

Reglas del Rugby League y Union:

a. Las apuestas son aceptadas excluyendo el tiempo, si no está estipulado en las normas o en la línea de tiempo reglamentario (80 minutos + tiempo adicional).

b. Si el partido se interrumpe por más de 48 horas, todas las apuestas son devueltas, a excepción de aquellas cuyos resultados fueron claramente definidos para el tiempo de interrupción del partido.

c. En caso de postergación del inicio del partido durante más de 48 horas, todas las apuestas son reembolsables. Excepción: Cuando en la postergación del partido se designan de inmediato una nueva fecha y hora del partido, según la cual el partido se llevará a cabo durante la misma semana del juego, previamente programado (de lunes a domingo, hora GMT), todas las apuestas para este partido siguen siendo válidas.

d. Las siguientes opciones se sugieren para las apuestas en Rugby League:

1. Ganador.

Aquí se predice el resultado del partido. Las apuestas son aceptadas por el tiempo regular.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta, se lleva a cabo la devolución. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador.

3. Hándicap.

Si un hándicap sólo tiene 2 opciones (sólo Hándicap 1 o Hándicap 2, sin la opción de un empate) en el caso de un empate, teniendo en cuenta el hándicap, tiene lugar un reembolso (independientemente del período para el cual se ha realizado la apuesta).

Los siguientes resultados son posibles:

1X –la apuesta se gana si como resultado del partido Equipo 1 gana o empata;

X2 –la apuesta se gana si como resultado del partido el Equipo 2 gana o empata;

12 –Las apuestas se ganan si como resultado del partido Equipo 1 o Equipo 2 ganan.

4. ¿Quién pasará a la siguiente ronda?

Una apuesta se calcula sólo después del último partido de la serie en la ronda dada del torneo con la participación de los equipos especificados.

La apuesta gana solamente si el equipo especificado avanza a la siguiente ronda de la competencia, independientemente de cuál fue el resultado del partido intermedio / período de tiempo de esta ronda de la competición.

Las decisiones judiciales o de otro tipo para cancelar / cambiar los resultados del torneo, realizadas después del final de esta ronda de la competencia, no se considerarán.

5. El total individual <equipo específico>.

Aquí se predice si el número de goles marcados por este equipo es más o menos que el parámetro especificado.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados no es igual al total de la apuesta, tiene lugar un reembolso.

Sólo se tienen en cuenta los goles anotados en la portería del equipo contrario y oficialmente anunciados por el árbitro.

Todos los autogoles se consideran goles anotados por los oponentes.

6. El ganador del torneo.

Una apuesta se calcula sólo después de partido final del torneo por el resultado realmente establecido en el momento de la final del torneo.

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

Si el equipo por el cual se realizó la apuesta no califica para este torneo, fue descalificado o se negó a participar en la competencia, todas las apuestas para este equipo se consideran perdidos.

7. ¿Se mostrará Tarjeta roja en el partido?

8. ¿Se mostrarán tarjeta amarilla en el partido?

9. Total par / impar. Si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "par".

10. 1 Mitad / Partido

Aquí se predice el resultado de la primera mitad y todo el partido.

El resultado de la primera mitad se pone en la línea en primer lugar, el resultado de todo el partido – en el segundo.

11. ¿Quién marcará el primer gol en el partido?

Ganan las apuestas en el jugador que anote el primer gol legal en el partido. Si durante el partido, un jugador no ha salido al campo, un reembolso se lleva a cabo para todas las apuestas sobre él para este puesto.

Si el primer gol fue anotado por un jugador que no estuvo representada entre las opciones de la posición dada, todas las apuestas en esta posición se consideran pérdidas. Las excepciones son las apuestas de los jugadores que no estaban en el campo en el momento del primer gol. Para este tipo de apuestas tiene lugar un reembolso.

Si el primer gol es un autogol (incluso si está marcado por un jugador en el cual se han aceptado apuestas), todas las apuestas en esta posición se consideran pérdidas. Las excepciones son las apuestas en jugadores que no estaban en el campo en el momento del primer gol. Para este tipo de apuestas tiene lugar un reembolso.

12. ¿Quién marcará el último gol del partido?

Ganan las apuestas en el jugador que anote el último gol anunciado en el partido.

Si durante el partido el jugador no entra en el campo, se lleva a cabo una devolución para todas las apuestas sobre él para esta posición.

Si el último gol fue anotado por un jugador que no estuvo representado entre las opciones de la posición dada, todas las

apuestas en esta posición se consideran pérdidas. Las excepciones son las apuestas a jugadores que no tomaron parte en el partido dado. Para este tipo de apuestas tiene lugar un reembolso.

Si el último gol es un autogol (aunque fuese anotado por un jugador en el cual se han aceptado apuestas), todas

las apuestas en esta posición se consideran pérdidas. Las excepciones son las apuestas a jugadores que no estaban en el campo en el momento del último gol. Para dichas apuestas se realiza un reembolso.

13. Resultado exacto del partido

Aquí se predice el resultado exacto del partido de fútbol.

Si el resultado exacto del partido no es una de las opciones que se ofrecen en la línea, todas las apuestas en esta posición se consideran pérdidas.

14. ¿Por cuánto se ganará el partido?

Aquí se predice qué equipo ganará este partido y por cuánto o si el partido terminará con un empate.

15. En este tipo de deporte, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de lo mencionados anteriormente.