

Reglas de las apuestas de críquet

1. Se aceptan las apuestas simples y superiores para los partidos de Críquet.
2. Para que las apuestas sean válidas, debe haber al menos una bola en juego después de que se haya realizado la apuesta.
3. A efectos de liquidación, un partido se considerará como empatado cuando ambos equipos hayan jugado sus overs reglamentarios y hayan alcanzado la misma puntuación.

4. Apuestas a Ganador

1. Si un partido se viera interrumpido sin completarse su duración prevista (se incluyen también los partidos afectados por condiciones meteorológicas adversas), todas las apuestas se liquidarán de acuerdo al reglamento oficial de la competición. Por ejemplo: cuando un partido se decide de acuerdo al método Duckworth-Lewis. Las Apuestas a Campeón se declararán nulas si no se emite un resultado oficial. En los casos en los que se suspenda un partido debido a injerencias externas, Titanbet.es se reservará el derecho a declarar nulas las apuestas.
2. En caso de que cualquier tipo de partido se empate y el resultado del mismo se decida mediante un sistema de desempate propio del críquet como el Bowl Out, el Golden Over o cualquier otro, todas las apuestas se decidirán en base a ese resultado. Si no se hace uso de ninguno de los anteriores métodos de desempate y el partido continúa empatado, o si el partido se decide a cara o cruz lanzando una moneda, las apuestas se declararán en ese caso nulas.
3. Si se empata un Partido Test se aplicarán las reglas del Dead-Heat considerándose como perdedoras todas las apuestas a empate.
4. En caso que se posponga un partido de Un Día o un partido Twenty20, las apuestas sólo seguirán teniendo validez si el partido se reanuda en el mismo campo de juego/estadio en los siete días posteriores.
5. Se considerará que un innings ha llegado a su fin cuando todo el equipo de bateadores esté completamente eliminado (out) oficialmente, o haya ganado el partido.

5. Series Test y de Un Día

Si por alguna razón no se juega el número de encuentros programados, sólo tendrán validez las apuestas realizadas sobre los partidos jugados. Sin embargo, las Apuestas al Resultado Exacto se considerarán nulas si los partidos programados no se juegan todos completamente.

6. Apuesta al Ganador – Liga Nacional

1. Se podrán colocar apuestas en los mercados de una Liga Nacional hasta 30 minutos antes del inicio (tal y como se haya anunciado) del partido.
2. Si un partido nacional finaliza en empate, el partido se decidirá mediante Dead-Heat.
3. En Titanbet.es no ofrecemos precios para empates de partidos nacionales. Cualquier partido que acabe en empate, sea pospuesto o suspendido, será considerado nulo a efectos de liquidación de las apuestas.

7. Mejor Bateador

1. Las Apuestas al Mejor Bateador sólo podrán realizarse durante el 1er Innings. Los jugadores seleccionados para el Once Inicial serán considerados como “participantes” a efectos de decidir y liquidar la apuesta independientemente de que bateen o no. Se aplicarán las reglas del Dead-Heat.
2. Si un jugador no está en el Once Inicial, la apuesta se considerará nula.
3. Los jugadores del Once Inicial que no bateen tendrán consideración de perdedores.
4. A menos que el Innings finalice de forma natural, para que las apuestas tengan validez deben jugarse al menos el 50% de los overs programados después de haberse realizado la apuesta.

8. Mejor Lanzador

1. Las Apuestas al Mejor Wicket Taker son para todo el partido a menos que se indique lo contrario. Los jugadores seleccionados para conformar el Once Inicial serán considerados como “participantes” a efectos de la liquidación de las apuestas independientemente de que efectúen lanzamientos o no.
2. Si un jugador no está en el Once Inicial, la apuesta se considerará nula.
3. Los jugadores del Once Inicial que no efectúen lanzamientos serán considerados perdedores.
4. A menos que el Inning finalice de forma natural, para que las apuestas tengan validez deben jugarse al menos el 50% de los overs programados después de haberse realizado la apuesta.
5. Si dos o más lanzadores acaban con el mismo número de wickets, se considerará como ganador al jugador que menos carreras haya concedido. En caso de empate, se aplicarán las reglas del 'dead heat'.

9. Apuestas al Mejor Bateador

1. Los dos jugadores seleccionados para la apuesta deben enfrentarse al menos con una bola, de lo contrario la apuesta será considerada nula.
2. A menos que se ofrezca un precio para ello, todas las apuestas serán declaradas nulas en caso de empate.
3. A menos que se especifique otra cosa, las apuestas al Mejor Bateador se basarán en el 1er Innings.
4. Si un jugador no es incluido en el Once Inicial, será considerado como “no participante” y la apuesta considerada nula.

10. Apuestas al Mejor Lanzador

1. Los dos jugadores seleccionados para la apuesta deben lanzar al menos una bola, de lo contrario la apuesta será considerada nula.
2. A menos que se ofrezca un precio para ello, todas las apuestas serán declaradas nulas en caso de empate.
3. A menos que se especifique otra cosa, las apuestas al Mejor Lanzador se basarán en el partido completo.
4. Si un jugador no es incluido en el Once Inicial, será considerado como “no participante” y la apuesta considerada nula.

11. Nº Total de Carreras

Para que las apuestas tengan validez, en el momento de realizar la apuesta debe haber sido lanzado al menos el 90% del número completo de overs programados a excepción de los casos en los que el innings/partido haya concluido de forma natural. Ejemplo: el resultado ganador ya se había alcanzado, todos los jugadores están eliminados o ya no quedan jugadores disponibles para efectuar lanzamientos.

12. Carreras Completadas en un Periodo Específico

Se trata de mercados de carreras/wickets (= postes) en un número particular de overs, por ejemplo: los primeros 15 overs. Para que las apuestas sean válidas, debe jugarse el número completo de los overs indicados a menos que los innings se concluyan de forma natural/reglamentaria o el juego posterior no pueda influir en el resultado. Cualquier cambio en las restricciones relativas a la recogida de bolas por los defensas (lo que se conoce como fielding) debida a una reducción en los overs del inning programados no afectará en la liquidación de las apuestas de este mercado. Esta regla también se aplicará en los mercados de hándicap de los primeros 15 overs.

13. Nº Total de Carreras del Bateador

1. Para que la apuesta sea válida, el bateador debe alcanzar la base, de lo contrario la apuesta se consideraría nula.
2. El nº total de carreras que consiga el bateador determinará la liquidación de la apuesta independiente de que se retire lesionado, las condiciones meteorológicas interrumpen el juego o si abandona el terreno de juego por cualquier otra razón.

14. Siguiendo Jugador Eliminado

A menos que se ofrezcan precios para un mercado de "Ninguno", las apuestas al Siguiendo Jugador Eliminado se considerarán nulas si ningún jugador es eliminado. Si cualquier jugador se retira, las apuestas serán declaradas nulas.

15. Nº Total de 4s y 6s

1. Las apuestas serán válidas siempre que la primera bola haya sido lanzada en el innings de cada equipo.
2. A efectos de liquidación, sólo tendrán validez los cuatros (4s) y seis (6s) logrados a golpe de bate.

16. Mejor Tándem de Inicio

La apuesta será válida siempre que la primera bola haya sido lanzada en el innings de cada equipo.

17. Handicaps

1. Se podrá ofrecer precios para handicaps en aquellos casos en los que un equipo (comunmente llamado equipo víctima) sea más "débil" que otro.
2. El handicap se ofrecerá en forma de carreras o wickets y se añadirá al finalizar el partido.
3. Las apuestas se decidirán en base al resultado oficial del partido.

18. Puntuación por Caída del Wicket

1. Las apuestas se decidirán en base a la puntuación del equipo bateador en el momento en que se diga que ha caído el wicket.

2. A efectos de liquidación, no se tendrán en cuenta las retiradas.

3. Si un wicket determinado no se cae en lo que resta de innings, las apuestas del mercado serán anuladas.

19. Apuestas Especiales

Los mercados de apuestas especiales se podrán ofrecer ocasionalmente en este sitio web. Si se indica, las presentes reglas de juego no regirán estas apuestas, y se mostrarán y aplicarán reglas de apuesta adicionales para estas apuestas.