

RUGBY LEAGUE

Todos los mercados se resolverán de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario (80 minutos). La prórroga no se tendrá en cuenta en la resolución de las apuestas a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado.

Los cambios posteriores al resultado oficial anunciado después del partido, de cualquier naturaleza, no se tendrán en cuenta para la resolución de las apuestas.

En caso de suspensión o abandono, se resolverán todos los mercados que ya se hayan decidido. Por ejemplo, resultado al descanso cuando un partido se suspende o abandona en la segunda parte.

Todas las apuestas en 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.

Resultado Final

Apuesta a qué equipo ganará el partido.

Selecciones posibles: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

Descanso/Final

Apuesta al resultado al descanso y al final del partido. Ambos pronósticos deben 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

Puntos Totales Par/Impar

Apuesta a si el total de puntos en el partido (no se incluye la prórroga) será impar o par.

Selecciones posibles: Impar, Par

Puntos Totales

Apuesta a sí 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 propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Resultado/Puntos Totales

Apuesta al resultado final y al total de puntos anotados en el partido. Las apuestas deben de indicar ambos pronósticos: el ganador del partido y los puntos totales.

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

Equipo Local - Puntos Totales

Apuesta a sí el número total de puntos anotados en el partido por el equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Equipo Visitante - Puntos Totales

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

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Hándicap

Apuesta al ganador del partido después de aplicar el hándicap propuesto al resultado final.

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.

Margen de Victoria

Apuesta al equipo ganador del partido y a la diferencia de puntos con respecto a su oponente.

Selecciones posibles: Equipo Local por 1-7, Equipo Local por 8-14, Equipo Local por 15+, Equipo Visitante por 1-7, Equipo Visitante por 8-14, Equipo Local por 15+, Empate.

Por ejemplo, si el equipo local gana el partido 32-21, la selección "Equipo Local 8-14" será la correcta. No se incluye la prórroga.

Primera Parte - Resultado

Apuesta a qué equipo ganará la primera parte.

Selecciones posibles: Equipo local, empate, equipo visitante.

Primera Parte - Empate, apuesta no válida

Apuesta a qué equipo ganará la primera parte. Si el resultado es empate, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante.

Primera Parte - Impar/Par

Apuesta a si el total de puntos anotados en la primera parte será impar o par.

Selecciones posibles: Impar, Par

Primera Parte - Hándicap

Apuesta al resultado de la primera parte después de aplicar el hándicap propuesto al resultado.

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.

Mitad con Más Puntos

Apuesta a en qué parte se anotarán más puntos.

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

Ganará el Resto del Partido

Apuesta al ganador del partido en el periodo comprendido entre el momento en que se realiza la apuesta y el final del partido. En este mercado, los equipos empiezan con el resultado virtual de 0-0. El resultado aparece entre paréntesis, por ejemplo (resultado 17-12) es el marcador actual. Solo contarán los puntos marcados después de la realización de la apuesta. Cualquier punto anotado antes del momento de la realización de la apuesta no se tendrá en cuenta.

Selecciones posibles: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

Ganará el Resto de la 1ª Parte

Apuesta al ganador de la primera parte en el periodo comprendido entre el momento en el que se realiza la apuesta y el final de la primera parte. En este mercado, los equipos empiezan con el resultado virtual de 0-0. El resultado aparece entre paréntesis, por ejemplo (resultado 9-3) es el marcador actual. Solo contarán los puntos marcados después de la realización de la apuesta. Cualquier

punto anotado antes del momento de la realización de la apuesta no se tendrá en cuenta.

Selecciones posibles: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

Doble Oportunidad

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).

Selecciones posibles: Equipo local / empate, equipo visitante / empate, equipo local / equipo visitante.

Empate, apuesta no válida

Apuesta a qué equipo ganará el partido. Si el partido termina en empate, la apuesta será nula.

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante.

Se clasificará

Apuesta a que equipo se clasificará

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante

Primera Parte - Puntos Totales

Apuesta a sí 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 propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Primer Parte - Doble Oportunidad

Apuesta a una de las tres opciones de 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.

Carrera a X puntos

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

Selecciones posibles (2 opciones): Equipo Local, Equipo Visitante.

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

En caso de que ningún equipo se anote el número de puntos propuesto (X), las apuestas serán nulas.

Primera Parte - Puntos Totales del Equipo Local

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

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Primera Parte - Puntos Totales del Equipo Visitante

Apuesta a sí el número total de puntos anotados en la primera parte por el equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de puntos propuesto. Si la cifra de puntos propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, Menos de x.5 puntos. Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Primera Parte - Hándicap (3 opciones)

Apuesta al ganador de la primera mitad después de aplicar el hándicap propuesto al marcador.

Selecciones posibles: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

Segunda Parte - Resultado

Apuesta a qué equipo ganará la segunda parte.

Selecciones posibles: Equipo local, empate, equipo visitante.

Ensayos Totales

Apuesta a sí el conjunto de ensayos anotados en el partido por ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de ensayos propuesto. Si la cifra de ensayos propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más de x.5 ensayos, Menos de x.5 ensayos, Más de x.0 ensayos, Menos de x.0 ensayos.

Ensayos Totales - Equipo Local

Apuesta a si el número total de ensayos anotados en el partido por parte del equipo local será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de ensayos propuesto. Si la cifra de ensayos propuesta es un número entero y el total de ensayos anotados coincide con dicho valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más de x.5 ensayos, Menos de x.5 ensayos, Más de x.0 ensayos, Menos de x.0 ensayos.

Ensayos Totales - Equipo Visitante

Apuesta a sí el número total de ensayos anotados en el partido por parte del equipo visitante será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de ensayos propuesto. Si la cifra de ensayos propuesta es un número entero y el total de ensayos anotados coincide con dicho valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más de x.5 ensayos, Menos de x.5 ensayos, Más de x.0 ensayos, Menos de x.0 ensayos.

Primer Equipo en Anotar un Ensayo

Apuesta a qué equipo anotará el primer ensayo del partido.

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante, Sin Ensayos.

Primer Ensayo Convertido

Apuesta a si la conversión después del primer ensayo será exitosa o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Último Equipo en Anotar un Ensayo

Apuesta a qué equipo anotará el último ensayo del partido.

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante, Sin Ensayos.

Equipo que Anotará el Ensayo (X)

Apuesta a qué equipo anotará un ensayo determinado (X). Si ningún equipo anota dicho ensayo (X), las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Equipo Local, Equipo Visitante.

Ensayos Totales - Primera Parte

Apuesta a sí el conjunto de ensayos anotados en la primera parte por ambos equipos será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de ensayos propuesto. Si la cifra de ensayos propuesta es un número entero y el total anotado coincide con dicho valor, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Más de x.5 ensayos, Menos de x.5 ensayos, Más de x.0 ensayos, Menos de x.0 ensayos.

Primer Anotador de Ensayo

Apuesta al jugador que realizará el primer ensayo del partido (prórroga no incluida).

Selecciones posibles: lista de jugadores.

Las apuestas serán válidas siempre que el jugador apostado participe en el partido, aunque no lo haga desde el inicio. Si el jugador entra al campo cuando el primer ensayo ya se ha anotado, las apuestas en este jugador serán nulas.

Anotador de Ensayo en Cualquier Momento

Apuesta a qué jugador anotará un ensayo en cualquier momento del partido (prórroga no incluida).

Selecciones posibles: lista de jugadores.

Si el jugador no participa en el partido, las apuestas serán nulas. Para que las apuestas sean válidas, el jugador debe participar en el encuentro en cualquier momento, no siendo necesario que el jugador juegue el partido desde el inicio.

Último Jugador en Realizar un Ensayo

Selecciona qué jugador anotará el último ensayo del partido (prórroga no incluida).

Selecciones posibles: lista de jugadores

Si el jugador no participa en el partido, las apuestas serán nulas. Para que las apuestas sean válidas, el jugador debe participar en el encuentro en cualquier momento, no siendo necesario que el jugador juegue el partido desde el inicio.

Tarjeta Roja en el Encuentro

Apuesta a si algún jugador recibirá una tarjeta roja (no se incluye la prórroga).

Selecciones posibles: Sí, No.

Apuestas a Largo Plazo / Ganador Final (outright)

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

Selecciones posibles: Todos los equipos que tengan la posibilidad de ganar el Campeonato/Liga/Copa/Torneo.

Todas las apuestas serán resueltas de acuerdo con el resultado oficial tras el último partido del Campeonato/Liga/Copa. Cambios posteriores, de cualquier naturaleza, no se tendrán en cuenta.

Si un equipo no participa en el torneo, todas las apuestas a largo plazo (Ganador Final, etc.) realizadas a este equipo serán nulas.

La fecha final mostrada en el sistema de apuestas VERSUS puede no corresponder con la programada por la competición.