

AdmiralBet.es

Reglas de las Otras Apuestas de Contrapartida

Versión 1.0

TABLA DE CONTENIDOS

Reglas de las Otras Apuestas de Contrapartida	1
TABLA DE CONTENIDOS	2
PARTE I. CONDICIONES GENERALES	3
1. INTRODUCCIÓN	3
2. DEFINICIONES	3
PARTE II. REGLAS DE LAS APUESTAS DE CADA EVENTO.	4
FIFA E-SPORTS (DEPORTES ELECTRÓNICOS)	4
Regla general de apuestas para FIFA E-Sports	4
Apuestas 1X2	4
Apuestas de primera mitad	5
Doble oportunidad	5
Ambos equipos marcan	5
Apuestas de hándicap	5
Más/menos (totales)	5

PARTE I. CONDICIONES GENERALES

1. INTRODUCCIÓN

AdmiralBet ofrece su servicio de Otras Apuestas de Contrapartida de acuerdo con los Términos y condiciones y las reglas impuestas por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ).

AdmiralBet se reserva el derecho de realizar cambios en este documento y es recomendable aconseja la lectura periódicamente este reglamento.

2. DEFINICIONES

- a) Otras Apuestas de Contrapartida: Es la apuesta en la que el participante apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta, y siendo el premio el resultante de multiplicar el importe de la participación por el coeficiente validado previamente para el pronóstico realizado. La apuesta se realiza sobre el resultado de uno o varios eventos incluidos en los programas previamente establecidos por el Operador, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador de juego.
- b) Unidad mínima de apuesta: Es la cantidad que se corresponde con el importe mínimo que puede jugarse en cada apuesta.
- c) Evento: Es el acontecimiento relacionado con la sociedad, los medios de comunicación, la economía, los espectáculos, la cultura, u otros similares, previamente determinado por el operador en el correspondiente programa, que se desarrolla en el marco de una competición o al margen de ella, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes del operador, y que presenta un desenlace incierto y ajeno al operador de las apuestas y a los participantes. Un evento nunca podrá estar relacionado con el mundo del deporte ni con el de la hípica, ni con competiciones en las que participen otros animales, a excepción de las carreras de velocidad de animales siempre que estas se realicen con las debidas garantías sobre el trato a los mismos. Los eventos sobre los que se constituyan apuestas de contrapartida deberán tener un resultado determinable, que permita a todas las partes que intervengan en las apuestas tener certeza del resultado acaecido. No podrán ser objeto de apuestas de contrapartida eventos que atenten contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, contra los derechos de la juventud y de la infancia o contra cualquier derecho o libertad reconocido constitucionalmente.
- d) Evento suspendido: Es el evento que, una vez iniciado, ha sido interrumpido antes de llegar a su final programado. Los eventos suspendidos pueden ofrecer resultados válidos si así se establece en las reglas particulares de las apuestas.
- e) Evento anulado: Es el evento que, por razones ajenas al operador de juego y a los participantes, no llega a celebrarse o, celebrándose, sus resultados no son considerados en las apuestas.

- f) Evento aplazado: Es el evento que, por razones ajenas al operador de juego y a los participantes, no se inicia en el momento programado para ello. El evento aplazado, salvo que las reglas particulares del juego establezcan lo contrario y determinen un evento que lo sustituya, supone el aplazamiento de los resultados de las apuestas.
- g) Otra apuesta de contrapartida simple: Es aquel pronóstico que se realiza sobre un único resultado de un único evento.
- h) Otra apuesta de contrapartida múltiple: Es aquel pronóstico que se realiza simultáneamente sobre dos o más resultados de uno o más eventos.
- i) Otra apuesta de contrapartida convencional: Es aquella clase de apuesta cuyo plazo para ser realizada deberá estar cerrado con anterioridad a que el evento se inicie. En el caso de apuestas múltiples, el plazo de realización deberá estar cerrado con anterioridad a que se celebre el primer evento por orden cronológico de los contenidos en la apuesta.
- j) Otra apuesta de contrapartida en directo: Es aquella clase de apuesta que se realiza durante el tiempo de celebración del evento sobre el que se basa, bien durante su totalidad o bien durante la parte del mismo que establezca el operador en su programa de apuestas.
- k) Coeficiente de apuesta: Es la cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora al ser multiplicada por la cantidad apostada. Si no se establece lo contrario, en el coeficiente estará incluido el importe correspondiente a la devolución de importe inicialmente aportado por el apostante que ha conseguido premio. Cada operador de «Otras apuestas de contrapartida» fijará los coeficientes asociados a las apuestas que comercializa, en función de su iniciativa y de las probabilidades de que el resultado de dicho pronóstico se produzca. Estos coeficientes podrán variar a lo largo del plazo de realización de las apuestas. El coeficiente fijado en cada momento para una apuesta concreta será único.

PARTE II. REGLAS DE LAS APUESTAS DE CADA EVENTO.

FIFA E-SPORTS (DEPORTES ELECTRÓNICOS)

Regla general de apuestas para FIFA E-Sports

La valoración se basará en el resultado oficial declarado por el órgano rector pertinente de la competición, retransmisión o API de juego especificada. Sin jugador, no hay apuesta (regla *Non-runner no-bet*). Un partido no jugado o aplazado se considerará no jugado a efectos de valoración, a menos que se juegue en las 48 horas siguientes a la hora de inicio programada originalmente. Las apuestas se anularán si el partido se ha registrado incorrectamente.

Todos los mercados de partidos se valorarán según el resultado oficial al final del tiempo reglamentario (a menos que se indique lo contrario) lo que incluye cualquier tiempo añadido de descuento o parada.

Apuestas 1X2

Las apuestas se refieren únicamente al juego a tiempo completo/reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

La selección 1 representa una victoria del equipo local.

La selección X representa un empate.

La selección 2 representa una victoria del equipo visitante.

Apuestas de primera mitad

Aquí existe la posibilidad de apostar en mercados relacionados con periodos distintos dentro de un evento/partido.

Doble oportunidad

Las siguientes opciones están disponibles para apostar:

1X - Selección ganadora si el resultado es una victoria del equipo local o un empate.

12 - Selección ganadora si el resultado es una victoria del equipo local o una victoria del equipo visitante.

X2 - Selección ganadora si el resultado es un empate o una victoria del equipo visitante.

Ambos equipos marcan

Apuesta al resultado si ambos equipos participantes marcarán un mínimo de 1 gol cada uno durante el evento/partido. Las opciones son Sí o No.

Apuestas de hándicap

Las apuestas de hándicap, también conocidas como "*de diferencial*", consisten en dar a una selección un déficit virtual (una desventaja) al inicio de un evento que debe superar. A la inversa, elegir otra selección en el mismo mercado normalmente implicará que esa selección reciba una ventaja virtual. Si la puntuación de la selección elegida es mayor que la de sus oponentes después de aplicar el hándicap, la selección elegida se considera ganadora.

Más/menos (totales)

Las apuestas más/menos son aquellas en las que es posible apostar por la cantidad de un suceso predefinido.