

FÚTBOL AUSTRALIANO

Todas las apuestas realizadas a partidos abandonados o pospuestos serán nulas, al menos que el partido se re programe para ser disputado en las 24 horas siguientes. En este caso, las apuestas permanecerán válidas.

Todos los mercados serán resueltos incluyendo la prórroga al menos que se especifique lo contrario. Debe completarse el tiempo regular para que las apuestas sean válidas al menos que se especifique lo contrario.

Ganador del Partido

Apuesta a qué equipo ganará el partido. Si algún partido termina en empate, incluyendo la posible prórroga, se devolverá el importe de las apuestas, a menos que se haya ofrecido una cuota para el empate.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante.

Ganador de una Parte

Apuesta a qué equipo ganará una parte determinada (primera parte o segunda parte).

Una posible prórroga no se tendrá en cuenta para las apuestas realizadas a la 2ª parte.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante.

Ganador de un Cuarto

Apuesta a qué equipo ganará un cuarto determinado.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 4º cuarto.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante.

Puntos Totales (2 opciones)

Apuesta a si el número total de puntos anotados en el partido por ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de puntos anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones. Ejemplo: goles / behinds.

Selecciones posibles: Más, menos

Carrera a (X) puntos

Apuesta a qué equipo anotará antes un número determinado (X) de puntos.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones. Ejemplo: goles / behinds.

Selecciones posibles: Equipo local, equipo visitante.

Método de la Primera Anotación

Apuesta a por qué método se anotará el primer punto del partido.

Selecciones posibles: Gol, Behind.

Primera Anotación del Partido.

Apuesta a cuál será el primer equipo en anotar y cual será el método de anotación.

Selecciones posibles: Gol del equipo local, gol del equipo visitante, behind del equipo local, behind del equipo visitante.

Puntos Totales del Equipo Local

Apuesta a si el total de puntos anotados en el partido por el equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos determinado. Si el

valor propuesto es un número entero y el total de puntos anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones. Ejemplo: goles / behinds.

Selecciones posibles: Más, menos

Puntos Totales del Equipo Visitante

Apuesta a si el total de puntos anotados en el partido por el equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de puntos anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones. Ejemplo: goles / behinds.

Selecciones posibles: Más, menos

Goles Totales

Apuesta a si el número total de goles marcados en el partido por ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más, menos

Primer Equipo en Marcar un Gol

Apuesta a qué equipo marcará el primer gol del partido.

Selecciones posibles: Equipo local, equipo visitante.

Último Equipo en Marcar un Gol

Apuesta a qué equipo marcará el ultimo gol del partido.

Selecciones posibles: Equipo local, equipo visitante.

Goles Totales - Equipo Local

Apuesta a si el número total de goles marcados en el partido por el equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más, menos

Goles Totales - Equipo Visitante

Apuesta a si el número total de goles marcados en el partido por el equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más, menos

Behinds Totales

Apuesta a si el número total de behinds anotados en el partido por ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de behinds determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de behinds anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más, menos

Behinds Totales - Equipo Local

Apuesta a si el número total de behinds anotados en el partido por el equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de behinds determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de behinds anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más, menos

Behinds Totales - Equipo Visitante

Apuesta a si el número total de behinds anotados en el partido por el equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de behinds determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de behinds anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más, menos

Handicap

Apuesta al ganador del partido después de aplicarse el handicap propuesto al marcador final. En mercados de 2 opciones las apuestas serán nulas en caso de que el resultado sea empate después de aplicar el handicap propuesto al marcador final.

Selecciones posibles (2 opciones): Equipo local, equipo visitante.

Selecciones posibles (3 opciones): Equipo local, empate, equipo visitante.

Margen de victoria

Apuesta al margen con el que un determinado equipo ganará el partido incluyendo la prórroga. Se ofrecen 4 rangos posibles:

1. Selecciones posibles (x.5 puntos): Equipo local por más de x.5 puntos, Equipo visitante por menos de x.5 puntos, cualquier equipo por menos de x.5 puntos.

2. Selecciones posibles (25 points): Equipo local por 1-24 puntos, equipo local por 25+ puntos, equipo visitante por 1-24 puntos, equipo visitante por 25+ puntos. Empate.

3. Selecciones posibles (40 puntos): Equipo local por 1-39 puntos, equipo local por 40+ puntos, equipo visitante por 1-39 puntos, equipo visitante por 40+ puntos. Empate.

4. Selecciones posibles: Equipo local por 1-12 puntos, equipo local por 13-24 puntos, equipo local por 25-36 puntos, equipo local por 37-48 puntos, equipo local por 49-60 puntos, equipo local por 61-72 puntos, equipo local por 73+ puntos, equipo visitante por 1-12 puntos, equipo visitante por 13-24 puntos, equipo visitante por 25-36 puntos, equipo visitante por 37-48 puntos, equipo

visitante por 49-60 puntos, equipo visitante por 61-72 puntos, equipo visitante por 73+ puntos, empate.

Equipo que anotará el Punto X°

Apuesta a qué equipo anotará un determinado (X) punto. (ejemplo: equipo que anotará el punto 3).

El mercado cubre todas las posibles anotaciones. Ejemplo: gol / behind.

Selecciones posibles: Equipo local, equipo visitante.

Equipo que marcará el Gol X°

Apuesta a qué equipo marcará un gol determinado (X). Ejemplo: equipo que marcará el gol 3.

Selecciones posibles: equipo local, equipo visitante.

Equipo que anotará el behind X°

Apuesta a qué equipo anotará un behind determinado (X). Ejemplo: equipo que marcará el behind 3.

Selecciones posibles: equipo local, equipo visitante.

Puntos Totales de la Primera Parte

Apuesta a si el conjunto de puntos anotados en la primera parte por ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de puntos anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones. Ejemplo: goles / behinds.

Selecciones posibles: Más, menos

Puntos Totales de la Primera Parte - Equipo Local.

Apuesta a si el conjunto de puntos anotados en la primera parte por parte del equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de puntos anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones realizadas por parte del equipo local Ejemplo: goles / behinds.

Selecciones posibles: Más, menos

Puntos Totales de la Primera Parte - Equipo Visitante

Apuesta a si el conjunto de puntos anotados en la primera parte por parte del equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de puntos anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones realizadas por parte del equipo visitante. Ejemplo: goles / behinds.

Selecciones posibles: Más, menos

Goles Totales - Primera Parte

Apuesta a si el conjunto de goles marcados en la primera mitad por parte de ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más, menos

Goles Totales de la Primera Parte - Equipo Local

Apuesta a si el número de goles marcados en la primera mitad por parte del equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más, menos

Goles Totales de la Primera Parte - Equipo Visitante

Apuesta a si el número de goles marcados en la primera mitad por parte del equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más, menos

Behinds Totales - Primera Parte

Apuesta a si el conjunto de behinds anotados en la primera mitad por parte de ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de behinds determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de behinds anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más, menos

Behinds Totales de la Primera Parte - Equipo Local

Apuesta a si el número de behinds anotados en la primera mitad por parte del equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de behinds determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de behinds anotados por el equipo local coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más, menos

Behinds Totales de la Primera Parte - Equipo Visitante

Apuesta a si el número de behinds anotados en la primera mitad por parte del equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de behinds determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de behinds anotados por el equipo visitante coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más, menos

Handicap de la Primera Parte

Apuesta al ganador de la primera parte después de aplicarse el handicap propuesto al marcador. En mercados de 2 opciones las apuestas serán nulas en caso de que el resultado sea empate después de aplicar el handicap propuesto al marcador de la primera parte.

Selecciones posibles (2 opciones): Equipo local, equipo visitante.

Selecciones posibles (3 opciones): Equipo local, empate, equipo visitante.

Margen de Victoria - Primera Parte

Apuesta al margen con el que un determinado equipo ganará la primera parte.

Selecciones posibles: Equipo local por 1-6 puntos, equipo local por 7-12 puntos, equipo local por 13-18 puntos, equipo local por 19-24 puntos, equipo local por 25-30 puntos, equipo local por 31+ puntos, equipo visitante por 1-6 puntos, equipo visitante por 7-12 puntos, equipo visitante por 13-18 puntos, equipo visitante por 19-24 puntos, equipo visitante por 25-30 puntos, equipo visitante por 31+ puntos, empate

Puntos Totales de la Segunda Parte

Apuesta a si el conjunto de puntos anotados en la segunda parte por ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de puntos anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones. Ejemplo: goles / behinds.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas a la segunda parte.

Selecciones posibles: Más, menos

Puntos Totales de la Segunda Parte - Equipo Local.

Apuesta a si el conjunto de puntos anotados en la segunda parte por parte del equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de puntos anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones realizadas por parte del equipo local Ejemplo: goles / behinds.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas a la segunda parte.

Selecciones posibles: Más, menos

Puntos Totales de la Segunda Parte - Equipo Visitante

Apuesta a si el conjunto de puntos anotados en la segunda parte por parte del equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de puntos anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones realizadas por parte del equipo visitante. Ejemplo: goles / behinds.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas a la segunda parte.

Selecciones posibles: Más, menos

Goles Totales - Segunda Parte

Apuesta a si el conjunto de goles marcados en la segunda mitad por parte de ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas a la segunda parte.

Selecciones posibles: Más, menos

Goles Totales de la Segunda Parte - Equipo Local

Apuesta a si el número de goles marcados en la segunda mitad por parte del equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas a la segunda parte.

Selecciones posibles: Más, menos

Goles Totales de la Segunda Parte - Equipo Visitante

Apuesta a si el número de goles marcados en la segunda mitad por parte del equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas a la segunda parte.

Selecciones posibles: Más, menos

Behinds Totales - Segunda Parte

Apuesta a si el conjunto de behinds anotados en la segunda mitad por parte de ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de behinds determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de behinds anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas a la segunda parte.

Selecciones posibles: Más, menos

Behinds Totales de la Segunda Parte - Equipo Local

Apuesta a si el número de behinds anotados en la segunda mitad por parte del equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de behinds determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de behinds anotados por el equipo local coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas a la segunda parte.

Selecciones posibles: Más, menos

Behinds Totales de la Segunda Parte - Equipo Visitante

Apuesta a si el número de behinds anotados en la segunda mitad por parte del equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de behinds determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de behinds anotados por el equipo visitante coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas a la segunda parte.

Selecciones posibles: Más, menos

Handicap de la Segunda Parte

Apuesta al ganador de la segunda parte después de aplicarse el handicap propuesto al marcador. En mercados de 2 opciones las apuestas serán nulas en caso de que el resultado sea empate después de aplicar el handicap propuesto al marcador de la segunda parte.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas a la segunda parte.

Selecciones posibles (2 opciones): Equipo local, equipo visitante.

Selecciones posibles (3 opciones): Equipo local, empate, equipo visitante.

Margen de Victoria - Segunda Parte

Apuesta al margen con el que un determinado equipo ganará la segunda parte.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas a la segunda parte.

Selecciones posibles: Equipo local por 1-6 puntos, equipo local por 7-12 puntos, equipo local por 13-18 puntos, equipo local por 19-24 puntos, equipo local por 25-30 puntos, equipo local por 31+ puntos, equipo visitante por 1-6 puntos, equipo visitante por 7-12 puntos, equipo visitante por 13-18 puntos, equipo visitante por 19-24 puntos, equipo visitante por 25-30 puntos, equipo visitante por 31+ puntos, empate

Anotación Total del Cuarto Xº

Apuesta a si el conjunto de puntos anotados en un cuarto determinado (X) por ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de puntos anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones. Ejemplo: goles / behinds.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, menos

Anotación Total del Cuarto Xº - Equipo Local

Apuesta a si el número de puntos anotados en un cuarto determinado (X) por parte del equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de puntos anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones. Ejemplo: goles / behinds.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, menos

Anotación Total del Cuarto Xº - Equipo Visitante

Apuesta a si el número de puntos anotados en un cuarto determinado (X) por parte del equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de puntos anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

El mercado tiene en cuenta todos los tipos de anotaciones. Ejemplo: goles / behinds.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, menos

Goles Totales del Cuarto Xº

Apuesta a si el conjunto de goles marcados en un cuarto determinado (X) por parte de ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, menos

Goles Totales del Cuarto Xº - Equipo Local

Apuesta a si el conjunto de goles marcados en un cuarto determinado (X) por parte del equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, menos

Goles Totales del Cuarto Xº - Equipo Visitante

Apuesta a si el conjunto de goles marcados en un cuarto determinado (X) por parte del equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, menos

Behinds Totales del Cuarto Xº

Apuesta a si el conjunto de behinds anotados en un cuarto determinado (X) por parte de ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de behinds determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de behinds anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, menos

Behinds Totales del Cuarto Xº - Equipo Local

Apuesta a si el número de behinds anotados en un cuarto determinado (X) por parte del equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de behinds determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de behinds anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, menos

Behinds Totales del Cuarto Xº - Equipo Visitante

Apuesta a si el número de behinds anotados en un cuarto determinado (X) por parte del equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de behinds determinado. Si el valor propuesto es un número entero y el total de behinds anotados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, menos

Handicap del Cuarto Xº

Apuesta al ganador de un cuarto determinado (X) después de aplicarse el handicap propuesto al marcador. En mercados de 2 opciones las apuestas serán nulas en caso de que el resultado sea empate después de aplicar el handicap propuesto al marcador de dicho cuarto.

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 4º cuarto.

Selecciones posibles (2 opciones): Equipo local, equipo visitante.

Margen de Victoria - Cuarto Xº

Apuesta al margen con el que un determinado equipo ganará un cuarto determinado (Xº).

Una posible prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas a la segunda parte.

Selecciones posibles: Equipo local por 1-6 puntos, equipo local por 7-12 puntos, equipo local por 13-18 puntos, equipo local por 19-24 puntos, equipo local por 25-30 puntos, equipo local por 31+ puntos, equipo visitante por 1-6 puntos, equipo visitante por 7-12 puntos, equipo visitante por 13-18 puntos, equipo visitante por 19-24 puntos, equipo visitante por 25-30 puntos, equipo visitante por 31+ puntos, empate

Mercados de Ganador (outright)

Apuesta al equipo que ganará una Liga / Campeonato / Premiership.

Selecciones posibles: Todos los equipos con posibilidad de ganar la Liga / Campeonato / Premiership.

Todas las apuestas se resolverán de acuerdo al resultado oficial una vez disputado el ultimo partido de la Liga/Campeonato/Premiership. Cambios posteriores de cualquier naturaleza no se tendrán en cuenta.

Si un equipo no participa en la competición, las apuestas a este equipo serán nulas.

La fecha y hora mostradas en el sistema de apuestas Versus puede no corresponderse con la programada por la competición.