

HOCKEY HIELO

Todos los mercados se resuelven de acuerdo al resultado oficial de los partidos, incluida la prórroga y la tanda de penaltis, al menos que se especifique de otra manera en la descripción del mercado con "60 min". Los 60 minutos corresponden al tiempo regular de los partidos compuesto por 3 periodos de 20 minutos cada uno.

En el caso de que un partido se abandone, todos los mercados que ya tengan resultado y puedan ser resueltos se resolverán. Ejemplo: Ganador del primer periodo si el partido se abandona en el Segundo Periodo.

Todas las apuestas realizadas sobre partidos suspendidos o pospuestos serán anuladas, a menos que el evento se dispute en las 24 horas siguientes a la fecha y hora originales del evento. En este caso, seguirán pendientes.

Línea de Dinero

Apuesta a qué equipo ganará el partido (Prórroga y Tanda de penaltis incluidas).

Selecciones posibles: Equipo local, equipo visitante.

Resultado del Partido (60 min)

Apuesta a qué equipo ganará el partido en el tiempo regular (60 minutos).

Selecciones posibles: equipo local, empate, equipo visitante.

Goles Totales

Apuesta a si el conjunto de goles marcados por ambos equipos en el partido (prórroga y tanda de penaltis incluidas) será superior (más de) o inferior (menos de) un valor de goles propuesto. Si la cifra de goles propuesta es un número entero y la suma de los goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Posibles selecciones: Más de x.5 goles, Menos de x.5 goles, Más de x.0 goles, Menos de x.0 goles.

Total Goals (60 min)

Apuesta a si el conjunto de goles marcados por ambos equipos en el tiempo regular (60 minutos) será superior (más de) o inferior (menos de) un valor de goles propuesto. Si la cifra de goles propuesta es un número entero y la suma de los goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Posibles selecciones: Más de x.5 goles, Menos de x.5 goles, Más de x.0 goles, Menos de x.0 goles.

Handicap

Apuesta al ganador, después de que el hándicap se haya aplicado al resultado final oficial (incluidas prórroga y tanda de penaltis).

Hándicap de gol completo: un hándicap de +/- uno o más goles se concede a uno de los equipos, el cual se le añadirá al número de goles marcados por dicho equipo. Las apuestas realizadas serán nulas si el resultado final termina en empate después de que el hándicap se haya aplicado al resultado final oficial.

Hándicap de medio gol: un hándicap de +/- 0.5 (mitad de gol) o más goles se concede a uno de los equipos, el cual se le añadirá al número de goles marcados por dicho equipo. Las apuestas realizadas no pueden terminar en empate.

Selecciones posibles: x.x-Hándicap para el Equipo Local, x.x-Hándicap para el Equipo Visitante.

Handicap (60 min)

Apuesta a qué equipo ganará el partido, después de aplicar el hándicap propuesto al resultado del partido en el tiempo regular (60 minutos).

Selecciones posibles: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

Handicap Asiático (60 min)

Apuesta al ganador, después de que el hándicap se haya aplicado al resultado del tiempo regular (60 minutos).

Hándicap de gol completo: un hándicap de +/- uno o más goles se concede a uno de los equipos, el cual se le añadirá al número de goles marcados por dicho equipo. Las apuestas realizadas serán nulas si el resultado final termina en empate después de que el hándicap se haya aplicado al resultado final oficial.

Hándicap de medio gol: un hándicap de +/- 0.5 (mitad de gol) o más goles se concede a uno de los equipos, el cual se le añadirá al número de goles marcados por dicho equipo. Las apuestas realizadas no pueden terminar en empate.

Selecciones posibles: x.x-Hándicap para el Equipo Local, x.x-Hándicap para el Equipo Visitante.

Doble Oportunidad (60 minutos)

Apuesta a una de las tres opciones, 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). Solo se tiene en cuenta el tiempo regular (60 minutos).

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

La apuesta será ganadora si cualquier de las dos opciones incluidas en el pronóstico tiene lugar.

Empate, apuesta no válida (60 min)

Apuesta a qué equipo ganará el partido en el tiempo regular (60 minutos).

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante.

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

Goles Totales y Ganador del Partido

Apuesta al ganador del partido (incluidas prórroga y tanda de penaltis) y al total de goles marcados. La apuesta debe indicar ambos pronósticos.

Selecciones posibles: menos de x.5 goles y equipo local, menos de x.5 goles y equipo visitante, más de x.5 goles y equipo local, más de x.5 goles y equipo visitante.

Goles Totales y Ganador del Partido (60 minutos)

Apuesta al ganador del partido y al total de goles marcados en el tiempo regular (60 minutos). La apuesta debe indicar ambos pronósticos.

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.

Both Teams to Score

Apuesta a si marcarán ambos equipos en el tiempo regular (60 minutos) o no. Si solamente marca un equipo, el mercado será resuelto como 'No'.

Selecciones posibles: Sí, No.

Número de Equipos que Marcarán (60 minutos)

Apuesta a cuántos equipos marcarán un gol en el tiempo regular.

Selecciones posibles: 0,1,2.

Primer Equipo en Marcar (60 minutos)

Apuesta a qué equipo marcará el primer gol en el tiempo regular (60 minutos).

Selecciones posibles: Equipo local, sin goles, equipo visitante.

Último Equipo en Marcar (60 minutos)

Apuesta a qué equipo marcará el último gol en el tiempo regular (60 minutos).

Selecciones posibles: Equipo local, Sin goles, Equipo visitante.



Número de Goles: Impar/Par

Apuesta a si el número total de goles en el partido (incluidas prórroga y tanda de penaltis) será impar o par. Se tendrá en cuenta el conjunto de goles marcados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, par.

Número de Goles: Impar / Par (60 minutos)

Apuesta a si el número total de goles en el tiempo regular (60 minutos) será impar o par. Se tendrá en cuenta el conjunto de goles marcados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, par.

Resultado Correcto

Apuesta al resultado exacto del partido (incluidas prórroga y tanda de penaltis).

Selecciones posibles: varios resultados exactos.

Resultado Correcto (60 minutos)

Apuesta al resultado exacto del partido en el tiempo regular (60 minutos).

Selecciones posibles: varios resultados exactos.

Periodo con más goles

Apuesta al periodo en el que se marcan más goles.

La prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas al 3º periodo.

Selecciones posibles: Primer periodo, Segundo Periodo, Tercer Periodo, más de un periodo.

Más de un periodo = en dos o más periodos se anotan el mayor número de goles.

Próximo Gol (60 min)

Apuesta a qué equipo marcará el próximo gol en el tiempo regular (60 minutos) a partir del momento en que se realiza la apuesta.

Selecciones posibles: Equipo local, sin goles, equipo visitante.

Goles Totales - Equipo Local

Apuesta a si el número de goles marcados por el equipo local en el partido (prórroga y tanda de penaltis incluidas) será superior (más de) o inferior (menos de) un valor de goles propuesto. Si la cifra de goles propuesta es un número entero y la suma de los goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Posibles selecciones: Más de x.5 goles, Menos de x.5 goles, Más de x.0 goles, Menos de x.0 goles.

Goles Totales - Equipo Local (60 min)

Apuesta a si número de goles marcados por el equipo local en el tiempo regular (60 minutos) será superior (más de) o inferior (menos de) un valor de goles propuesto. Si la cifra de goles propuesta es un número entero y la suma de los goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Posibles selecciones: Más de x.5 goles, Menos de x.5 goles, Más de x.0 goles, Menos de x.0 goles.

Goles del Equipo Local (60 min)

Apuesta a cuántos goles marcará el equipo local en el tiempo regular (60 minutos).

Selecciones posibles: sin goles, exactamente 1 gol, exactamente 2 goles, 3 o más goles.

Goles Totales - Equipo visitante

Apuesta a si el número de goles marcados por el equipo visitante en el partido (prórroga y tanda de penaltis incluidas) será superior (más de) o inferior (menos de) un valor de goles propuesto. Si la cifra de goles propuesta es un número entero y la suma de los goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Posibles selecciones: Más de x.5 goles, Menos de x.5 goles, Más de x.0 goles, Menos de x.0 goles.

Goles Totales - Equipo Visitante (60 min)

Apuesta a si número de goles marcados por el equipo visitante en el tiempo regular (60 minutos) será superior (más de) o inferior (menos de) un valor de goles propuesto. Si la cifra de goles propuesta es un número entero y la suma de los goles marcados coincide con este valor, las apuestas serán nulas.

Posibles selecciones: Más de x.5 goles, Menos de x.5 goles, Más de x.0 goles, Menos de x.0 goles.

Goles del Equipo Visitante (60 min).

Apuesta a cuántos goles marcará el equipo visitante en el tiempo regular (60 minutos).

Selecciones posibles: sin goles, exactamente 1 gol, exactamente 2 goles, 3 o más goles.

Número de Goles Equipo Local: Impar / Par (60 minutos)

Apuesta a si el número total de goles del equipo local en el tiempo regular (60 minutos) será impar o par.

Selecciones posibles: Impar, par.

Número de Goles Equipo Visitante: Impar / Par (60 minutos)

Apuesta a si el número total de goles del equipo visitante en el tiempo regular (60 minutos) será impar o par.

Selecciones posibles: Impar, par.

Clasificarse

Apuesta a qué equipo se clasificará.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo Visitante.

Resultado del Periodo Xº

Apuesta a qué equipo ganará un periodo determinado (X). Solo se tiene en cuenta los goles marcados en este periodo.

La prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas al 3º periodo.

Selecciones posibles: Equipo local, empate, equipo visitante.

Periodo Xº - Doble Oportunidad

Apuesta a una de las tres opciones para un periodo determinado (X): 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).

La prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas a doble oportunidad del tercer periodo.

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

La apuesta será ganadora si cualquier de las dos opciones incluidas en el pronóstico tiene lugar.

Ganador del Periodo Xº y Ganador del Partido (60 min)

Apuesta a qué equipo ganará un periodo determinado (X) y ganará el partido en su tiempo regular (60 minutos).

Selecciones posibles: Equipo local / Equipo Local, Equipo Local / Empate, Equipo Local / Equipo Visitante, empate / equipo local, empate/empate, empate / equipo visitante, equipo visitante, equipo local, equipo visitante/empate, equipo visitante/equipo visitante.

Periodo Xº - Goles Totales

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

La prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas hechas al 3º periodo.

Posibles selecciones: Más de x.5 goles, Menos de x.5 goles, Más de x.0 goles, Menos de x.0 goles.

Periodo Xº - Goles Impar/Par

Apuesta a si el número total de goles en un periodo determinado (X) será impar o par. Se tendrá en cuenta el conjunto de goles marcados por ambos equipos.

La prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas hechas al 3º periodo.

Selecciones posibles: Impar, par.

¿Habrá prórroga?

Apuesta a si habrá prórroga en el partido o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Tanda de Penaltis

Apuesta a si habrá tanda de penaltis en el partido o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Tanda de Penaltis - Ganador

Apuesta a qué equipo ganará la tanda de penaltis.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante.

Resto del Partido (60 minutos)

Apuesta al ganador del intervalo comprendido entre el momento en que se realiza la apuesta hasta el final del tiempo regular (60 minutos). Para este mercado, los equipos empiezan con el resultado virtual de 0-0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo (resultado 3-2) es el marcador actual. Solo contarán los goles marcados después de la realización de la apuesta. Cualquier gol marcado antes del momento de la realización de la apuesta no se tendrá en cuenta.

Selecciones posibles: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

Ganar el resto del Periodo X

Apuesta al ganador del intervalo comprendido entre el momento en que se realiza la apuesta hasta el final de un periodo determinado (X). Para este mercado, los equipos empiezan con el resultado virtual de 0-0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo (resultado 3-2) es el marcador actual. Solo contarán los goles marcados después de la realización de la apuesta. Cualquier gol marcado antes del momento de la realización de la apuesta no se tendrá en cuenta.

Selecciones posibles: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

Margen de Victoria (60 min)

Apuesta al equipo que ganará el partido en el tiempo regular (60 minutos) y la diferencia de goles sobre su oponente.

Selecciones posibles: Equipo local por 1, equipo local por 2, equipo local por 3 o más, equipo visitante por 1, equipo visitante por 2, equipo visitante por 3 o más, empate.

Handicap del Periodo Xº

Apuesta a qué equipo ganará un periodo determinado (X) después de aplicar el hándicap propuesto al resultado de dicho periodo.

La prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 3º periodo.

Selecciones posibles: x.x - hándicap para el equipo local, x.x - Handicap para el equipo visitante.

Xº Periodo - Empate, apuesta no válida.

Apuesta a qué equipo ganará un periodo determinado (X). Solo se tendrán en cuenta los goles anotados en dicho periodo.

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante.

Si ambos equipos marcan el mismo número de goles en el periodo (X), las apuestas serán nulas.

Xº Periodo - Impar/Par.

Apuesta a si el número de goles marcados en un periodo determinado (X) será Par o Impar.

La prórroga no se tiene en cuenta para las apuestas realizadas al 3º periodo.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Mercados de Ganador (outrights)

Apuesta a qué equipo ganará el Campeonato / Liga / Copa / División, Conferencia.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tengan posibilidad de ganar la competición que se trate.

Todas las apuestas se resolverán de acuerdo al resultado oficial una vez se haya disputado el último partido de la competición. Cambios posteriores de cualquier naturaleza no se tendrán en cuenta.

Si un equipo no participa en una competición, todas las apuestas a ganador en este equipo serán nulas.

La fecha mostrada en el sistema de apuestas Versus puede no corresponderse con la fecha programada para el fin de la competición.

Top 3

Apuesta a qué equipo finalizará en los 3 primeros lugares de la competición.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tengan la posibilidad de terminar en los 3 primeros lugares.

Si un equipo no participa en una competición, todas las apuestas a ganador en este equipo serán nulas.

La fecha mostrada en el sistema de apuestas Versus puede no corresponderse con la fecha programada para el fin de la competición.