

SNOOKER

Todos los mercados se resuelven de acuerdo al resultado oficial final a menos que se indique de forma diferente en la descripción del mercado.

En encuentros de liga donde se ofrecen cuotas para el empate, todas las apuestas de ganador realizadas a jugadores serán resueltas como perdedoras si el encuentro termina en empate.

Si el resultado en un mercado de 2 opciones es empate, las apuestas serán nulas.

Todas las apuestas realizadas en partidos que no han comenzado serán nulas, a menos que el evento se re programe y se complete en las siguientes 24 horas. En este caso, las apuestas permanecerán validas.

Si un partido comienza pero no se completa, el jugador que prograse a la siguiente ronda será considerado el ganador a efectos de resolución de las apuestas siempre que se haya completado al menos un frame. En cualquier otro caso, las apuestas serán nulas. El resto de mercados serán nulos exceptuando aquellos donde ya se haya determinado el resultado en el momento del abandono.

Los mercados de Primera Bola Roja y Primer Color se resolverán inmediatamente, con independiencia de que se decida que un frame deba volver a jugarse de inicio o no. Cualquier mercado relacionado con el marcador en el frame o el tamaño del break será resuelto a la finalización del frame al menos que el resultado ya esté determinado cuando se decide que un frame debe comenzar a jugarse de nuevo.

Los mercados a ganador del frame y puntos totales se resolverán una vez el frame, que ha debido volver a jugarse de inicio, haya finalizado. Solo la acción de juego tras el re-inicio del frame contará a efectos de resolución.

Ganador del Partido (2 opciones)

Apuesta al ganador del partido.

Selecciones posibles (2 opciones): Jugador 1, Jugador 2.

Selecciones posibles (3 opciones): Jugador 1, Empate, Jugador 2.

Hándicap

Apuesta al ganador del partido después de que el hándicap de frames haya sido aplicado al resultado oficial.

Selecciones posibles: x.x-handicap para el jugador 1, x.x - handicap para el jugador 2.

Frames Totales

Apuesta a si el número total de frames en el partido será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor propuesto. Se combinará el número de frames de ambos participantes.

Selecciones posibles: Menos de Y, entre Y-X, más de X.

Resultado Correcto

Apuesta al resultado exacto. Si no se completan todos los sets/frames, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: cualquier resultado posible.

Centenas del Partido

Apuesta a cuántas centenas habrá en todo el partido.

Selecciones posibles: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Centenas del Partido - Jugador 1

Apuesta a cuántas centenas hará el jugador 1 en todo el partido.

Selecciones posibles: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Centenas del Partido - Jugador 2

Apuesta a cuántas centenas hará el jugador 2 en todo el partido.

Selecciones posibles: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Jugador con el Break más alto

Apuesta a qué jugador hará el break más alto en el partido.

Selecciones posibles: Equipo 1, Empate, Equipo 2.

Break más alto del partido

Apuesta a si el número total de puntos del break más alto del partido será superior (más de) o inferior (menos de) un valor propuesto.

Selecciones posibles: Menos de Y, entre Y-X, más de X.

Break más alto - Jugador 1

Apuesta a si el número total de puntos del break más alto del jugador 1 será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor propuesto.

Selecciones posibles: Menos de Y, entre Y-X, más de X.

Break más alto - Jugador 2

Apuesta a si el número total de puntos del break más alto del jugador 2 será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor propuesto.

Selecciones posibles: Menos de Y, entre Y-X, más de X.

Ganador del Frame X

Apuesta al jugador que ganará un determinado (X) frame.

Selecciones posibles: Participante 1, Participante 2.

Puntos Totales en el Frame X

Apuesta a si el número total de puntos jugados en un frame determinado (X) será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si el marcador del frame coincide exactamente con el valor de puntos propuesto, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos.

Break más alto del Frame X

Apuesta a si el número total de puntos del break más alto en un frame determinado (X) será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto.

Selecciones posibles: Menos de Y, entre Y-X, más de X.

Más / Menos puntos Frame X - Break Y

Apuesta a si el número total de puntos del break más alto de un frame determinado (X) es superior (más de) o inferior (menos de) un valor de puntos propuesto.

Selecciones posibles: Sí, No.

Frame X - Break del Jugador Y, más/menos Z puntos

Apuesta a si el número más alto de puntos jugado en el break más alto de cada jugador en un frame determinado (X) es superior (más de) o inferior (menos de) un valor propuesto. Si el número de puntos coincide exactamente con el marcador, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos.

Frame X - Primera Bola Roja Embocada

Apuesta a qué jugador embocará la primera bola roja en un frame determinado (X).

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Frame X - Color de la Primera Bola Embocada

Apuesta al color de la primera bola embocada en un determinado frame (X).

Selecciones posibles: Amarilla, verde, marron, azul, rosa, negra.

Ganar el Resto del Partido

Apuesta al ganador del partido en el periodo comprendido desde el momento en que se realiza la apuesta hasta el final del partido. En este mercado, los jugadores comienzan con el marcador virtual de 0:0. El marcador mostrado entre paréntesis (ejemplo 3:2), es el marcador del partido actual. Solamente los frames ganados a partir del momento en que se realiza la apuesta contarán. Cualquier frame ganado con anterioridad al momento en que se realiza la apuesta no contará a efectos de resolución de las apuestas.

Selecciones posibles: Jugador 1, empate, jugador 2.

Triplete del Partido

Apuesta al jugador que consigue ganar el partido, ganar el primer frame y hacer el break más alto del partido. Si cualquiera de estos tres pronósticos termina en empate las apuestas se resolverán como perdedoras.

Mercados de la Sesión

Si un jugador se retira de la sesión, las apuestas a cualquier jugador, partido, acumulada o especiales de totales para la sesión que involucren a ese jugador serán nulas.

Mercados de Ganador (outright)

Apuesta a qué jugador ganará el Campeonato / Liga / Copa / Torneo

Selecciones posibles: Todos los equipos / Participantes que tengan la posibilidad de ganar la competición.

Todas las apuestas se resolverán de acuerdo al resultado oficial tras el último partido de la competición. Los cambios posteriores, de cualquier naturaleza, no afectarán a la resolución.

Si un equipo o jugador no participa en la competición, todas las apuestas a ganador sobre este equipo o jugador serán nulas.



La fecha/hora mostrada en el Sistema de apuestas VERSUS puede que no se corresponda con la programada por la competición.