

## **BALONMANO**

Todos los mercados son resueltos de acuerdo al resultado oficial después del tiempo reglamentario (60 minutos), a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado.

Todas las apuestas de partidos suspendidos o pospuestos serán anuladas, a menos que el evento se vuelva a reprogramar en las siguientes 24 horas. En este caso, seguirán pendientes. Todos los mercados que se hayan decidido hasta el momento de la interrupción o abandono se resolverán de acuerdo con el resultado vigente en el momento de la interrupción o abandono. Por ejemplo, más de 45.5 goles si ya se han marcado 46 goles.

En los partidos interrumpidos o aplazados, que tienen lugar dentro un torneo, se mantendrán las apuestas siempre y cuando el partido se complete antes de finalizar la competición.

### **Resultado Final**

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Selecciones posibles: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

### **Handicap**

Selecciona el ganador después de que el hándicap se haya aplicado al resultado final. En hándicap de 2 opciones, las apuestas serán nulas si una vez aplicado el hándicap el resultado es empate.

Selecciones posibles (2 opciones): x.x-Hándicap para el Equipo Local, x.x-Hándicap para el Equipo Visitante.

Selecciones posibles (3 opciones): Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

### **Empate, apuesta no válida**

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante.

Si el partido termina en empate, las apuestas en este mercado serán nulas.

### **Doble Oportunidad**

Selecciona una de las tres opciones: el equipo local gana o empata; el equipo visitante gana o empata; el equipo local o visitante gana.

Selecciones posibles: Equipo Local/Empate, Equipo Visitante/Empate, Equipo Local/Equipo Visitante.

La apuesta es ganadora si se da cualquiera de los dos resultados apostados.

### **Margen de Victoria**

Selecciona el equipo ganador y los goles de ventaja sobre su oponente.

Selecciones posibles: Equipo Local por más de 10 goles, Equipo Local por 6-10 goles, Equipo Local por 1-5 goles, Empate, Equipo Visitante por más de 10 goles, Equipo Visitante por 6-10 goles, Equipo Visitante por 1-5 goles.

### **Descanso / Final**

Predice el resultado al descanso y al final del partido. Ambos resultados deben de ser acertados.

No se incluye la prórroga.

Selecciones posibles: Equipo Local / Equipo Visitante, Equipo Local / Empate, Equipo Local / Equipo Local, Empate / Equipo Local, Empate / Empate, Empate / Equipo Visitante, Equipo Visitante / Equipo Local, Equipo Visitante / Empate, Equipo Visitante / Equipo Visitante.

### **Total de Goles & Resultado**

Apuesta al ganador del partido y al total de goles anotados. Las apuestas deben de indicar ambos: el ganador del partido y el total de goles.

Selecciones posibles: Menos de x.5 Goles y Equipo Local, Menos de x.5 Goles y Empate, Menos de x.5 Goles y Equipo Visitante, Más de x.5 Goles y Equipo Local, Más de x.5 Goles y Empate, Más de x.5 Goles y Equipo Visitante.

**Goles Totales**

Apuesta a si el número total de goles en el partido (no se incluye la prórroga) será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles propuesto. Si la cifra de goles propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán anuladas.

Se tendrá en cuenta la suma de los goles anotados por ambos equipos.

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

**Goles Totales (agregado)**

Apuesta a cuantos goles se marcarán en tiempo regular.

Selecciones posibles: 0 a 46 goles, 47 a 49 goles, 50 a 52 goles, 53 a 55 goles, 56 a 58 goles, 59 a 61 goles, 62 o más goles.

**Goles Totales Equipo Local (agregado)**

Apuesta a cuantos goles marcará el Equipo Local en tiempo regular.

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

**Goles Totales Equipo Local (agregado)**

Apuesta a cuantos goles marcará el equipo local en tiempo regular (prórroga no cuenta).

Selecciones posibles: 0 a 19 goles; 20 a 22 goles; 23 a 25 goles; 26 a 28 goles, 29 a 31 goles; 32 a 34 goles; 35 o más goles.

**Goles Totales Equipo Visitante**

Apuesta a cuantos goles marcará el Equipo visitante en tiempo regular (la prórroga no cuenta). Si la cifra de goles propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán anuladas.

Posibles selecciones: Más de x.5 goles, Menos de x.5 goles.

**Goles Totales Equipo Visitante (Agregado)**

Apuesta a cuantos goles marcará el equipo visitante en tiempo regular (prórroga no cuenta).

Selecciones posibles: 0 a 19 goles; 20 a 22 goles; 23 a 25 goles; 26 a 28 goles, 29 a 31 goles; 32 a 34 goles; 35 o más goles.

**Goles Totales - Par / Impar**

Apuesta a si el total de goles en el tiempo regular será Par o Impar

Selecciones posibles: Odd, Even.

**Mitad con más goles**

Apuesta a en qué parte se marcarán más goles.

Selecciones posibles: 1ª Mitad, 2ª Mitad, Empate.

**Mitad con más goles - Equipo Local**

Apuesta a en qué parte marcará más goles el equipo local.

Selecciones posibles: 1ª Mitad, 2ª Mitad, Empate.

**Mitad con más goles - Equipo Visitante**

Apuesta a en qué parte marcará más goles el equipo visitante.

Selecciones posibles: 1ª Mitad, 2ª Mitad, Empate.

**Primero en anotar X Goles**

Apuesta a qué equipo será el primero en anotar un número determinado (X) de goles.

Si ningún equipo anota el número determinado (X) de goles, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante.

### **Qué equipo anotará el Gol X**

Selecciona qué equipo anotará un gol determinado (X) en el partido. Para este mercado, se combinarán los goles previos de ambos equipos.

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante.

Si el número de goles combinado de ambos equipos es menor que el gol X propuesto, todas las apuestas a este mercado serán nulas.

### **Primera Mitad - Resultado**

Apuesta a que equipo ganará la primera mitad.

Selecciones posibles: Equipo local, empate, equipo visitante.

### **Primera Mitad - Empate, apuesta no válida**

Apuesta a qué equipo ganará la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

Si la primera mitad termina en empate, las apuestas a este mercado serán nulas.

### **Primera Mitad - Hándicap**

Apuesta al ganador al descanso después de que el hándicap propuesto se haya aplicado al resultado de la primera mitad. En hándicap de 2 opciones las apuestas serán nulas si el resultado es empate después de aplicar el hándicap.

Selecciones posibles (2 opciones): x.x - hándicap para el equipo local; x.x - hándicap para el equipo visitante.

Selecciones posibles (3 opciones): Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

**Primera Mitad - Doble Oportunidad (1X - 12 - X2)**

Apuesta a una de las tres opciones en la primera mitad: el equipo local gana o empata (Equipo Local/Empate), el equipo visitante gana o empata (Equipo Visitante/Empate), el equipo local o visitante gana (Equipo Local/Equipo Visitante)

Selecciones posibles: Equipo Local/Empate, Equipo Visitante/Empate, Equipo Local/Equipo Visitante.

**Primera Mitad - Margen de Victoria**

Selecciona el equipo ganador en la Primera Mitad y los goles de ventaja sobre su oponente.

Selecciones posibles: Equipo Local 5 goles o más, Equipo Local por 3-4 goles, Equipo Local por 1-2 goles, Empate, Equipo Visitante por 5 goles o más, Equipo Visitante por 3-4 goles, Equipo Visitante por 1-2 goles.

**Primera Mitad - Total de Goles & Resultado**

Apuesta al ganador de la primera mitad y al total de goles anotados. Las apuestas deben de indicar ambos: el ganador y el total de goles, ambos de la primera mitad.

Selecciones posibles: Menos de x.5 Goles y Equipo Local, Menos de x.5 Goles y Empate, Menos de x.5 Goles y Equipo Visitante, Más de x.5 Goles y Equipo Local, Más de x.5 Goles y Empate, Más de x.5 Goles y Equipo Visitante.

**Primera Mitad - Goles Totales**

Apuesta a si el número total de goles en la primera mitad será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de goles propuesto. Si la cifra de goles propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán anuladas.

Se tendrá en cuenta la suma de los goles anotados por ambos equipos en la primera mitad.

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

**Primera Mitad - Goles Totales (agregado)**

Apuesta a cuantos goles se marcarán en la primera mitad.

Selecciones posibles: 0 a 19 goles, 20 a 22 goles, 23 a 25 goles, 26 a 28 goles, 29 a 31 goles, 32 a 34 goles, 35 o más goles.

**Primera Mitad - Goles Totales del Equipo Local (agregado)**

Apuesta a cuantos goles anotará el equipo local en la primera mitad.

Selecciones posibles: 0 a 8 goles, 9 a 10 goles, 11 a 12 goles, 13 a 14 goles, 15 a 16 goles, 17 a 19 goles, 19 o más goles.

**Primera Mitad - Goles Totales del Equipo Visitante (agregado)**

Apuesta a cuantos goles anotará el equipo visitante en la primera mitad.

Selecciones posibles: 0 a 8 goles, 9 a 10 goles, 11 a 12 goles, 13 a 14 goles, 15 a 16 goles, 17 a 19 goles, 19 o más goles.

**Primera Parte Par / Impar**

Apuesta a si el total de goles en la primera mitad será par o impar.

Selecciones posibles: par, impar.

**Segunda Mitad - Resultado**

Apuesta a que equipo ganará la segunda mitad.

Selecciones posibles: Equipo local, empate, equipo visitante.

**Segunda Mitad - Empate, apuesta no válida**

Apuesta a qué equipo ganará la segunda mitad. Solo se tienen en cuenta los goles anotados en la segunda mitad.

Posibles selecciones: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

Si ambos equipos anotan el mismo número de goles (empate), las apuestas a este mercado serán nulas.

### **Segunda Mitad - Doble Oportunidad**

Apuesta a una de las tres opciones sobre el resultado en la segunda mitad: el equipo local gana o empata; el equipo visitante gana o empata; el equipo local o visitante gana. Solo se tienen en cuenta los goles anotados en la segunda mitad.

Selecciones posibles: Equipo Local/Empate, Equipo Visitante/Empate, Equipo Local/Equipo Visitante.

La apuesta es ganadora si se da cualquiera de los dos resultados apostados.

### **Segunda Mitad - Par/Impar**

Apuesta a si el número de goles anotados en la segunda mitad será par o impar. Se combinarán los goles anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Par, Impar.

### **Mercados de Ganador - Largo Plazo (outrights)**

Apuesta a qué equipo ganará el Campeonato / Liga / Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tengan posibilidad de ganar.

Todas las apuestas serán resueltas de acuerdo al resultado oficial después del ultimo partido del Campeonato / Liga / Copa. Cambios posteriores al resultado oficial anunciado no se tendrán en cuenta.

En caso de que un equipo no participe en la competición, todas las apuestas a este equipo serán anuladas.

La fecha mostrada en el sistema de apuestas Versus no tiene por que coincidir con la fecha prevista de fin de la competición.



**1-3 (Top 3)**

Apuesta a qué equipo terminará en el Top 3 (3 primeros clasificados) de la competición.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tengan posibilidad de terminar en el Top 3 del Torneo / Campeonato / Liga o Copa.

Todas las apuestas serán resueltas de acuerdo al resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores al resultado oficial anunciado no se tendrán en cuenta.

En caso de que un equipo no participe en la competición, todas las apuestas a este equipo serán anuladas.

La fecha mostrada en el sistema de apuestas VERSUS no tiene porque coincidir con la fecha prevista de fin de la competición.