

Reglas del Fútbol americano:

- a. El tiempo extra se tiene en cuenta en el cálculo de todas las apuestas, excepto para las apuestas, “el primer medio / partido”, “Diferencia de puntos” y “El resultado del cuarto cuarto”.
- b. Si un partido es pospuesto o cancelado las apuestas son reembolsables a menos que el partido sea reanudo en el mismo horario semanal de la NFL. (Martes – Miércoles en el horario local de cada estadio)
- c. Las siguientes opciones se sugieren para las apuestas en el fútbol americano:

1. Ganador.

Aquí se predice el resultado del partido. Las apuestas son aceptadas tomando en cuenta el tiempo extra.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta, se devuelven las apuestas. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador. Los totales son aceptados tomando en cuenta el tiempo extra.

3. Hándicap.

Si el hándicap sólo tiene 2 opciones (sólo ganador 1 o ganador 2, sin la opción de un empate) en caso de empate, teniendo en cuenta el hándicap, la devolución tiene lugar (independientemente del período del partido de la apuesta).

4. La primera mitad / partido.

Para ganar la apuesta, usted tiene que adivinar el resultado de la primera parte y del partido. El tiempo extra no se tiene en cuenta.

5. Predicciones en un cuarto.

Las predicciones se hacen sobre el ganador, el ganador con un hándicap o el número total de puntos correspondientes al cuarto del partido. Qué equipo es líder en el partido después del cuarto correspondiente, no se tiene en cuenta. El tiempo extra no se tiene en cuenta.

6. El primer / último anotador de touchdown.

Para ganar la apuesta, usted debe adivinar, respectivamente, el anotador de la primera o la última anotación en el partido. El jugador debe jugar más del primer segundo en el partido para que las apuestas sean considerados válidas, de lo contrario las apuestas serán canceladas.

7. Las apuestas en la primera mitad.

Para ganar una apuesta, tiene que adivinar el ganador de la primera mitad del partido. Las apuestas son canceladas si el partido se interrumpe antes de que finalice el segundo cuarto.

8. Primera / Siguiete acción eficiente.

Para ganar una apuesta, necesita adivinar cuál será la primera / siguiente acción eficiente / marcación jugada /: anotación, goles ante la portería o la defensa. Si un partido se interrumpe o se termina antes del final de la anotación, gol ante la portería o defensa, las apuestas serán anuladas.

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