

## Reglas del Balonmano:

- a. Las apuestas en el partido sólo se aceptarán para el tiempo normal, sin incluir el tiempo extra, a menos que se indique lo contrario. El resultado del tiempo extra no afecta el resultado de la segunda mitad y no se tiene en cuenta en el conteo de las apuestas de la segunda mitad.
- b. Todos los resultados se calculan de acuerdo con las estadísticas oficiales, tomadas de los sitios web oficiales de cada liga o torneo y también se comprueban con los registros de los juegos en vivo. Si las estadísticas de la compañía, basada en la cobertura de TV no coinciden con las estadísticas oficiales de la liga o torneo, las apuestas serán contadas de acuerdo con las estadísticas de la compañía.
- c. Si el partido se pospuso / interrumpió o no se completa en 48 horas todas las apuestas en determinado partido se devuelven excepto aquellos resultados que han sido determinados de forma única para el momento de la interrupción del juego.
- d. Las siguientes posiciones se ofrecen para las apuestas en Balonmano:
  1. *Ganador.*  
Aquí se predice el resultado del partido. Las apuestas son aceptadas sólo por el tiempo regular, excluidos tiempos extras.
  2. *Total.*  
Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta, estas se devuelven. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador.
  3. *Hándicap.*  
En caso de empate, teniendo en cuenta el Hándicap, tiene lugar una devolución (independientemente del período del partido en el que se realiza la apuesta).
  4. *¿Se llevará a cabo el primer (siguiente/último) tiro de penalti de 7 metros?*  
Para que el resultado de la apuesta dada sea considerado positivo, el penalti de tiro de 7 metros debe llevarse a cabo en el primer intento.  
Si en el primer intento el balón golpeó en el arco o en el marco de la portería, después de que el jugador lanza el balón de regreso, el resultado ganador de esta apuesta será "No".
  5. *¿Qué equipo marcará el primer gol del partido?*
  6. *¿Qué equipo marcará el siguiente gol en el partido?*  
Si el siguiente gol, en el que se han aceptado las apuestas, no se anota hasta el final del partido, todas las apuestas en esta opción son reembolsadas.
  7. *¿Qué equipo marcará el último gol del partido?*  
Las apuestas son aceptadas sólo en el tiempo regular, con exclusión del tiempo extra.
  8. *¿Quién será el primero en marcar 5 (10/15/20) goles en el partido?*

Aquí se predice qué equipo marcará el primer número determinado de goles en el partido. Si el número de goles no se anotó antes del final del juego, se devolverán todas las apuestas en esa posición.

*9. ¿Quién será el primero en marcar 5 (10/15/20) goles en el medio?*

Aquí se predice qué equipo marcará el primer número determinado de goles en este medio. Si el número de goles no se anotó antes del descanso se devolverán todas las apuestas en esa posición.

*10. Doble resultado*

Los siguientes resultados son posibles:

1X –Si el partido terminó a favor de los anfitriones o en un empate, las apuestas por dicha posición ganan.

X2 –Si el partido terminó a favor de los visitantes, o un empate, las apuestas en esa posición ganan.

12 – Si el partido terminó a favor de los visitantes, ni a favor de los locales, las apuestas de esta posición ganan.

*11. 1 Medio / Partido.*

Aquí se predice el resultado de la primera mitad y todo el partido de balonmano. En la línea en primer lugar está el resultado de la primera media, en la segunda línea – el resultado de todo el partido.

*12. ¿En se mitad se anotarán más goles?*

En caso de igualdad de goles en el primer y segundo medio, la apuesta se devuelve.

*13. Total par / impar. Total de Equipo 1 (equipo 2) par / impar.* Si el resultado es 0:0, las apuestas se calculan como "Par"

*14. Avanzar a la siguiente ronda.*

La apuesta se calcula de acuerdo a los resultados, que se determinan inmediatamente después del último partido de la serie de playoffs ( o de acuerdo con los reglamentos de un partido, lo que determina el paso del equipo) de la ronda indicada, independientemente de las posteriores decisiones judiciales / disciplinarias. Si alguno de estos equipos no pudieron participar en esta ronda por cualquier motivo (incluyendo la descalificación, la negativa a participar, etc.), se calcula una victoria en la serie para el oponente de este equipo, todas las apuestas se mantienen vigentes.

*15. El ganador del torneo.*

Si más de un equipo es reconocido como ganador del torneo, los coeficientes de apuesta por este equipo se dividen por el número de ganadores.

*16. El ganador de la fase de grupos.*

La apuesta se calcula sólo después de la finalización de todos los partidos de este grupo como parte de esta ronda del torneo.

Las decisiones judiciales o de otro tipo para cancelar / cambiar los resultados del torneo, realizado después del final de esta ronda de la competición, no se tendrán en cuenta.

Si el equipo por el que se hizo la apuesta, ha sido descalificado o se negó a participar en el concurso, todas las apuestas para este equipo se consideran pérdidas.

*17. En este determinado tipo de deporte, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de los mencionados anteriormente.*