

CRICKET

Resolución de las apuestas - Mercado "Emparejamientos"

Las apuestas se resolverán en función del resultado oficial. Si un partido es declarado oficialmente "sin resultado", todas las apuestas sobre este partido serán nulas.

Si un partido se ve afectado por factores externos (como el mal tiempo), se resolverán las apuestas en base a las normas oficiales del organismo competente (esto incluye partidos afectados por un cálculo matemático como el del método Duckworth-Lewis (DL) o el del sistema Jayadevan (VJD)).

Si un partido del County Championship o del Sheffield Shield acaba en empate, las apuestas en este mercado serán resueltas como nulas.

Si un partido de Test termina en empate, las normas del empate (dead heat) serán aplicadas. Para los partidos de un día (nacionales e internacionales), si no se hubiera ofrecido una cuota para el empate y las normas oficiales del organismo competente no declaran un ganador, se aplicará la norma del empate (dead heat).

Duckworth Lewis y Jayadevan son sistemas que se utilizan para ajustar las puntuaciones en el caso de un retraso por la lluvia durante los partidos de un día, para dejar el balance del partido sin cambios. Estos sistemas utilizan el número de 'overs' que cada equipo le queda aún por recibir y el número de 'wickets' que les quedan por jugar con el fin de llegar a un resultado oficial.

Todas las apuestas relacionadas con un 'innings' serán anuladas si menos de 20 overs (10 overs si son partidos 20/20) se completan debido a factores externos (como el mal tiempo). Esto se aplicará a menos que un equipo esté 'all out', o gane el partido en menos de la mitad de los 'overs' previstos.

Las apuestas se mantendrán si la prolongación natural de los 'innings' es menor de 20 (por ejemplo, porque un equipo está 'all out' en menos de 20 overs o alcanza el objetivo en menos de 20 overs o se declara antes de que se hayan jugado 20 overs). Esto también se aplica si las normas del organismo competente limitan el número total de overs a 20 o menos.

Para los partidos correspondientes a eliminatorias de torneos, el equipo que pase a la siguiente ronda será considerado el ganador, por ejemplo, a través de un 'bowl-out'.

Si el equipo apostado no juega en el estadio o terreno de juego anunciado, la apuesta seguiría en pie. Esto se aplica siempre y cuando el estadio o terreno de juego no se haya cambiado al estadio o terreno de juego del contrario (o en el caso de partidos internacionales, siempre y cuando el terreno de juego permanezca en el mismo país).

Si un partido se suspende debido a la interferencia exterior, todas las apuestas sobre ese partido serán canceladas.

Si un partido es pospuesto y reprogramado para llevarse a cabo dentro de las 48 horas siguientes a la hora de la apuesta original, las apuestas permanecerán a menos que sea cancelado de mutuo acuerdo. Si el partido no tiene lugar dentro de las 48 horas, la apuesta será nula.

Jugador con más carreras

Las apuestas al Jugador con más carreras en un partido en particular se aplican a las primeras entradas solamente. Si un bateador se retira y no se reanuda sus turnos, su puntuación se mantendrá. Las apuestas hechas a cualquier jugador que no esté en los once iniciales serán anuladas. Las apuestas realizadas sobre un jugador de los once iniciales sigue en pie, batee o no dicho jugador. Si dos jugadores empatan como bateador con número de carreras, se aplicarán las reglas del empate (dead heat). Las apuestas al Jugador con más carreras serán nulas si se han completado menos de 20 overs (10 en el caso de los partidos 20/20) debido a factores externos (como el mal tiempo). Esto se aplica a menos que un equipo esté todo fuera (all out), o gane el partido en menos de los overs estipulados.

Top Wicket-Taker

Las apuestas a Top Wicket-Taker en un partido en particular se aplican a las primeras entradas solamente. Las apuestas realizadas sobre un jugador de los once iniciales sigue en pie batee o no dicho jugador. Las apuestas hechas a

cualquier jugador que no esté en los once iniciales serán anuladas. Las reglas del empate se aplicarán en caso de empate. Si no se coge ningún Wicket-Taker se hará un desempate entre todos los bateadores dentro de los once iniciales. Las apuestas a Top Wicket-Taker serán anuladas si menos de 20 overs (10 en el caso de los partidos 20/20) se han completado debido a factores externos (como el mal tiempo). Esto se aplica a menos que un equipo esté todo fuera, o gana el partido con menos overs de los estipulados.

Apuestas a series

Si se aplaza una serie por cualquier razón antes de que se jueguen el número de partidos inicialmente previstos, para el saldo de la apuesta se considerará como ganador el equipo que ostente el liderato en ese momento. Esta regla también se aplica a los mercados de jugador con más carreras de la serie y las apuestas a major wicket-taker de la serie.

Si una serie acaba en empate y no se ha ofrecido cuota para esta posibilidad, las apuestas serán nulas.

Las apuestas a resultado exacto de la serie se anularán si el número de partidos inicialmente previsto no se juega en su totalidad. Los mercados de mejor bateador o de mejor boleador de la serie no se anularán, aunque el jugador seleccionado no participe en la serie.

Jugador contra jugador

Ambos jugadores deben estar en el equipo inicial para que la apuesta sea válida.

Cualquier apuesta realizada en un evento que no tiene lugar o en un mercado que ha comenzado pero en el que no se produce actividad alguna después de que la apuesta haya sido colocada, será nula. En el caso de que, después de realizar una apuesta, ninguna acción requerida se produzca, la apuesta será nula. Por ejemplo, si un jugador se retira del torneo debido a una lesión antes de comenzar su siguiente partido, cualquier apuesta realizada después de la finalización de su último partido y antes del anuncio de su retirada se considerará nula.

Número de carreras por innings

El resultado de este mercado está determinado por el número total de carreras conseguidas por un equipo en el transcurso de los innings.

Partidos 'Test' (Prueba)

Si un inning dura menos de 60 overs debido a factores externos (como el mal tiempo), las apuestas sobre el número de carreras conseguidas en ese inning serán anuladas.

Si la prolongación natural de un inning es menor de 60 overs (por ejemplo, un equipo está 'all-out' en menos de 60 overs o declara o alcanza su objetivo), las apuestas sobre el número de carreras conseguidas en ese inning se mantendrán.

Los extras (wides, sin bolas, etc) cuentan como carreras en los innings.

Partidos de Un Día / Twenty20

Las apuestas a las carreras en los innings serán anuladas si menos del 80% del total de overs previstos en los innings no se producen debido a factores externos (como el mal tiempo), a menos que la resolución de la apuesta ya esté determinada.

Los extras (wides, sin bolas, etc) cuentan como carreras en los innings.

Número de carreras por bateador

El resultado de este mercado es determinado por el número total de carreras conseguidas por un bateador en el transcurso de los innings.

Sólo las carreras atribuidas a un bateador cuentan. Los extras (wides, sin bolas, etc) que se produzcan al mismo tiempo que el bateador batea no cuentan como carreras pertenecientes a ese bateador.

Si un bateador se retira lesionado pero vuelve a batear más tarde, el número total de carreras conseguidas por el bateador durante los innings es el resultado final.

Si un bateador se retira lesionado y no vuelve a salir a batear en ese inning, entonces la puntuación acumulada antes de la lesión es el resultado final.

Partidos 'Test' (Prueba)

Si un bateador permanece activo al final de los innings mediante una declaración o porque un equipo alcanza el objetivo, entonces su registro acumulado es el resultado final. Si los innings de un bateador son recortados debido a factores externos, tales como el mal tiempo, su 'not out' registro final cuenta a efectos de la resolución de apuestas.

Número de carreras en los primeros (x) overs

El resultado de este mercado se determina por el número total de carreras conseguidas por el equipo en un número de overs seleccionados.

Si el número de overs seleccionados no se completa debido a factores externos, las apuestas serán anuladas, a menos que la resolución de apuesta ya esté determinada.

Si la prolongación natural de los innings es menor que el número de overs seleccionados (por ejemplo, un equipo está 'all-out' antes de los overs seleccionados o alcanza su destino), entonces las apuestas se mantendrán.

Carreras por Sesión

El número total de carreras conseguidas en una sesión seleccionada determina el resultado de este mercado.

Un mínimo de 20 overs deben ser completados para que las apuestas sean válidas.

Método de Descalificación Siguiente

El resultado del mercado se determina por el método de Descalificación Siguiente del equipo que batea.

Si un bateador se retira lesionado o enfermo después de tu apuesta, la apuesta se resolverá sobre la descalificación siguiente. Si ningún bateador es descalificado en el curso de los innings, las apuestas serán nulas.

Caída de Wicket Siguiente

El total de carreras conseguidas en los innings por un equipo antes de la caída del wicket determina el resultado del mercado. Si un bateador se retira, o bien lesionado o enfermo, la apuesta se resolverá sobre el total en la caída del siguiente wicket. Si un equipo se declara o alcanza su objetivo, entonces el total acumulado será el resultado del mercado.

En partidos de un día, las apuestas a la caída del wicket se anularán si menos del 80% del total de overs previstos no se juega debido a factores externos (como el mal tiempo), a menos que la resolución de apuesta ya esté determinada.

Carreras conseguidas en una entrega en particular

En las apuestas en vivo se podrán ofrecer mercados como 'Cuatro serán conseguidas en la sexta pelota del over'. A los efectos de ese tipo de apuestas, cada pelota se cuenta, incluyendo wides y las no-balls. Por ejemplo, si un over comienza por: Wide - No Ball - No Ball - Seis, el 'seis' se considera como la cuarta bola del over. No-balls y wides, a efectos de la resolución de este mercado, son "otorgados " por lo tanto no son "resultados".

Jugador que marque 50/100

Los jugadores deben tomar parte para que las apuestas sean válidas. Si un bateador no queda fuera entonces el partido debe llegar a una conclusión natural para que las apuestas sean válidas.

Jugador con más carreras Hándicap

Todos los jugadores que figuran en las apuestas deben ser nombrados en el equipo inicial y el partido debe llegar a una conclusión natural para que las apuestas sean válidas. Las reglas de la muerte súbita se aplicarán en caso de empate.

Seises para la mayoría del Equipo

El partido debe llegar a una conclusión natural para que las apuestas sean válidas. Las reglas del empate (dead heat) se aplicarán en caso de empate.

Carreras concedidas por el Bowler

El número de carreras concedidas por un bowler durante un partido son consideradas como el resultado del mercado. Las normas del organismo competente se aplicarán para las carreras otorgadas al bowler. El bowler debe completar una entrega para que las apuestas sean válidas. Si un bowler se lesiona o no puede completar un over por circunstancias relacionadas con el partido entonces las carreras concedidas anteriormente serán el resultado.

En partidos Test, sólo las carreras concedidas en los innings seleccionados contarán. Para juegos over limitados, las apuestas sobre carreras concedidas por bowlers serán anuladas si menos del 80% del total de overs programados no se completan debido a factores externos (como el mal tiempo), a menos que la resolución de la apuesta ya esté determinada.

Número de wickets por bowler

El resultado de este mercado es determinado por el número total de wickets conseguidos por un bowler durante el transcurso de los innings.

Las apuestas permanecen para los jugadores en el 11 inicial sin tener en cuenta si estos atrapan una entrega o no.

Cuatros/ Seises por partido o equipo

Las apuestas a cuatros/seises por equipo o partido se anularán si menos del 80% del total de overs previstos en los innings no se juegan debido a factores externos (como el mal tiempo), a menos que la resolución de la apuesta ya esté determinada. Sólo carreras conseguidas más allá de los límites del bate contarán para los 4s y 6s por jugador, los extras no cuentan.

Cuatros/ Seises por jugador

Las apuestas a cuatros/ seises por jugador se anularán si menos del 80% del total de overs previstos en los innings no se juegan debido a factores externos (como el mal tiempo), a menos que la resolución de la apuesta ya esté determinada.

Sólo carreras conseguidas más allá de los límites del bate contarán para los 4s y 6s por jugador, los extras no cuentan.

El jugador debe afrontar una entrega para que las apuestas sean válidas.

Cuatros/ Seises por Equipo

Las apuestas a cuatros/ seises por equipo se anularán si menos del 80% del total de overs previstos en los innings no se juegan debido a factores externos (como el mal tiempo), a menos que la resolución de la apuesta ya esté determinada. Sólo carreras conseguidas más allá de los límites del bate contarán para los 4s y 6s por equipos, los extras no cuentan.

Cuatros / Seises / Límites en Siguiete Over

Sólo los límites fuera del bate y atribuidos a un jugador cuentan (extras no cuentan).

Extras por partido/ equipo

Las apuestas a Extras por equipo o partido serán anuladas si menos del 80% del total de los overs en los innings no se producen debido a factores externos (como el mal tiempo), a menos que la resolución de la apuesta ya esté determinada. Las apuestas se resolverán en función al número de extras otorgados al equipo que batea.

Carreras en Overs

El total de carreras en el over seleccionado determina el resultado del mercado. Si el over no es completado debido a una conclusión natural del partido (es decir, un equipo alcanza a su destino), entonces las apuestas se mantendrán. Si el over seleccionado no se inicia o está incompleto debido a factores externos (como el mal tiempo), las apuestas serán nulas.