiere únicamente a las primeras entradas de cada equipo.

18.11. Primera asociación más alta

Descripción del mercado: ¿Qué equipo anotará más carreras antes de perder su

primer portillo?

Machine Translated by Google

Reglas: si el equipo de bateo llega al final de los overs asignados, alcanza su objetivo.

o declara antes de que caiga el primer wicket, el resultado será el total acumulado. Para

Para fines de liquidación, un bateador que se retira lesionado no cuenta como un portillo.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si las entradas se han reducido debido a

factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que ya se haya realizado la liquidación

determinado antes de la reducción.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

En los partidos de Primera el mercado se refiere únicamente a las primeras entradas de cada equipo.

18.12. Mercados de partidos Match Fours

Descripción del mercado: ¿Cuántos cuatros habrá en el partido?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible

completar al menos el 80% de los overs programados para jugarse debido a factores externos,

incluido el mal tiempo, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta

antes de la reducción de excedentes.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Sólo los cuatro anotados desde el bate (de cualquier entrega, legal o no) contarán para el

cuatro en total. Los derribos, los cuatro en carrera y los extras no cuentan.

Los cuatro anotados en un super over no cuentan.

6.18.13. Partido de seis

Descripción del mercado: ¿Cuántos seises se obtendrán en el partido?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible

completar al menos el 80% de los overs programados para jugarse debido a factores externos,

incluido el mal tiempo, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta

antes de la reducción de excedentes.

Machine Translated by Google

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Sólo los seis anotados desde el bate (de cualquier entrega, legal o no) contarán para el

cuatro en total. Los derribos y extras no cuentan.

Los seis anotados en un super over no cuentan.

18.14. Extras del partido

Descripción del mercado: ¿Cuántas extras se anotarán en el partido?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible

completar al menos el 80% de los overs programados para jugarse debido a factores externos,

incluido el mal tiempo, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta

antes de la reducción de excedentes.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Todos los pases abiertos, sin balones, descansos, pases de pierna y penalizaciones en el recuento del partido.

hacia el resultado final. Si hay corridas desde el principio así como extras del mismo

entrega, las carreras desde el principio no cuentan para el total final.

Los extras en un super over no cuentan.

18.15. Agotamiento del partido

Descripción del mercado: ¿Cuántas salidas habrá en el partido?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible

completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos

factores, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya realizado

determinado antes de la reducción de excedentes.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Los agotamientos en un super over no cuentan.

Machine Translated by Google

Máximo Over in Match Descripción: ¿Cuántas carreras se anotarán en el partido más alto?

¿Se acabó el marcador del partido?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible

completar al menos el 80% de los overs programados para jugarse debido a factores externos,

incluido el mal tiempo, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta

antes de la reducción.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Todas las carreras, incluidas las extras, cuentan para la liquidación.

Los super overs no cuentan.

18.16. Partido mejor bateador

Descripción del mercado: ¿Qué bateador anotará más carreras en el partido?

Reglas: El resultado de este mercado se determina sobre el bateador con el mayor

Puntuación individual en el partido.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se ha podido completar en

al menos el 50% de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas en el momento de la apuesta

se colocó debido a factores externos, incluido el mal tiempo.

Las apuestas a los mejores bateadores para partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada uno.

equipo, y será nulo si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que se llegue a un acuerdo

El importe de la apuesta ya ha sido determinado. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es

eliminado como suplente por conmoción cerebral, ese jugador seguirá siendo contado, al igual que el

jugador de reemplazo.

Si un bateador no batea, pero fue nombrado en el once inicial, las apuestas a ese bateador

se mantendrá.

Si un sustituto (conmoción cerebral u otro motivo) no nombrado en el once inicial anota el

puntuación individual más alta en las entradas del equipo, las apuestas en el mercado serán anuladas.

Machine Translated by Google

Cuando dos o más jugadores anotan el mismo número de carreras, se aplicarán las reglas de empate.

Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

18.17. Partido mejor jugador de bolos

Descripción del mercado: ¿Qué jugador de bolos tomará más terrenos en el partido?

Reglas: El resultado de este mercado se determina según el jugador que tenga más ventanillas en el partido.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se ha podido completar en al menos el 50% de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas en el momento de la apuesta se colocó debido a factores externos, incluido el mal tiempo.

Las apuestas al mejor jugador de bolos para partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada equipo. y será nulo si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que se resuelva el La apuesta ya ha sido determinada. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es eliminado como suplente por conmoción cerebral, ese jugador seguirá siendo contado, al igual que el jugador de reemplazo.

Si un jugador de bolos no juega, pero fue nombrado en el once inicial, las apuestas a ese jugador serán pararse.

Si un sustituto (por conmoción cerebral o cualquier otra causa) que no esté nombrado en el once inicial se lleva la mayor parte del tiempo ventanillas, las apuestas en el mercado serán nulas.

Si dos o más jugadores han tomado el mismo número de ventanillas, el jugador que haya tomado El que conceda menos carreras será el ganador. Si hay dos o más jugadores con Con los mismos terrenos tomados y carreras concedidas, se aplicarán las reglas de empate. ventanillas tomadas en un super over no cuentan.

Si ningún jugador de bolos toma un wicket en una entrada, todas las apuestas se anularán.

18.18. El hombre del partido

Descripción del mercado: ¿Quién será nombrado mejor jugador del partido?

Reglas: Las apuestas se determinarán según el jugador del partido declarado oficialmente. Empate

Machine Translated by Google

se aplican las reglas.

Si no se declara oficialmente ningún jugador del partido, todas las apuestas se anularán.

Mercados de entrega

18.19. Se queda sin entrega

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras se puntuarán con la entrega especificada?

Reglas: El resultado será determinado por el número de carreras sumadas al total del equipo,

fuera de la entrega especificada.

A efectos de liquidación, todas las bolas ilegales cuentan como entregas. Por ejemplo, si un exceso

comienza con un ancho, entonces la primera entrega se liquidará como 1 y, aunque haya

Si no se ha lanzado una bola legal, la siguiente bola se considerará entrega 2 para ese over.

Si un lanzamiento da lugar a un tiro libre o si un tiro libre debe volver a lanzarse debido a una infracción ilegal

entrega, las carreras puntuadas de la entrega adicional no cuentan.

Todas las carreras, ya sean iniciales o no, están incluidas. Por ejemplo, un ancho con tres extra

Las tiradas tomadas equivalen a 4 tiradas en total de esa entrega.

18.20. Ejecuciones exactas de la entrega

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras se puntuarán exactamente según lo especificado?

¿entrega?

Reglas: En cuanto a “Salidas de entrega”.

Sobre los mercados

18.21. Se ejecuta en exceso

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras se anotarán en el over especificado?

Reglas: El over especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas a menos que se haya realizado la liquidación.

ya ha sido determinado. Si una entrada termina durante un over, ese over será

se considera completa a menos que la entrada finalice debido a factores externos, incluyendo

mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya realizado la liquidación.

Machine Translated by Google

determinado.

Si el over no comienza por algún motivo, todas las apuestas se anularán.

Los extras y las penalizaciones en el caso particular cuentan para la liquidación.

18.22. Límite en más

Descripción del mercado: ¿Se marcará un límite en el over especificado?

Reglas: En cuanto a "Runs in Over". Sólo los límites marcados desde el bate (de cualquier entrega – legal o no) contará como un límite. Derribos, todos corren de cuatro y extras no cuentan como límites.

18.23. Wicket en más

Descripción del mercado: ¿Caerá un portillo en el tramo especificado?

Reglas: En cuanto a "Runs in Over".

A efectos de liquidación, se contará cualquier terreno, incluidos los que se agoten. Un bateador que se retira El daño no cuenta como ventanilla. Si a un bateador se le agota el tiempo o se le retira, entonces el Se considera que el wicket ha tenido lugar en la bola anterior. El daño jubilado no computa como despido.

18.24. Más impar/par

Descripción del mercado: ¿El número de carreras anotadas en el over especificado será ¿par o impar?

Reglas: En cuanto a “Ruins in Over”. El cero se considerará número par.

18.25. Los mercados grupales se ejecutan en grupos de overs

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras se puntuarán en el número especificado de overs?

Reglas: Si el número especificado de overs no se completa, la apuesta se anulará, a menos que

Machine Translated by Google

el equipo está fuera, declara, alcanza su objetivo o ya se ha liquidado la apuesta sido determinado.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si el total de entradas se reduce en cualquier momento. a menos del 80% de los overs máximos establecidos en el momento en que se realizó la apuesta, a menos que La liquidación de la apuesta ya estaba determinada antes de la reducción de overs.

18.26. Wickets en grupos de overs

Descripción del mercado: ¿Cuántas ventanillas caerán en el número especificado de overs?

Reglas: Si el número especificado de overs no se completa, la apuesta se anulará, a menos que el equipo está fuera, declara, alcanza su objetivo o ya se ha liquidado la apuesta sido determinado.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si el total de entradas se reduce en cualquier momento. a menos del 80% de los overs máximos establecidos en el momento en que se realizó la apuesta, a menos que La liquidación de la apuesta ya estaba determinada.

Para fines de liquidación, si a un bateador se le agota el tiempo o se le retira, entonces el wicket es se considerará que tuvo lugar en la bola anterior. Una lesión retirada no cuenta como despido.

18.27. Se ejecuta en sesión

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras se anotarán en la sesión especificada?

Reglas: El resultado está determinado por el número total de carreras anotadas en el área especificada. sesión, independientemente del equipo que los haya marcado.

Si se lanzan menos de 20 overs en una sesión, las apuestas se anularán a menos que se realice una liquidación. ya ha sido determinado.

18.28. Mercados de entradas Carreras de entradas

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras anotará un equipo en una entrada específica?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible

Machine Translated by Google

completar al menos el 80% de los overs programados para haber sido lanzados en el momento del

La apuesta se realizó debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se liquide

la apuesta ya ha sido determinada antes de la reducción. Apuestas hechas a un futuro

Las entradas seguirán siendo válidas independientemente de las carreras anotadas en cualquier evento actual o anterior.

entrada.

En partidos empatados de Primera Clase, se anulará si se han lanzado menos de 200 overs.

a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Las apuestas también serán anuladas en

partidos empatados de primera clase, si se han lanzado menos de 60 overs en un juego incompleto

entradas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. si un equipo

declara que las entradas se considerarán completas a los efectos de la liquidación.

18.29. Wickets de entradas

Descripción del mercado: ¿Cuántos terrenos perderá el equipo de bateo en el actual?

¿entrada?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible

completar al menos el 80% de los overs programados para haber sido lanzados en el momento del

La apuesta se realizó debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se liquide

la apuesta ya ha sido determinada antes de la reducción.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

El herido jubilado no cuenta como despido. Si un equipo declara, esas entradas serán

considerado completo a los efectos de la liquidación.

18.30. Entradas cuatro

Descripción del mercado: ¿Cuántos cuatros bateará el equipo de bateo en su actual

¿entrada?

Reglas: Igual que para la mayoría de los Cuatro.

18.31. Entradas Seis

Machine Translated by Google

Descripción del mercado: ¿Cuántos seises bateará el equipo de bateo en su actual

¿entrada?

Reglas: Igual que para la mayoría de los Seis.

18.32. Entradas extras

Descripción del mercado: ¿Cuántos extras se agregarán al equipo nombrado?

entradas de bateo?

Reglas: Igual que para la mayoría de los extras.

18.33. Entradas agotadas

Descripción del mercado: ¿Cuántos run outs se concederán en las entradas?

Reglas: Igual que para la mayoría de los extras.

18.34. Máximo más en entradas

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras se puntuarán con la puntuación más alta?

de las entradas actuales?

Reglas: Igual que para el Over máximo en el partido

18.35. Carreras de entradas, ¿pares o impares?

Descripción del mercado: ¿El total de entradas será par o impar?

Reglas: si la entrada se abandona, se pierde o no hay un resultado oficial, todas las apuestas se cancelarán.

ser nulo.

18.36. Entradas para terminar con un límite

Descripción del mercado: ¿Será límite la última bola de las entradas?

Reglas: Solo contarán los límites marcados desde el bate (fuera de cualquier entrega, legal o no).

como límite. Los derribos, las carreras de cuatro y los extras no cuentan como límites.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si hay alguna reducción en el número de

overs programados para haber sido lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos

Machine Translated by Google

factores, incluido el mal tiempo. Si el partido se suspende o no hay resultado oficial,

todas las apuestas serán nulas.

18.37. Carreras exactas en entradas

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras exactamente bateará el equipo en la final?

puntuación de entradas?

Reglas: Las apuestas se liquidarán según el resultado oficial.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si hay alguna reducción en el número de

overs programados para haber sido lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos

factores, incluido el mal tiempo.

Si el partido se suspende o no hay resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas.

18.38. Mejor bateador en entradas

Descripción del mercado: ¿Qué bateador anotará más carreras para el nombrado?

¿equipo?

Reglas: El resultado de este mercado se determina sobre el bateador con el mayor

Puntuación individual en las entradas de un equipo.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se ha podido completar en

al menos el 50% de los overs programados se habrán lanzado en el momento en que se realizó la apuesta

debido a factores externos, incluido el mal tiempo.

Las apuestas a los mejores bateadores para partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada uno.

equipo, y será nulo si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que se llegue a un acuerdo

El importe de la apuesta ya ha sido determinado. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es

eliminado como suplente por conmoción cerebral, ese jugador seguirá siendo contado, al igual que el

jugador de reemplazo.

Si un bateador no batea, pero fue nombrado en el once inicial, las apuestas a ese bateador

se mantendrá.

Si un sustituto (conmoción cerebral u otro motivo) no nombrado en el once inicial anota el

Machine Translated by Google

puntuación individual más alta en las entradas del equipo, las apuestas en el mercado serán anuladas.

Cuando dos o más jugadores anotan el mismo número de carreras, en las entradas se produce empate.

se aplicarán las reglas.

Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

18.39. Mejor jugador de bolos en entradas

Descripción del mercado: ¿Qué jugador de bolos tomará más terrenos para el nombrado?

¿equipo?

Reglas: El resultado de este mercado se determina según el jugador con la puntuación más alta.

número individual de ventanillas en una entrada individual.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se ha podido completar en

al menos el 50% de los overs programados se habrán lanzado en el momento en que se realizó la apuesta

debido a factores externos, incluido el mal tiempo.

Las apuestas al mejor jugador de bolos para partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada equipo.

y será nulo si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que se resuelva el

La apuesta ya ha sido determinada.

Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es eliminado como suplente por conmoción cerebral, ese

El jugador de reemplazo seguirá siendo contado, al igual que el jugador de reemplazo.

Si un jugador de bolos no juega, pero fue nombrado en el once inicial, las apuestas a ese jugador serán

pararse.

Si un sustituto (por conmoción cerebral o cualquier otra causa) que no esté nombrado en el once inicial se lleva la mayor parte del tiempo

ventanillas, las apuestas en el mercado serán nulas.

Si dos o más jugadores han tomado el mismo número de ventanillas, el jugador que haya tomado

El que conceda menos carreras será el ganador. Si hay dos o más jugadores con

Con los mismos terrenos tomados y carreras concedidas, se aplicarán las reglas de empate. ventanillas tomadas

en un super over no cuentan.

Si ningún jugador de bolos toma un wicket en una entrada, todas las apuestas se anularán.

18.40. Último hombre de pie

Machine Translated by Google

Descripción del mercado: ¿Qué bateador no quedará eliminado al finalizar el

¿entrada?

Reglas: Si hay dos o más bateadores que no están eliminados al finalizar el

entradas, el ganador a efectos de liquidación será el último bateador en enfrentarse a un

entrega (legal o no).

No se considerará que los jugadores no han estado eliminados si ya no estaban en el área.

haberse retirado lastimado o no haber bateado. Si batean más de 11 jugadores, el mercado quedará desierto.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si, después de realizar la apuesta, el

entradas se ha reducido de alguna manera debido a factores externos, incluido el mal tiempo.

18.41. Mercados de bateadores Carreras de bateador

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras anotará el bateador designado?

Reglas: Si el bateador termina la entrada sin out, como resultado de una declaración, el

el equipo llega al final de sus overs asignados, o el equipo alcanza su objetivo; su

La puntuación será el resultado final. Si un bateador no batea, la apuesta será nula. si un

El bateador no está en el once inicial, las apuestas se anularán.

Si un bateador se retira lastimado, pero regresa más tarde, el total de carreras anotadas por ese bateador en

las entradas contarán. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo.

estaba en pie cuando el bateador se retiró.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se ha podido completar en

al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido

mal tiempo, salvo que se haya determinado o se esté por determinar una liquidación.

El resultado se considerará determinado si la línea en la que se realizó la apuesta es

pasa, o el bateador es despedido.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs.

a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

Machine Translated by Google

18.42. Carreras de bateador combinadas

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras totales anotarán los bateadores nombrados?

Reglas: Como “Batsman Runs”, y si alguno de los bateadores nombrados no batea, la apuesta será nula, a menos que la liquidación de la apuesta ya haya sido determinada o continúe siendo determinado.

18.43. Cuatro bateadores

Descripción del mercado: ¿Cuántos cuatros alcanzará el bateador designado?

Reglas: Si un bateador termina la entrada sin out, como resultado de una declaración, el equipo llegar al final de los overs asignados, o que el equipo alcance su objetivo; su número de cuatro será el resultado final. Si un bateador no batea, la apuesta será nula. si un El bateador no está en el once inicial, las apuestas se anularán.

Si un bateador se retira lastimado, pero regresa más tarde, el total de cuatro golpes por ese bateador en el las entradas contarán. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo. estaba en pie cuando el bateador se retiró.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se ha podido completar en al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido mal tiempo, salvo que se haya determinado o se esté por determinar una liquidación.

El resultado se considerará determinado si la línea en la que se realizó la apuesta es pasa, o el bateador es despedido.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs. a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Sólo los cuatro anotados desde el bate (de cualquier entrega, legal o no) contarán para el cuatro en total. Los derribos, los cuatro en carrera y los extras no cuentan.

Los cuatro anotados en un super over no cuentan.

18.44. Bateador Seis

Machine Translated by Google

Descripción del mercado: ¿Cuántos seises alcanzará el bateador designado?

Reglas: Si un bateador termina la entrada sin out, como resultado de una declaración, el equipo llegar al final de los overs asignados, o que el equipo alcance su objetivo; su número de seises será el resultado final. Si un bateador no batea, la apuesta será nula. si un El bateador no está en el once inicial, las apuestas se anularán.

Si un bateador se retira lastimado, pero regresa más tarde, el total de seis bateados por ese bateador en el las entradas contarán. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo. estaba en pie cuando el bateador se retiró.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se ha podido completar en al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido mal tiempo, salvo que se haya determinado o se esté por determinar una liquidación.

El resultado se considerará determinado si la línea en la que se realizó la apuesta es pasa, o el bateador es despedido.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs. a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Sólo seis anotaron el bate (de cualquier entrega, legal o no) contará para el total de cuatro. Derrocamientos y los extras no cuentan.

Los seis anotados en un super over no cuentan.

18.45. Hitos del bateador

Descripción del mercado: ¿Alcanzará el bateador designado el hito especificado?

Reglas: Igual que para “Batsman Runs”.

Descripción del método de despido: ¿Cómo quedará eliminado el bateador designado?

Reglas: Si el bateador especificado no está eliminado, todas las apuestas se anularán. Si lo especificado El bateador se retira y no vuelve a batear más tarde, todas las apuestas serán nulas. si ese bateador Si regresa al bate más tarde y queda eliminado, las apuestas se mantendrán.

18.46. Caída de los mercados de asociación del próximo wicket

Machine Translated by Google

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras habrá anotado el equipo de bateo cuando

¿Cae el próximo portillo?

Reglas: si el equipo de bateo llega al final de los overs asignados, alcanza su objetivo.

o declara antes de que caiga el wicket especificado, el resultado será el total acumulado.

A efectos de resolución, un bateador que se retira lesionado no cuenta como un terreno.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se ha podido completar en

al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, a menos que

la liquidación ya ha sido determinada o está por determinarse. El resultado será

se considera determinada si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta, o la

cae el portillo en cuestión.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

18.47. El siguiente hombre fuera

Descripción del mercado: ¿Qué bateador será el próximo en ser despedido?

Reglas: Si alguno de los bateadores se retira lesionado o los bateadores en el área son diferentes de

los citados, las apuestas realizadas a ambos bateadores serán declaradas nulas. si no mas

caen los terrenos, todas las apuestas serán anuladas.

18.48. Apuesta de partido del bateador

Descripción del mercado: ¿Qué bateador de la asociación actual anotará el

¿La mayoría de las carreras en esta entrada?

Reglas: Las apuestas se liquidarán en función de las puntuaciones oficiales de los bateadores especificados en el

entradas, como se detalla en la sección "Carreras del bateador" anterior.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se ha podido completar en

al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido

mal tiempo, después de realizar la apuesta, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Machine Translated by Google

18.49. Método de despido del próximo wicket

Descripción del mercado: ¿Cómo quedará eliminado el próximo bateador?

Reglas: El resultado será determinado por el método de despido del siguiente wicket que

caídas. Un bateador que se retira lesionado no cuenta como wicket. Si un bateador es retirado,

todas las apuestas serán nulas.

Si el terreno especificado no cae, todas las apuestas se anularán.

18.50. Mercados de jugadores Batsman Matchbet

Descripción del mercado: ¿Cuál de los jugadores nombrados anotará más carreras?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible

completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos

factores, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Ambos jugadores deberán ser nombrados en el once inicial o aparecer como suplentes. Si alguno

no batea posteriormente, todas las apuestas aún se liquidan.

Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

18.51. Apuesta de partido de jugador de bolos

Descripción del mercado: ¿Cuál de los jugadores nombrados ocupará la mayor cantidad de ventanillas?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible

completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos

factores, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Ambos jugadores deberán ser nombrados en el once inicial o aparecer como suplentes. Si alguno

no lo hace, entonces las apuestas de "lanzar todas" aún se liquidan.

Los terrenos tomados en un super over no cuentan.

Machine Translated by Google

18.52. Apuesta de partido todoterreno

Descripción del mercado: ¿Cuál de los jugadores nombrados obtendrá más puntos en

¿El sistema de puntuación del rendimiento del jugador?

Reglas: Los puntos se puntúan de la siguiente manera: 1 punto por carrera, 20 puntos por wicket, 10 puntos

por captura, 25 puntos por descarte.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se ha podido completar en

al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido

mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Ambos jugadores deberán ser nombrados en el once inicial o aparecer como suplentes. Si alguno

Si el jugador no batea o lanza posteriormente, todas las apuestas se liquidarán.

Los puntos obtenidos en un super over no cuentan.

18.53. Apuesta de portero

Descripción del mercado: ¿Cuál de los porteros nombrados obtiene más puntos en

¿El sistema de puntuación del rendimiento del jugador?

Reglas: Los puntos se obtienen como se menciona en la cláusula 18.52. En partidos de overs limitados,

Las apuestas serán anuladas si no se ha podido completar al menos el 80% del tiempo programado.

overs en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que

se ha determinado el acuerdo.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs.

lanzado, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Ambos jugadores nombrados deben comenzar el partido como portero o aparecer como

sustituto, pero si su rol de juego cambia por cualquier motivo, todas las apuestas se liquidarán igualmente

Machine Translated by Google

de acuerdo con el sistema de puntuación anterior.

Los puntos obtenidos en un super over no cuentan.

18.54. Acceso gratuito a los mercados emergentes

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras de equipo se anotarán con el tiro libre?

¿entrega?

Reglas: El resultado será determinado por el número de carreras sumadas al total del equipo,

fuera de la entrega especificada. Si el tiro libre se vuelve a lanzar debido a un lanzamiento ilegal, el

las carreras anotadas con el segundo tiro libre no cuentan.

Los extras y las penalizaciones contarán para la liquidación.

Por ejemplo, si se lanza un ancho con el lanzamiento de tiro libre especificado, el resultado será 1.

Entonces es posible que se ofrezca otro mercado de éxito gratuito.

18.55. Carrera hacia las carreras 'X'

Descripción del mercado: ¿Qué bateador alcanzará el número especificado de carreras?

¿primero?

Reglas: Todas las apuestas son válidas, independientemente de cualquier restricción.

Si ninguno de los bateadores alcanza el número de carreras especificado, los mercados se liquidarán

como 'Ninguno'.

18.56. Junto al hit seis

Descripción del mercado: ¿Qué bateador acertará los próximos seis?

Reglas: Todas las apuestas son válidas, independientemente de cualquier restricción. Si ninguno de los bateadores anota un seis

Después de ofrecer la apuesta, el mercado se liquidará como "Ninguno".

Los derribos y extras no cuentan.

18.57. Junto a tomar un portillo

Descripción del mercado: ¿Qué jugador ocupará el siguiente wicket en esta entrada?

Reglas: Todas las apuestas son válidas, independientemente de cualquier restricción. Si ninguno de los jugadores nombrados

Machine Translated by Google

Si toma un portillo, el mercado se resolverá como "Ninguna de las anteriores".

A efectos de resolución, un bateador que se retira lesionado no cuenta como un terreno. Correr outs, time out, retirado y cualquier otro método de despido no otorgado a un un jugador de bolos en particular se considerará "Ninguno de los anteriores".

18.58. Ganar

Descripción del mercado: ¿En qué over de las entradas del equipo nombrado será el partido? ¿ser completado?

Reglas: Todas las apuestas serán anuladas si no hay un resultado oficial.

En partidos con overs limitados, todas las apuestas se anularán si, después de realizar la apuesta, el Los excesos máximos posibles se reducen de cualquier manera.

18.59. Mercados unilaterales que ambos equipos anotarán 'X' carreras

Descripción del mercado: ¿Ambos equipos anotarán el número de carreras especificado?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para haber sido lanzados en ambas entradas en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que La liquidación de la apuesta ya se ha determinado antes de la reducción de overs.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 100 overs. lanzado en la primera entrada de cualquiera de los equipos, a menos que ya se haya liquidado la apuesta. determinado. Sólo cuentan las carreras anotadas en la primera entrada. Si un equipo declara que las entradas se considerará completa a los efectos de la liquidación.

18.60. Cualquiera de los métodos de despido del bateador

Descripción del mercado: ¿Alguno de los bateadores nombrados será despedido en el método especificado?

Reglas: Todas las apuestas se liquidarán, independientemente de si el bateador no queda eliminado o si retirado lesionado, al final de las entradas.

Machine Translated by Google

18.61. Método de despido de ambos bateadores

Descripción del mercado: ¿Serán despedidos ambos bateadores nombrados en el

método especificado?

Reglas: Igual que para “Método de despido de cualquiera de los bateadores”.

18.62. Se queda sin entregas consecutivas

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras se puntuarán en cada uno de los puntos especificados?

entregas?

Reglas: Igual que para "Ejecuciones fuera de entrega", excepto que el número especificado de ejecuciones debe ser

anotó ambas entregas nombradas.

18.63. Entrega por ventanilla

Descripción: ¿Caerá un portillo en la entrega especificada?

Reglas: La entrega especificada debe completarse para que las apuestas sean válidas.

A efectos de liquidación, se contará cualquier terreno, incluidos los que se agoten. Un bateador que se retira

El daño no cuenta como ventanilla. Si a un bateador se le agota el tiempo o se le retira, entonces el

Se considera que el wicket ha tenido lugar en la bola anterior.

18.64. Ambos bateadores anotarán 'X' carreras en más

Descripción del mercado: ¿Ambos bateadores anotarán el número especificado de carreras en

¿el final?

Reglas: El over especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas a menos que se haya realizado la liquidación.

ya ha sido determinado. Si una entrada termina durante un over, ese over será

se considera completa a menos que la entrada finalice debido a factores externos, incluyendo

mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya realizado la liquidación.

determinado.

Si el over no comienza por algún motivo, todas las apuestas se anularán.

Las carreras deben anotarse desde el principio para que cuenten para la liquidación.

Machine Translated by Google

Las apuestas se resolverán independientemente de si alguno de los bateadores especificados está despedido o retirado herido antes de que comience el over.

18.65. Ambos bateadores marcarán un límite en más

Descripción del mercado: ¿Ambos bateadores marcarán un límite en el over?

Reglas: Igual que para “Ambos bateadores anotarán 'X' carreras en over”. Tanto cuatro como seis cuentan como límites. Sólo cuatros o seises anotaron desde el bate (fuera de cualquier entrega – legal o no) contará. Los derribos, los cuatro en carrera y los extras no cuentan.

18.66. Se anotarán un cuatro y un seis en un over

Descripción del mercado: ¿Se anotarán tanto un cuatro como un seis en el over?

Reglas: El over especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas a menos que se haya realizado la liquidación. ya ha sido determinado. Si una entrada termina durante un over, ese over será se considera completa a menos que la entrada finalice debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya realizado la liquidación. determinado. Si el over no comienza por algún motivo, todas las apuestas se anularán.

Solo contarán cuatro o seis anotados desde el bate (de cualquier entrega, legal o no).

Los derribos, los cuatro en carrera y los extras no cuentan.

18.67. Hitos combinados de bateador y lanzador

Descripción del mercado: ¿El bateador designado y el jugador de bolos designado alcanzarán ¿Sus hitos especificados?

Reglas: Para bateador – lo mismo que para “Batsman Runs”. En juegos de Primera Clase, solo carreras anotados en las primeras entradas contarán. Si un bateador no está en el once inicial, o sustituido, las apuestas serán nulas.

Para el jugador de bolos: si un jugador de bolos no juega, se considerará que ha tomado 0 ventanillas.

Si un jugador de bolos no está en el once inicial o no está sustituido, las apuestas se anularán. En overs limitados partidos, las apuestas serán nulas si no se ha podido completar al menos el 80% de los overs programados en las entradas relevantes debido a factores externos, incluyendo malas

Machine Translated by Google

tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han realizado menos de 200 overs. lanzado, a menos que las entradas de bolos del jugador estén completas. El resultado será considerado determinará si se pasan las líneas en las que se realizó la apuesta. En los juegos de Primera Clase, Sólo contarán los terrenos y las carreras de la primera entrada. Wickets y carreras anotadas en un súper más no cuentan.

18.68. Hitos del combo de bateadores

Descripción del mercado: ¿Ambos bateadores alcanzarán sus hitos especificados?

Reglas: Igual que para las “carreras de bateador combinadas”.

18.69. Notas para todos los mercados

Jugadores expulsados/retirados. Un jugador expulsado se considera retirado, por lo que el Las apuestas se liquidarán como un wicket.

Sustituciones por conmoción cerebral. Cuando un jugador abandona el campo como sustituto por conmoción cerebral, esto no contará como un portillo. Si el jugador no regresa más tarde, el resultado final será ser como estaba cuando el jugador abandonó el campo. Cuando un jugador entra al partido como sustituto de conmoción cerebral, para fines de liquidación tanto ellos como el jugador reemplazado se considerará que ha participado plenamente en el partido.

Carreras de penalización después de la conclusión de una entrada Carreras de penalización sumadas al total de un equipo después del inicio de las entradas del otro equipo no contará para la liquidación de mercados en las entradas anteriores.

18.70. Actuaciones de jugadores

Descripción del mercado: elige si un jugador anotará más o menos que un puntuación determinada, basada en puntos de estilo Fantasía.

Reglas: los jugadores obtienen 1 punto por carrera, 20 puntos por wicket, 10 puntos por captura y 25 puntos por desconcierto

Machine Translated by Google

18.71. los cien

Descripción del mercado: Formato Cricket con 100 bolas por entrada.

Reglas: Para los Cien, un over consistirá en 5 entregas legales, por lo que una Entrada completa estar compuesto por 20 Overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que otras limitadas. formatos.

19. calabaza

19.1. Si un set termina antes de alcanzar el punto X, este mercado "¿Quién anota [Xth] punto en el conjunto [y]" se considera nulo (cancelado).

19.2. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta, lo que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto será determinado por la casa de apuestas que actúa razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

19.3. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

19.4. Si un jugador se retira, pierde el partido o es descalificado, todos los mercados indecisos será anulado.

19.5. Las deducciones oficiales de puntos se tendrán en cuenta para todos los puntos indeterminados. mercados. Los mercados que ya han sido determinados no tendrán en cuenta las deducciones cuenta.

19.6. Si el árbitro otorga puntos de penalización, todas las apuestas en ese juego se mantendrán.

20. El australiano gobierna el fútbol

20.1. Todos los mercados excluyen las horas extras a menos que se indique expresamente lo contrario.

Machine Translated by Google

20.2. 80 minutos regulares: los mercados se basan en el resultado al final de un período programado.

80 minutos de juego salvo que expresamente se indique lo contrario. Esto incluye cualquier lesión adicional o

tiempo de descuento, pero no incluye la prórroga.

20.3. Si se ofrecieran probabilidades con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos),

La casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

20.4. Si los nombres de los equipos o la categoría se muestran incorrectamente, las reservas de apuestas deportivas

el derecho a anular las respectivas apuestas.

21. boxeo

21.1. Si alguno de los luchadores no responde a la campana para el siguiente asalto, entonces su oponente

se considerará que ha ganado en la ronda anterior.

21.2. En caso de que una pelea sea declarada “Sin competencia”, todas las apuestas se anularán.

21.3. Si se cambia el número programado de asaltos antes de la pelea, entonces todos

Las apuestas de “Rondas totales”, “Apuestas de ronda” y “Método de victoria” serán anuladas.

21.4. Reglas de los mercados de boxeo:

21.4.1. Ganador (para ganar la pelea) predice qué competidor ganará la pelea. Sin empate

Se ofrece selección. Para el mercado Ganador donde no se ofrece selección de sorteo, todos

Las apuestas se anularán en caso de empate (esto incluye una pelea que termina en una mayoría).

Empate o Sorteo Técnico).

21.4.2. 1x2 (Resultado de la pelea) predice el resultado de la pelea. Si la pelea termina en Mayoría

Empate o Empate Técnico y luego Empate será la selección ganadora.

21.4.3. Rondas totales (Más/Menos) significa apostar en la ronda en la que se realizará la pelea.

se determinará el resultado. Para fines de liquidación cuando se indique media vuelta, entonces

1 minuto 30 segundos del round respectivo definirá el tiempo a determinar bajo

o arriba. Así, 9,5 asaltos serían un minuto y treinta segundos del décimo asalto.

Machine Translated by Google

Si la pelea termina exactamente en 1 minuto y 30 segundos del décimo asalto, entonces el resultado Sería más de 9,5 rondas.

21.4.4. El ganador y la ronda exacta predicen la ronda en la que la selección ganará luchar. Apostar al ganador y al asalto exacto es que un luchador gane por KO (nocaut), TKO (nocaut técnico) o descalificación durante ese round. Cuando un boxeador no logra responder a la campana para la siguiente ronda, se considerará que su oponente ha ganado la concurso en la ronda anterior. En caso de decisión técnica antes del final del la pelea, todas las apuestas se considerarán una victoria por decisión y las apuestas de ronda se considerarán perdedores.

21.4.5. El método ganador predice el método mediante el cual se obtendrá el resultado de la pelea. decidido. Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial declarado. una victoria por la descalificación se cuenta como nocaut/nocaut técnico.

21.4.6. Cualquier luchador que gane dentro de la distancia predice si la pelea se decidirá. antes del número de rondas programado. En caso de decisión técnica, por A efectos de resolución, se considerará que la pelea NO ha ido bien. distancia.

22. MMA

22.1. Todos los mercados se liquidan según el resultado disponible inmediatamente después de la final de la pelea. No se aceptan apelaciones o modificaciones posteriores del resultado. en consideración a efectos de liquidación.

22.2. Si alguno de los luchadores no responde a la campana para el siguiente asalto, entonces su oponente se considerará que ha ganado en la ronda anterior.

22.3. En caso de retirada o sustitución de uno de los combatientes afectados, Las apuestas serán nulas.

22.4. En caso de que una pelea sea declarada “Sin competencia”, todas las apuestas se anularán.

Machine Translated by Google

22.5. Si se cambia el número programado de asaltos antes de la pelea, entonces todos

Se realizarán apuestas de “Rondas Totales”, “Ganador y rondas exactas” y “Método de Ganancia”.

vacío.

22.6. Reglas de los mercados de MMA:

22.6.1. Ganador (para ganar la pelea): predice qué competidor ganará la pelea. No

Se ofrece selección de sorteo. Para el mercado Ganador donde no se ofrece selección de sorteo

Todas las apuestas se anularán en caso de empate (esto incluye una pelea que termina en un

Empate Mayoritario o Empate Técnico).

22.6.2.1x2 (Resultado de la pelea) Predice el resultado de la pelea. Si la pelea termina en Mayoría

Empate o Empate Técnico y luego Empate será la selección ganadora.

22.6.3. Total (Más/Menos) Apuestas en la ronda en la que será el resultado de la pelea

determinado. Para fines de liquidación, cuando se indique media ronda, entonces 2 minutos 30

Los segundos de la ronda respectiva definirán la mitad para determinar menos o más. De este modo,

2,5 rondas serían dos minutos y treinta segundos de la tercera ronda. si la pelea

termina exactamente a los 2 minutos y 30 segundos de la tercera ronda, entonces el resultado habría terminado

2,5 rondas.

22.6.4. El método ganador predice el método mediante el cual se obtendrá el resultado de la pelea.

decidido. Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial declarado. una victoria por

la descalificación se cuenta como Knockout/Knockout Técnico.

Para los propósitos del mercado del Método Ganador, un KO (knock out) incluye el

siguiente:

– detención del árbitro debido a golpes mientras cualquiera de los luchadores, o ambos luchadores, están de pie;

Machine Translated by Google

– detención del árbitro debido a golpes mientras cualquiera de los luchadores, o ambos luchadores, están en el suelo. lienzo;

– suspensión por parte del médico;

– detención por parte del rincón/equipo de un luchador;

– un luchador se retira debido a una lesión;

– una victoria por descalificación.

Para los fines del mercado del Método Ganador, una presentación incluye el siguiente:

– parada del árbitro por tap-out;

– parada del árbitro por sumisión técnica;

– la sumisión verbal de un luchador (incluida una sumisión verbal que se realiza debido a huelgas).

22.6.5.Ganador y rondas exactas predice la ronda en la que su selección ganará el luchar. Apostar al ganador y al asalto exacto es que un luchador gane por KO (nocaut), TKO (nocaut técnico), descalificación o sumisión durante ese round o ganar por decisión. Cuando un luchador no responde al timbre para el siguiente asalto, su oponente Se considerará que ha ganado el concurso en la ronda anterior. En el caso de un decisión técnica antes del final de la pelea todas las apuestas se liquidarán como una victoria de Las apuestas de decisión y ronda se considerarán perdedoras.

22.6.6. "¿La lucha llegará hasta el final?" predice si la pelea se decidirá antes del número de rondas programadas. En caso de decisión técnica, para su liquidación A estos efectos, se considerará que la pelea NO ha llegado hasta el final.

Machine Translated by Google

23. golf

23.1.Se considera que un jugador ha jugado en un torneo o en una ronda específica una vez que haber dado el primer golpe. Si un jugador se retira, se retira o es descalificado después de haber salido, las apuestas se mantendrán.

23.2. En torneos afectados por mal tiempo u otros motivos similares, las apuestas serán se basará en el resultado oficial independientemente del número de rondas jugadas.

23.3. Si se abandona el torneo, cualquier apuesta realizada después de la última ronda completa será nulo.

23.4. Si se abandona una ronda de golf, todos los mercados indecisos quedarán anulados.

23.5. Los resultados oficiales del sitio del tour en el momento de la entrega del trofeo se utilizan para fines de liquidación (la inhabilitación posterior después de este tiempo no cuenta).

23.6. En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad…) todos los mercados indecisos permanecen inestables y el intercambio continuará tan pronto como continúe la ronda/torneo

23.7. En caso de que no participen, se anularán las apuestas de 2 y 3 bolas.

23.8. Reglas de los mercados de golf:

23.8.1 “2 Bolas” predice qué jugador obtendrá la puntuación más baja en la ronda indicada. Si ambos jugadores se retiran en el mismo hoyo, el mercado será nulo. El mercado será nulo si ambos competidores obtienen la misma puntuación en la ronda afectada. Un jugador puede ser considerado corredor si sale en su primer hoyo programado.

23.8.2 “3 Bolas” predice qué jugador obtendrá la puntuación más baja en la ronda indicada. Se aplican reglas de empate.

23.8.3 “Ganador absoluto”: todas las apuestas absolutas se liquidan según el jugador al que se le conceda la trofeo. Se tiene en cuenta el resultado de los playoffs. Donde se reduce un torneo

Machine Translated by Google

del número programado de hoyos por cualquier motivo (por ejemplo, malas condiciones climáticas) apuestas absolutas (excepto apuestas al "líder de la primera ronda") realizadas antes de que se complete la final La ronda se decidirá según el jugador que obtenga el trofeo.

23.8.4."Apuestas de grupo (Top XY)": el ganador será el jugador que consiga la puntuación más alta. puesto al final del torneo. Se aplican las reglas de empate excepto cuando el ganador se determina mediante un desempate. Caso especial: Si se ofrece un grupo de apuestas y sólo uno comienza el competidor, las apuestas relacionadas con las apuestas del grupo respectivo se anularán.

23.8.5 "Posición final de un jugador designado" - en caso de empate en una final posición la posición empatada contará. Por ejemplo, un empate con otros 4 jugadores en el séptimo lugar el lugar contará como una posición final de 7th.

23.8.6."Líder de fin de ronda (p. ej., primera ronda – ganador)": la liquidación se basa en el puntuación del torneo al final de la ronda especificada. Se aplican las reglas de empate.

23.8.7."Torneo Top 4/Top 5/Top 6/Top 10/Top 20 Finalizar" - Reglas de empate aplicar.

23.8.8."Ganar/No ganar un Major" -Los 4 majors son US Open, US Masters, USPGA y el Abierto Británico.

23.8.9 "Mercados de competidores": si el competidor afectado se retira, todos están indecisos Los mercados de competidores quedarán vacíos.

23.8.10. "Mercados totales" - si un jugador que figura en el grupo se retira, todos los indecisos Los mercados totales serán nulos.

23.8.11.Mercados de "Hoyo" y "Hoyo a a b": si un jugador que figura en el grupo se retira, todos los mercados "agujeros" y "agujeros a a b" relacionados e indecisos serán nulos.

23.8.12."Ganador"- se resuelve con el ganador oficial de todo el torneo (incluido agujeros adicionales). Las apuestas a todos los jugadores enumerados se mantendrán una vez que hayan salido.

Machine Translated by Google

23.8.13.”Ganador del grupo”: el ganador de este mercado es el jugador con el menor puntuación de un determinado grupo de jugadores una vez finalizado el torneo. Sólo los jugadores que son parte del mercado pertenece a ese grupo. Si hay dos o más jugadores dentro de ese grupo que está empatado con la puntuación más baja del torneo de ese grupo, empate se aplica el acuerdo.

23.8.14.”Fin de la ronda x – líder” - si hay dos o más jugadores empatados en el liderato después de una ronda, se aplica el acuerdo de empate. Si un jugador no acierta un solo tiro en un torneo, será anulado para todos los mercados líderes de Fin de ronda. si un jugador se retira del torneo será anulado para siempre Fin de ronda – líder mercados, siempre y cuando no haya realizado ningún tiro en la ronda respectiva.

24.Carreras de motos

24.1. Si un evento específico se pospone o cancela, las apuestas seguirán siendo válidas siempre que que el evento se complete dentro de las 72 horas.

25.Atletismo

25.1. Si un evento específico se pospone o cancela, las apuestas seguirán siendo válidas siempre que que el evento se complete dentro de las 72 horas.

26.Deportes de invierno

26.1. Si un evento específico se pospone o cancela, las apuestas seguirán siendo válidas siempre que que el evento se complete dentro de las 72 horas

27. Fórmula 1

27.1. Reglas generales de apuestas de Fórmula 1:

Machine Translated by Google

27.1.1. Salvo disposición en contrario en las reglas del mercado, el resultado en el momento de la La presentación en podio se considera válida a efectos de liquidación.

27.1.2. El evento se acorta debido a condiciones climáticas u otras circunstancias, pero son considerados oficiales por la asociación gobernante, se resolverán en consecuencia siempre que ya que se otorgan todos los puntos.

27.1.3. Si una carrera se pospone para otro día (por determinar dentro de la zona horaria UTC) todos los mercados se considerarán nulos.

27.1.4. Salvo que las reglas del mercado establezcan lo contrario, se aplicará la regla del empate. si el número de ganadores excede la cantidad esperada de selecciones ganadoras para un mercado específico.

27.1.5. Si uno o más pilotos tienen que tomar la salida desde el pit-lane, serán clasificado al final de la parrilla de salida a efectos de liquidación.

27.1.6. Si los competidores (que se reflejan como selecciones dedicadas) se retiran en diferentes vueltas, se considerará el número de vueltas completadas a efectos de liquidación.

27.2. Reglas del mercado de equipos

27.2.1. “Ganador (equipo)”, “Top x (equipo)” y “Head2head (equipo)” se liquidan con el equipo que tenga el coche mejor clasificado en el resultado final.

27.2.2. “Primero en retirarse (equipos)” se decide con el equipo que retiró un auto primero. NÓTESE BIEN Para este mercado se consideran válidas normas específicas del mercado de jubilación.

27.2.3. La “primera parada en boxes (equipos)” se decide con el equipo cuyo coche entró en el pit-lane primero. NB: Las reglas específicas del mercado de paradas en boxes se consideran válidas para este mercado.

27.2.4. Los adelantamientos totales por equipo se calculan en función del número acumulado de adelantamientos de ambos coches del equipo especificado. NB Mercado de adelantamientos específico Las reglas se consideran válidas para este mercado.

Machine Translated by Google

27.3. Mercados para reglas de vuelta más rápida

27.3.1. El conductor que logró la vuelta más rápida en la vuelta especificada, grupo de vueltas o La carrera se considera ganadora.

27.3.2. A efectos de liquidación es válido el tiempo de vuelta en milisegundos.

27.4. Mercados Head2head y ganador de las reglas del mercado grupal

27.4.1. Si todos los competidores (que se reflejan como selecciones dedicadas) se retiran en el misma vuelta, el mercado quedará anulado.

27.4.2. Los mercados se considerarán desiertos si uno de los conductores se retira en o antes del vuelta de formación.

27.5. Reglas de los mercados de adelantamientos

27.5.1. Un adelantamiento debe mantenerse hasta el final de la vuelta para poder ser considerados para efectos de liquidación.

27.5.2. Los adelantamientos durante la primera vuelta no se consideran a efectos de liquidación.

27.5.3. Adelantos de un piloto concreto en la misma vuelta al entrar o salir de boxes no se consideran a efectos de liquidación.

27.5.4. Los adelantamientos de un coche en plena retirada no se consideran para fines de liquidación.

27.5.5. El lapeado y desalado no se considera adelantamiento.

27.6. Mercados de reglas para las jubilaciones

27.6.1.Un automóvil se considera retirado a efectos de liquidación si no supera el línea de meta cuando la sesión se considere completada, a menos que el coche/piloto esté descalificado.

Machine Translated by Google

27.6.2. Si más de 1 competidor se retira en la misma vuelta donde se produjo el primer retiro ocurrido, se aplicará la regla del empate.

27.6.3. Si un coche se retira en boxes o en pit lane, se considerará la última vuelta iniciada. fines de liquidación.

27.7. Mercados de paradas en boxes

27.7.1. El coche que entre primero al pit-lane será considerado ganador de este mercado.

27.7.2. Si un automóvil ingresa al pit lane y se retira, aún se considerará una parada en boxes para fines de liquidación.

27.8. Reglas del mercado de finalistas totales.

27.8.1. Un conductor sólo se considera finalizador a efectos de liquidación si supera la línea de meta cuando la sesión se considere finalizada.

III. Reglas especiales de deportes electrónicos

1. Normas generales aplicables a los deportes electrónicos

1.1. Todos los mercados de deportes electrónicos se basan en eventos de puntuación del juego o resultados al final de un partido/mapa programado. Todas las liquidaciones se realizarán utilizando la puntuación y los resultados oficiales, que se declaran en la transmisión de video oficial o en la transmisión del juego del correspondiente partidos.

Machine Translated by Google

1.2. Todas las fechas y horas de inicio de partidos mostradas para los partidos de Esports son indicativas.
solo para propósitos y no se garantiza que sean correctos. Las apuestas se mantendrán si un partido es
ofrecido con una fecha y/u hora incorrecta.

1.3. Si un partido se pausa/pospone y no se reprograma para un momento posterior dentro de los 24
horas de la hora de inicio real programada, se anularán todas las apuestas en ese partido.

1.4. Si el nombre de un jugador/equipo/torneo está mal escrito, todas las apuestas seguirán siendo válidas.
a menos que sea obvio que el nombre mal escrito es el mismo que el de una entidad/persona diferente.

1.5. Si se cambia el nombre de un equipo debido a que un equipo abandona la organización, unirse
otra organización, o debido a un cambio oficial del nombre del equipo, todas las apuestas serán válidas.

1.6. Si el organizador del evento permite suplentes y hay un resultado oficial, todos
Las apuestas se realizarán normalmente.

1.7. En el caso de que el organizador anule el resultado de un partido debido a
circunstancias imprevistas, como trampas, todas las apuestas en ese partido se anularán.
Esta norma es aplicable dentro de las 72 horas siguientes a la finalización del partido, una vez transcurrido el plazo
La casa de apuestas no cambiará el resultado de las entradas.

1.8. Si el organizador del torneo ha declarado un partido como ganado por walkover, todos
Las apuestas serán nulas.

1.9. Si un equipo se retira durante un partido, solo se realizarán apuestas al jugador individual completado.
Se obtendrán mapas. Mercado de partidos, mercados paralelos al partido y todos los demás mercados indecisos
Los mercados de mapas serán anulados. Las apuestas realizadas en los siguientes mapas que serán
completado se dará como resultado con los resultados oficiales. Sin embargo, todas y cada una de las ofertas en vivo
ser suspendido en este partido y trasladado a un nuevo partido con un ID de partido diferente
eso reflejará genuinamente el estado del partido. La única excepción a esta regla
estaría en esta misma situación: el equipo A gana el mapa 1 y procede a perder el mapa 2. En

Machine Translated by Google

En este caso, anularíamos todas las apuestas en todos los mercados de partidos y mapas 2 indecisos y

Continuar nuestra oferta dentro del mapa 3 del partido.

1.10. Todos los mercados consideran horas extras, salvo que expresamente se indique lo contrario en el mercado.

nombre.

1.11. Si el formato del partido cambia o difiere del que se ofrece,

La casa de apuestas se reserva el derecho de anular todas las apuestas.

1.12. Si el encuentro aparece incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular todos

apuestas.

1.13. Si un partido se juega antes de la fecha/hora de inicio programada, todas las apuestas realizadas después

Se reembolsará el inicio real del partido. Todas las apuestas realizadas antes del inicio real.

del partido se mantendrá.

1.14. Si un partido o mapa se repite debido a un organizador o problemas técnicos, todos

Los mercados afectados se anularán, mientras que los partidos o mapas repetidos se manejarán.

por separado como un nuevo partido.

1.15. Si un juego en el mapa comienza con menos de diez jugadores, todas las apuestas en ese mapa se cancelarán.

ser anulado.

2. Reglas específicas de los juegos de deportes electrónicos

2.1. Reglas de CS:GO:

2.1.1. Si uno de los jugadores se desconecta y no puede volver a conectarse o ser reemplazado por

el resto del mapa, ambos equipos deciden continuar 4v5, y juegan al menos 5

rondas. Todas las apuestas afectadas en ese mapa, partido y mercados secundarios del partido se anularán.

Machine Translated by Google

2.2. Si un equipo se retira, recibe una victoria por decisión administrativa o es descalificado antes de todo Se juegan las rondas programadas de un mapa, todas las apuestas indecisas en ese mapa y partido será anulado.

2.3. Las rondas 1 a 15 constituyen la primera mitad de los mapas de CS:GO.

2.4. En el caso de que se reinicie la ronda, todas las apuestas prevalecerán. Todos los mercados se resolverán basado en la puntuación oficial.

2.2. Reglas valorantes:

2.2.1. Si uno de los jugadores se desconecta y no puede volver a conectarse o ser reemplazado por el resto del mapa, ambos equipos deciden continuar 4v5, y juegan al menos 5 rondas. Todas las apuestas afectadas en ese mapa, partido y bando del partido. los mercados serán anulado.

2.2.2. Si un equipo se retira, recibe una victoria por decisión administrativa o es descalificado antes de todo. Se juegan las rondas programadas de un mapa, todas las apuestas indecisas en ese mapa y partido será anulado.

2.2.3. Las rondas 1 a 12 constituyen la primera mitad de los mapas de Valorant.

2.2.4. En el caso de que se reinicie la ronda, todas las apuestas prevalecerán. Todos los mercados se resolverán basado en la puntuación oficial.

2.3. Reglas de Dota 2:

2.3.1. Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas en el mapa se anularán.

2.3.2. Si un competidor se desconecta en los primeros 10 minutos y no puede volver a conectarse o ser reemplazado para el resto del mapa, todas las apuestas afectadas en ese mapa y partido serán ser anulado. Si un competidor se desconecta o abandona después del minuto 10 de juego de un mapa ha comenzado, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

Machine Translated by Google

2.3.3. Si se otorga un walkover o una victoria por decisión del administrador en los primeros 10 minutos de un mapa, Todas las apuestas en el mapa serán anuladas. Si se otorga una victoria por decisión del administrador después del día 10 Ha comenzado el minuto de juego de un mapa, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

2.4. Reglas de la Liga de Leyendas:

2.4.1. Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas en el mapa se anularán.

2.4.2. Si un competidor se desconecta en los primeros 10 minutos y no puede volver a conectarse o ser reemplazado para el resto del mapa, todas las apuestas afectadas en ese mapa y partido serán ser anulado. Si un competidor se desconecta o abandona después del minuto 10 de juego de un mapa que ha comenzado, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

2.4.3. Si se otorga un walkover o una victoria por decisión del administrador en los primeros 10 minutos de un mapa, Todas las apuestas indecisas en ese mapa y partido se anularán. Si gana por decisión del administrador se otorga después de que haya comenzado el minuto 10 de juego de un mapa, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

2.5. Reglas del Rey de la Gloria:

2.5.1. Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas en el mapa se anularán.

2.5.2. Si un competidor se desconecta en los primeros 10 minutos y no puede volver a conectarse o ser reemplazado para el resto del mapa, todas las apuestas indecisas en ese mapa y partido serán ser anulado. Si un competidor se desconecta o abandona después del minuto 10 de juego de un mapa ha comenzado, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

2.5.3. Si se otorga un walkover o una victoria por decisión del administrador en los primeros 10 minutos de un mapa, todas las apuestas indecisas en ese mapa y partido se anularán. Si gana por decisión del administrador se otorga después del minuto 10 de juego después de que haya comenzado el mapa, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

Machine Translated by Google

2.5.4. Reglas específicas del mercado: si la duración final del juego es la misma que una

umbral particular, se resuelve como OVER.

2.6. Deportes electrónicos FIFA

2.6.1. Duración del partido de batalla de deportes electrónicos: 2x4 minutos.

2.6.2. Duración del partido de Liga Pro eFootball: 2x6 minutos.

2.6.3. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas Generales y de Mercados de Fútbol.

2.7. Deportes electrónicos NBA2K

2.7.1. Duración del partido: 4x5 minutos. Esto incluye horas extras.

2.7.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en el Mercado General y de Baloncesto.

Normas.

IV. Reglas de apuestas de soluciones de deportes electrónicos

1.1. Reglas generales

1.1.1. La plataforma de apuestas deportivas se reserva el derecho de cancelar cualquier apuesta realizada obviamente

Probabilidades “malas” (por ejemplo, probabilidades que incluyen errores tipográficos, errores administrativos, coincidencias arregladas), cambiadas

Machine Translated by Google

cuotas o una apuesta realizada después de que un evento haya comenzado o el partido se haya visto afectado por razones obvias.

problemas técnicos.

1.1.2. Todas las apuestas se liquidarán cuando se haya producido el resultado del mercado.

1.1.3. Mercado "Partido" (1X2) es donde es posible apostar al resultado (parcial o definitivo) resultado de un partido o evento. Las opciones son: "1" = Equipo local o equipo incluido en la lista lado izquierdo de la oferta; "X" = Sorteo, o la selección en el medio; "2" = Equipo visitante, o equipo que figura en el lado derecho de la oferta.

1.1.4. Mercado "Resultado Correcto» es donde es posible apostar al resultado (parcial o definitivo) Puntuación exacta de un partido o evento.

1.1.5. El mercado "Más/Menos" (Totales) es donde es posible apostar al (parcial o definida) cantidad de un suceso predefinido (por ejemplo, goles, puntos, córners, rebotes, minutos de penalización, etc.). ¿Debería la cantidad total de los sucesos enumerados ser exactamente igual a la línea de apuestas, todas las apuestas de esta oferta se declararán nulas. Ejemplo: un oferta donde la línea de apuesta es 128.0 puntos y el partido finaliza con el resultado 64-64 será declarado desierto.

1.1.6. El mercado "Par/Impar" es donde es posible apostar al resultado (parcial o definitivo) Cantidad de ocurrencia predefinida (por ejemplo, goles, puntos, córners, rebotes, penaltis). minutos, etc.). "Impar" es 1,3,5, etc.; "Par" es 0,2,4, etc.

1.1.7. En el mercado "Descanso/Tiempo completo" es donde se puede apostar al resultado de la mitad. tiempo y el resultado final del partido. Por ejemplo, si en el descanso el marcador es 1-0 y el El partido termina 1-1, el resultado ganador es 1/X. La apuesta será nula si el tiempo reglamentario del El partido se juega en un formato de tiempo diferente al indicado en la apuesta (es decir, distinto del dos mitades).

1.1.8. El mercado "Apuestas de período" es donde es posible apostar sobre el resultado de cada período separado dentro de un partido/evento.

Machine Translated by Google

1.1.9. El mercado "Empate sin apuesta" es donde es posible apostar al "1" o al "2", según definido en . También es una práctica común hacer referencia a "Apuesta sin empate" en los casos en los que no Se ofrecen probabilidades de empate. Si el partido específico no contiene ningún ganador (por ejemplo, partido termina en empate), o el suceso particular no sucede (por ejemplo, empate sin apuesta y el partido termina 0-0) se reembolsará lo apostado.

1.1.10. El mercado "Handicap" es donde es posible apostar si el elegido El resultado será victorioso una vez que se sume o reste el hándicap indicado (como aplicable) al partido/período/resultado total al que se refiere la apuesta. En esos circunstancias en las que el resultado después del ajuste de la línea de handicap es exactamente igual a la línea de apuestas, todas las apuestas de esta oferta se declararán nulas.

1.1.11. Handicap del Mercado Asiático: Equipo local (-1,75) vs Equipo visitante (+1,75). Este significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se realiza sobre los resultados -1,5 y -2,0. Para que la apuesta se pague en su totalidad con las probabilidades indicadas, el equipo A debe ganar el partido con un margen mayor que ambos hándicaps enumerados (es decir, 3 goles o más margen). En el caso de que el Equipo A gane con sólo un margen de 2 goles, la apuesta será se considera parcialmente ganado con un pago completo de la parte -1,5 de la apuesta y un reembolso en el lado -2.0 ya que el resultado de esa parte de la apuesta se consideraría un "atar". Si el partido produce cualquier otro resultado, incluida una victoria del Equipo A con sólo 1 gol de margen, se perdería todo el importe apostado. Los equipos visitantes reciben un +1,75 ventaja de goles en el partido. Esto significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales. y se coloca en los resultados +1,5 y +2,0.

1.1.12. El mercado "Doble Oportunidad" es donde es posible apostar simultáneamente a dos Resultados (parciales o definitivos) de un partido o evento. Las opciones son: 1X, 12 y X2 con "1", "X" y "2" tal como se define en.

Machine Translated by Google

1.1.13. El mercado "Equipo que anotará primero y ganará" se refiere al equipo que figura en la lista y que anota el primero. gol en el partido y ganar el partido. Si no hubiera objetivos en el partido todas las apuestas se considerarán nulas.

1.1.14. Las apuestas a "Cuarto / Mitad / Periodo X" se refieren al resultado/puntuación obtenido en el período de tiempo relevante y no incluye ningún otro punto/meta/evento contabilizado desde otras partes del evento/partido. Las apuestas se anularán si el partido se juega en cualquier otro formato distinto al estipulado en la oferta.

1.1.15. Las apuestas al "Resultado al final del cuarto/mitad/período X..." se refieren al resultado de la partido/evento después de la finalización del plazo estipulado y tendrá en cuenta todos los demás puntos/goles/eventos contados de partes anteriores del evento/partido.

1.1.16. Las apuestas en "Carrera hacia X puntos / Carrera hacia X goles..." y ofertas similares se refieren a equipo/participante que alcance antes el recuento particular de puntos/goles/eventos. Si la oferta enumera un período de tiempo (o cualquier otra restricción de período) y no incluirá ningún otro puntos/goles/eventos contados de otras partes del evento/partido que no son relacionados con el plazo mencionado. Si no se alcanza la puntuación indicada en el plazo el plazo estipulado (si corresponde), todas las apuestas se declararán nulas, a menos que se indique lo contrario. fijado.

1.1.17. Las apuestas sobre "Ganador del punto X / Anotador del gol X" y ofertas similares se refieren a equipo/participante anotando/ganando el evento listado. Para la liquidación de estos ofertas, no se tomará ninguna referencia a eventos que ocurrieron antes del evento listado en consideración. En caso de que el evento enumerado no se puntúe/gane dentro del plazo estipulado plazo (si lo hubiera), todas las apuestas se declararán nulas, a menos que se indique lo contrario.

1.1.18. Cualquier referencia de que un equipo gane todas las mitades/períodos (por ejemplo, equipo que gane ambos). mitades) significa que el equipo listado debe marcar más goles que su oponente durante todas las mitades/períodos estipulados del partido.

Machine Translated by Google

1.2. Reglas del mercado del baloncesto

1.2.1. Los mercados no consideran horas extras a menos que se indique lo contrario.

1.2.2. Si un partido finaliza antes de alcanzar el X, este mercado se considera nulo.

(cancelado). ¿Quién obtiene el punto X? (incluido ot), ¿qué equipo ganará la carrera hacia x puntos?

(incluido AT).

1.3. Reglas del mercado de críquet

1.3.1. "Los mercados de entrega se agotan". El resultado estará determinado por el número de carreras.

agregado al total del equipo, fuera de la entrega especificada. Por ejemplo, si un over comienza con

un ancho, entonces la primera entrega se liquidará como 1 y, aunque no ha habido un

bola legal lanzada, la siguiente bola se considerará entrega 2 para ese over. si una entrega

conduce a un golpe libre o un tiro libre debe volver a lanzarse debido a un lanzamiento ilegal, las carreras

La entrega adicional descontada no cuenta. Todas las carreras, ya sean espontáneas o no, son

incluido. Por ejemplo, un ancho con tres carreras adicionales equivale a 4 carreras en total.

de esa entrega.

1.3.2. Over Markets corre en Over. El over especificado debe completarse para que las apuestas

se mantendrá a menos que ya se haya determinado un acuerdo. Si una entrada termina durante una

entonces ese over se considerará completo a menos que las entradas terminen debido a

factores externos, incluido el mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas se anularán, a menos que

El acuerdo ya ha sido determinado. Si el over no comienza por ningún

Por este motivo, todas las apuestas serán nulas. Extras y penalizaciones en el conteo particular

hacia el acuerdo.

1.3.3. Wicket en Over. A efectos de liquidación, se contará cualquier ventanilla, incluida la carrera.

salidas. Un bateador que se retira lesionado no cuenta como wicket. Si a un bateador se le agota el tiempo o

Machine Translated by Google

se retira, se considera que el wicket ha tenido lugar en la bola anterior.

El herido jubilado no cuenta como despido.

1.3.4. Over Impar/Par Descripción: ¿El número de carreras anotadas en el over especificado?

ser par o impar? Reglas: Como “Se ejecuta en exceso”. El cero se considerará número par.

1.3.5. Mercados de entradas. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no se han realizado

posible completar al menos el 80% de los overs programados para haber sido lanzados en el

momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que

La liquidación de la apuesta ya se ha determinado antes de la reducción. Apuestas realizadas

en entradas futuras seguirán siendo válidas independientemente de las carreras anotadas en cualquier entrada actual o

entradas anteriores. En partidos empatados de Primera Clase, se anulará si hay menos de 200 overs.

han sido lanzados, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Apuestas

También se anulará en partidos empatados de primera clase, si se han lanzado menos de 60 overs.

en entradas incompletas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Si un equipo declara, esa entrada se considerará completa a los efectos de

asentamiento.

1.4. Reglas del mercado de béisbol

1.4.1. Las posibles entradas extra no se consideran en ningún mercado a menos que se indique lo contrario.

fijado.

1.5. fifa

1.5.1. Duración del partido: 2x6 minutos. Esto incluye el tiempo de descuento pero no incluye

prórroga o tandas de penaltis.

1.5.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Normas Generales.

Machine Translated by Google

1.6. FIFA: Volta

1.6.1. Duración del partido: 2x3 minutos. Esto incluye tiempo de descuento y tiempo extra, pero

No incluye tandas de penales.

1.6.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Normas Generales.

1.7. Penalfallado

1.7.1. Incluye únicamente tandas de penaltis sin tiempo reglamentario, tiempo de descuento ni tiempo extra.

1.7.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Normas Generales.

1.8. NBA 2K

1.8.1. Duración del partido: 4x6 minutos. Esto incluye horas extras.

1.8.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en el Mercado General y de Baloncesto.

Normas.

1.9. liga de cohetes

1.9.1.Duración del partido – 5 minutos. Esto no incluye horas extras.

1.9.2.Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas Generales.

1.10. lucha electrónica

1.10.1.El ganador del combate es el personaje que gana la pelea.

Machine Translated by Google

1.10.2. Explicación de los términos del mercado de eFighting.

Barra de salud: cada personaje tiene 2 barras de salud. La segunda barra está activa sólo después de la primero está completamente gastado.

Primer daño: primer ataque exitoso.

Choque – Situación en la pelea, cuando ambos personajes se desafían en especial ocasiones. para aumentar los puntos de vida. Ambos luchadores pueden ganar el choque, pero también puede haber ser un empate.

Supermovimiento: movimiento especial para cada personaje, que ocurre muy raramente.

1.10.3. Todos los mercados se liquidarán según las definiciones anteriores.

1.11. eCricket

1.11.1. El partido consta de dos entradas, una para cada equipo.

1.11.2. Cada entrada consta de cinco overs con 6 entregas de cada uno.

1.11.3. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas del Mercado de Cricket.

1.12 eBéisbol

1.12.1. El partido consta de 3 entradas y entradas extra si es necesario.

1.12.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas del Mercado de Béisbol.

Machine Translated by Google

1.13 tirador electrónico

1.13.1. El partido consta de 15 rondas. Para ganar contra uno de los equipos, basta con anotar 8 puntos.

1.13.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Normas Generales.

1.14. eTenis

1.14.1. El ganador del partido es el primer jugador en ganar 2 sets.

1.14.2. El jugador debe ganar 3 juegos para ganar un set. Si el marcador está empatado 2-2, entonces un jugador puede ganar 4-2, o si los jugadores siguen empatados 3-3, el set se decide mediante un tie-break.

1.14.3. El ganador del tie-break es el primer jugador en ganar 5 puntos con un mínimo de 2. diferencia de puntos. Si el marcador está empatado 5-5, el jugador puede ganar 7-5, 8-6, 9-7, etc.

V. Reglas de los deportes virtuales

1. Fútbol virtual

1.1. Los modos de fútbol virtual brindan una experiencia de apuestas con dinero real las 24 horas del día, los 7 días de la semana, los 365 días del año. fútbol virtual. Las competiciones se generan continuamente y las apuestas se pueden realizar en en cualquier momento, incluso dentro de una temporada.

1.2. Estructura del juego

Cada modo tiene una estructura de torneo diferente:

1.2.1.Modo Liga Virtual de Fútbol (VFLM):

-16 equipos

Machine Translated by Google

- Partidos en casa y fuera de casa

- 30 días de partido

- 8 partidos simultáneos por día de partido

-240 partidos por temporada Fase de grupos

1.2.2.Copa Mundial de Fútbol Virtual (VFWC):

-32 Equipos (8 grupos de 4 equipos por grupo)

-12 partes del día del partido (3 días de partido de 4 partes por día de partido)

-4 partidos simultáneos por día de partido

-48 partidos por fase de grupos

-Etapa eliminatoria

-16 equipos

-5 ronda (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; Semifinales; Final y 3er lugar)

-4 coincidencias simultáneas (R16[1..4]; R16[5...8]; R8);

-2 partidos simultáneos (Semifinales; Final y 3er lugar)

-16 partidos por fase eliminatoria.

2. Baloncesto virtual

2.1. La VBL ofrece una experiencia de apuestas con dinero real las 24 horas del día, los 7 días de la semana, los 365 días del año en baloncesto virtual.

La liga consta de 16 equipos y las temporadas se desarrollan de forma continua. Cada estación

Machine Translated by Google

Comprende 30 días de partido (partidos en casa y fuera). Las apuestas se pueden realizar en cualquier momento. – incluso dentro de una temporada.

2.2. Detalles de la temporada: para la versión en línea, una temporada dura 106:30 minutos en total, dividido en un período de 'Preliga', un 'Bucle del día del partido' y un período de 'Posliga'. El periodo de 'Preliga' se extiende antes del inicio de una temporada y tiene una duración de 60 segundos. Todo Los días de partido se resumen como el período 'Bucle del día de partido' con una duración total de 105:00 minutos. Al final de cada temporada hay una 'Posttemporada' de 30 segundos período.

2.3. Se permiten apuestas en un partido de la VBL hasta 10 segundos antes del inicio del partido. Apuesta Los mercados para futuros días de partido de la temporada actual permanecen abiertos. cuando un futuro Si se selecciona el día del partido en la barra 'Día del partido' en la parte inferior, los partidos relacionados con ese día junto con las probabilidades se mostrarán en la sección de probabilidades inferior.

3. Caballos virtuales

3.1. Virtual Horses (VHK) ofrece una experiencia de apuestas con dinero real las 24 horas del día, los 7 días de la semana, los 365 días del año en carreras de caballos virtuales. Las apuestas se pueden realizar hasta 10 segundos antes del inicio de la siguiente próxima carrera, así como en todas las carreras futuras de los días de carrera actuales en cualquier momento.

3.2. Las carreras se generan continuamente: se iniciará una nueva tan pronto como el actual ha terminado. Es posible apostar en las próximas 10 carreras próximas:

- Ciclo total de eventos de 2 minutos;

- Fase de apuestas de 40 segundos;

- Fase de evento de 65 segundos;

- Fase de resultados de 15 segundos;

- 2 pistas de césped y 1 de tierra con una carrera de 1000 m programada al azar;

- 8, 10, 12, 14 corredores asignados aleatoriamente.

Machine Translated by Google

3.3. Reglas de los mercados de Caballos Virtuales:

3.3.1.Ganar: seleccione el corredor que terminará primero;

3.3.2.Lugar: seleccione el corredor que terminará primero o segundo (6-7 corredores).

seleccione el corredor que terminará 1º, 2º y 3º (7+ corredores);

3.3.3.Pronóstico (orden correcto): seleccione los corredores que terminarán 1.º y 2.º en la

orden correcto (exacta);

3.3.4. Pronóstico (cualquier orden): seleccione los corredores que terminarán 1.º y 2.º en cualquier

orden (quinella);

3.3.5. Tricast (orden correcto): seleccione los corredores que terminarán 1.º, 2.º y 3.º en

el orden correcto (trifecta);

3.3.6.Tricast (cualquier orden): seleccione los corredores que terminarán 1.°, 2.° y 3.° en cualquier

orden (trío).

4. Perros virtuales

4.1. Virtual Dogs (VDK) ofrece una experiencia de apuestas con dinero real las 24 horas del día, los 7 días de la semana, los 365 días del año en

carreras de perros virtuales. Las apuestas se pueden realizar hasta 10 segundos antes del inicio de la siguiente

próxima carrera, así como sobre las diez carreras futuras en cualquier momento.

4.2. Información del juego. Las carreras se generan continuamente: se iniciará una nueva.

tan pronto como finalice el actual.

- Ciclo total de eventos de 2 minutos;

-Fase de apuestas de 37 segundos o 67 segundos;

Machine Translated by Google

-Fase de evento de 38 segundos o 68 segundos;

-Fase de resultados de 15 segundos;

-Pista nocturna y diurna con distancias de 360 m y 720 m programadas aleatoriamente;

- 6 u 8 corredores asignados aleatoriamente.

4.3. Reglas de los mercados de Perros Virtuales:

Ganar: selecciona el corredor que terminará primero;

4.3.2.Lugar: seleccione el corredor que terminará primero o segundo (6-7 corredores).

seleccione el corredor que terminará 1º, 2º y 3º (7+ corredores);

4.3.3.Pronóstico (Orden Correcto): seleccione los corredores que terminarán 1º y 2º en la

orden correcto (exacta);

4.3.4. Pronóstico (cualquier orden): seleccione los corredores que terminarán 1.º y 2.º en cualquier

orden (quinella);

4.3.5.Tricast (Orden correcto): seleccione los corredores que terminarán 1.º, 2.º y 3.º en

el orden correcto (trifecta);

4.3.6.Tricast (cualquier orden): seleccione los corredores que terminarán 1.°, 2.° y 3.° en cualquier

orden (trío).

Machine Translated by Google

VI. Reglas de las carreras de galgos, caballos y arneses

1. General

1.1 Todas las apuestas se liquidarán en función de la declaración oficial del resultado de la carrera.

según lo realizado por la autoridad competente en carreras el día de la carrera.

1.2 En caso de empate, la apuesta se pagará al valor nominal dividido por el

Número de ganadores de Dead Heating del evento.

1.3 Si bien la casa de apuestas se esfuerza por proporcionar los datos más actualizados y precisos,

La casa de apuestas no será responsable de ningún error relacionado con los caballos, galgos o

Aprovechar los datos de las carreras.

2. Reglas específicas del mercado

2.1. Para el mercado “Apuestas ganadoras” se aplican las reglas de empate.

2.2. Para el mercado “Realizar apuestas” se aplican las siguientes reglas:

2.2.1. Cuando en una carrera haya 8 o más corredores, se pagará una plaza al primero,

segundo y tercer lugar. Si se realiza una apuesta cuando el campo tiene 8 o más corredores y

Si el campo se reduce posteriormente a 7 o menos corredores, se pagará el primer, segundo y tercer lugar.

sin embargo, se aplicarán deducciones. Ver Tabla de Deducciones en la cláusula 3.3.5.

2.2.2. Se aplican reglas de empate

2.3. Para el mercado “Top 2 Betting” se aplican las siguientes reglas:

2.3.1. Paga a los corredores que quedan 1.º o 2.º en la carrera.

2.3.2. Las apuestas sólo son válidas en carreras con 5 o más corredores. Cualquier apuesta realizada en una carrera.

con menos de 5 corredores serán anulados.

Machine Translated by Google

2.3.3. Se aplican reglas de empate.

3. Normas de Liquidación y Cancelación

3.1. Arañazos

3.1.1. Si un corredor es eliminado, se le reembolsará la apuesta.

3.2. Carreras abandonadas, aplazadas y transferidas

3.2.1. Si una carrera es abandonada o transferida a otra sede/pista (incluyendo transferirse a una pista diferente en el mismo lugar) o posponerse a otra fecha, Las apuestas simples serán nulas. Las apuestas combinadas afectadas se recalcularán excluyendo eso Evento.

3.2.2. Cuando una carrera se posponga y se reprograme para que se celebre en el mismo lugar dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio programada original de la carrera, todas las apuestas se considerarán válidas. si la carrera no se pospusiera.

3.2.3. Si los scratchs se restablecen debido a una carrera pospuesta en el mismo lugar, entonces todas las apuestas serán nulas.

3.3. Deducciones

3.3.1. Cualquier apuesta puede estar sujeta a deducción después de la realización de la apuesta. Estos Las deducciones se aplican al valor nominal (ganancias esperadas) de la apuesta.

3.3.2. En el caso de raspaduras posteriores a la declaración del campo definitivo, y después de la Se ha realizado la apuesta, las deducciones se aplicarán al valor nominal de las apuestas ganadoras según por tabla de Deducciones - Ver Tabla de Deducciones en la cláusula 3.3.5.

3.3.3. Los cálculos de deducción se especifican como un porcentaje deducido del cantidad de las ganancias de la apuesta.

Machine Translated by Google

3.3.4. En el caso de que varios corredores sean eliminados de una carrera, una combinación

La tasa de deducción se calculará sumando el total de cada uno de los rayados.

Tasa de deducción de corredores según la tabla de deducciones. Ver Tabla de Deducciones en la cláusula 3.3.5

3.3.5. Tabla de deducciones

Probabilidades de (>, más que)	Probabilidades a (<=, menor o igual)	"Ganar" el mercado (%)*	Mercado "arriba 2/" (%)*	Mercado "Lugar" (%)*
1.00	1.01	76	40	26
1.01	1.02	75	40	26
1.02	1.03	75	40	26
1.03	1.04	73	40	26
1.04	1.05	73	40	26
1.05	1.06	73	40	26
1.06	1.07	73	40	26
1.07	1.08	72	40	26

Machine Translated by Google

1.08	1.09	72	40	26
1.09	1.10	72	40	26
1.10	1.12	71	40	26
1.12	1.14	71	40	26
1.14	1.16	71	40	26
1.16	1.18	69	40	26
1.18	1.20	69	39	26
1.20	1.22	67	39	26
1.22	1.24	sesenta y cinco	38	26
1.24	1.25	sesenta y cinco	38	26
1.25	1.26	sesenta y cinco	38	26
1.26	1.28	sesenta y cinco	38	26

Machine Translated by Google

1.28	1.30	sesenta y cinco	38	26
1.30	1.35	62	38	26
1.35	1,40	60	37	25
1,40	1,45	56	37	25
1,45	1,50	55	37	25
1,50	1,55	53	36	24
1,55	1,60	51	36	24
1,60	1,65	49	35	24
1,65	1,70	47	34	24
1,70	1,75	46	34	23
1,75	1,80	45	34	23
1,80	1,85	44	33	23

Machine Translated by Google

1,85	1,90	43	33	23
1,90	1,95	41	32	22
1,95	2.00	40	32	22
2.00	2.05	40	32	22
2.05	2.10	39	31	22
2.10	2.15	37	31	21
2.15	2.20	36	30	21
2.20	2.25	36	30	21
2.25	2.30	35	29	21
2.30	2.35	34	29	21
2.35	2.40	33	29	20
2.40	2.45	31	28	20

Machine Translated by Google

2.45	2.50	31	28	20
2.50	2.60	30	27	19
2.60	2.70	29	27	19
2.70	2,80	28	26	18
2,80	2.90	27	25	18
2.90	3.00	26	25	18
3.00	3.10	25	24	17
3.10	3.20	24	23	17
3.20	3.30	23	22	dieciséis
3.30	3.40	22	22	dieciséis
3.40	3.50	22	22	dieciséis
3.50	3.60	21	21	15

Machine Translated by Google

3.60	3.70	20	21	15
3.70	3.80	20	20	15
3.80	3.90	19	20	14
3.90	4.00	19	20	14
4.00	4.20	18	19	14
4.20	4.40	18	19	14
4.40	4.50	18	19	14
4.50	4.60	dieciséis	18	14
4.60	4.80	15	17	13
4.80	5.00	15	17	13
5.00	5.50	13	15	12
5.50	6.00	12	15	12

Machine Translated by Google

6.00	6.50	11	14	11
6.50	7.00	10	13	10
7.00	7.50	9	12	9
7.50	8.00	8	11	8
8.00	8.50	8	11	8
8.50	9.00	7	10	7
9.00	9.50	7	10	7
9.50	10.00	6	8	6
10.00	11.00	5	7	5
11.00	12.00	5	7	5
12.00	13.00	4	6	4
13.00	14.00	4	6	4

Machine Translated by Google

14.00	15.00	3	4	3
15.00	16.00	3	4	3
16.00	17.00	3	4	3
17.00	18.00	2	3	2
18.00	19.00	2	3	2
19.00	20.00	2	3	2
20.00	~	0	0	0

*La columna proporciona el monto de la deducción del valor nominal de las ganancias de la apuesta respectiva.

3.4. Errores

3.4.1. Si la casa de apuestas publica, publica o cita cualquier información de apuestas incorrecta para cualquier evento de carreras de caballos, galgos o carreras de trineos, incluidos, entre otros, publicar probabilidades incorrectas, independientemente de la causa de dicho error

La casa de apuestas se reserva el derecho de anular cualquier apuesta respectiva.

3.5. Aceptación de apuestas después de la hora de inicio de la carrera

3.5.1. Si se acepta inadvertidamente una apuesta única después de la hora oficial de inicio del Evento, la apuesta se anulará y se reembolsará al Usuario final.

Machine Translated by Google

3.5.2. Si una apuesta fue aceptada después de la hora oficial de inicio del Evento como parte de un

Si realiza una apuesta combinada, ese Evento se considerará nulo y los tramos restantes del

La apuesta combinada se mantendrá.

3.6. Otro

3.6.1. En caso de que un caballo o un galgo sea retirado tarde por orden del

Comisarios, todas las apuestas se pagarán teniendo en cuenta la decisión de los comisarios con respecto a

el estatus del caballo o galgo (según corresponda), incluidas las deducciones sobre

corredores restantes. Ver tabla de deducciones en la cláusula 3.5.5.

3.6.2. Las apuestas se liquidarán según la decisión oficial de los comisarios el día de la carrera. Dónde

un caballo/perro es descalificado posteriormente o las posiciones se modifican en una fecha posterior, por cualquier motivo,

El resultado oficial declarado por los comisarios el día de la carrera será válido para el

fines de liquidación de apuestas.