

Reglas del Hockey sobre hielo:

a. Las apuestas en campeonatos nacionales e internacionales de hockey sobre hielo se calculan en función del tiempo normal de los partidos, a menos que se mencione lo contrario.

b. Si el inicio del partido se ha postergado por más de 48 horas, todas las apuestas aceptadas en ese determinado partido se reembolsaran con un coeficiente de 1.

c. Si el partido se ha suspendido y no se reanuda dentro de 48 horas, todas las apuestas aceptadas en este partido determinado, excepto aquellas cuyos resultados han sido determinados para el momento en que se ha suspendido el partido, se reembolsaran con un coeficiente de 1.

d. Las apuestas aceptadas en resultado a 2 ganadores (victoria del partido equipo 1 / victoria del partido equipo 2), se calcularán teniendo en cuenta el tiempo extra y serie tiros de penalti.

e. Las apuestas aceptadas en el "Total de goles Mayor / Menor de" resultados en línea, sólo se calculará teniendo en cuenta el número de discos anotados en los partidos que han tenido lugar durante el mismo día, a menos que se indique lo contrario. Si al menos un partido fue transferido o se cancela se lleva a cabo una devolución de esta apuesta.

f. Para las apuestas sobre el ganador se tienen en cuenta, hándicap, total de un determinado período, expulsiones, así como otros indicadores del periodo, sólo goles, expulsiones y otros indicadores de anotación durante el período especificado.

g. Las siguientes posiciones están disponibles para las apuestas en Hockey sobre hielo:

1. Ganador.

Aquí se predice el resultado del partido.

Si en la posición 2 resultados están disponibles (la victoria del partido Equipo 1 / Victoria del partido Equipo 2) las apuestas se aceptan incluyendo el tiempo extra y la serie de tiros de penales, si hay tres resultados (Equipo 1 / Empate / Equipo 2) – a continuación, las apuestas se aceptan sólo por el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y el resultado de la serie de tiros de penales.

2. Total.

Las apuestas para ligas americanas de hockey y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

Las apuestas en mayor / menor, incluyendo las 3 opciones (mayor / menor/ iguales... goles), se sugieren sólo para el tiempo regular en todos los partidos de hockey, independientemente del campeonato.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta y sólo se proveen dos opciones (mayor o menor, sin la opción de la "igual... goles") tiene lugar una devolución.

3. Total individual (el equipo especificado).

Las apuestas en ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

Las apuestas en mayor / menor, incluyendo 3 opciones (mayor / menor/ igual...goles), se sugieren sólo por el tiempo regular en todos los partidos de hockey, independientemente del campeonato. Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta y sólo se proveen dos opciones (mayor o menor, sin la opción de la "igual a... goles") tiene lugar una devolución.

Para las apuestas "mayor / menor de goles <el equipo especificado>, sólo se tienen en cuenta los goles que se anotan en el arco del equipo contrario y se anuncian oficialmente por el árbitro.

4. Más / menos goles <un jugador específico>.

Si un jugador no ha participado en el partido, se devuelven en las apuestas sobre más / menos goles del jugador dado.

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en esta posición se calculan basándose en los resultados en tiempo regular, excluyendo el resultado de los tiempos extras y tiros de penales.

5. Hándicap.

Las apuestas en ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

Si el hándicap sólo tiene 2 opciones (sólo ganador 1 o ganador 2, sin la opción -empate) en caso de empate, teniendo en cuenta el hándicap tiene lugar una devolución (coeficiente 1), (independientemente del período para el cual está propuesta la apuesta).

6. El ganador de los primeros <número especificado de> minutos

Aquí se predice el resultado del partido durante un determinado tiempo de juego del partido. Si un partido se interrumpe y no se ha completado dentro de 15 horas, todas las apuestas para esta posición se devuelven.

Como aclaración: en el cálculo de las apuestas para el resultado del período del partido dado, una puntuación es usada para anular segundos que se especifica como un parámetro de minutos. Ejemplo: El ganador de los primeros 5 minutos de juego. La apuesta se calcula sobre la base de la puntuación, fijado a 5 minutos 00 segundos del juego.

7. Un grupo (conferencia / división) ganador

Si se acorta la temporada, el cálculo de las apuestas se hace en base al veredicto oficial de la dirección de la federación de la Liga de Hockey dada.

8. El ganador del torneo.

Una apuesta se calcula sólo después de la final del torneo de acuerdo con el resultado acordado real al 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 competición, no se considerarán.

Si el equipo por el que se hizo la apuesta, no califica para este torneo, ha sido descalificado o se negó a participar en la competencia, todas las apuestas en este se consideran pérdidas. Si como ganador del torneo se reconoce a más de un equipo, el coeficiente de la apuesta en este equipo se divide por el número de ganadores (con un coeficiente mínimo de 1).

9. Avanzar a la siguiente ronda.

Una apuesta se calcula por el resultado, determinado directamente después del último partido de la serie de playoffs de la ronda especificada, independientemente de las decisiones legales / disciplinarias posteriores.

Si algunos de estos equipos no pudieron participar en esta ronda por cualquier motivo (incluyendo la suspensión, el rechazo a participar, etc.), la victoria y el pase es a favor del oponente de este equipo, todas las apuestas se mantienen en vigentes.

10. El ganador de la serie de playoffs (Mejor de 3 / Mejor de 5 / Mejor de 7).

A menos de que se jueguen el número de partidos, que son necesarios para ganar la serie de acuerdo con el reglamento, se lleva a cabo una devolución para todas las apuestas en esta posición.

11. ¿Quién marcará el primer gol del partido?

Las apuestas en el jugador que anota el primer gol legalmente en el partido son ganadoras. Si el primer gol es anotado por un jugador que no estuvo representado entre las opciones de la posición dada, todas las apuestas se consideran pérdidas en esta posición.

Si el jugador seleccionado no participa en el juego, todas las apuestas aceptadas sobre este jugador en particular se reembolsarán con coeficiente 1.

Si el primer gol es un autogol (incluso si está marcado por un jugador en el cual se aceptaron apuestas), todas las apuestas se consideran pérdidas en esta posición.

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en tal posición se calculan sobre la base de los resultados de tiempo regulares, excluyendo el efecto del tiempo extra y la serie tiros de penales.

12. ¿Quién tendrá más tiros en la alineación del arco/ extensión del campo?

Aquí se predice qué equipo va a hacer más disparos en la alineación del arco del oponente.

Las apuestas para ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

El cálculo se basa en las estadísticas publicadas en los sitios web oficiales de las federaciones de los respectivos campeonatos. Todas las demás fuentes no se tienen en cuenta en el cálculo de las apuestas para la posición dada.

13. Más / menos tiros en la alineación del arco / extensión de campo.

El cálculo se basa en las estadísticas publicadas en los sitios web oficiales de las federaciones de los respectivos campeonatos. En el cálculo de las apuestas para este puesto no se requieren otras fuentes.

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta, estas son reembolsables.

14. Hándicap en tiros en la alineación del arco.

El cálculo se basa en las estadísticas publicadas en los sitios web oficiales de las federaciones de los respectivos campeonatos. En el cálculo de las apuestas para esta posición no se requieren otras fuentes.

En caso de empate en los tiros en la alineación de los arcos, teniendo en cuenta el hándicap, tiene lugar una devolución.

Las apuestas para ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

15. Resultados dobles (en el partido de / en el período) Los siguientes resultados son posibles:

1X –es una apuesta ganada si como resultado del partido / periodo el Equipo 1 gana o empata.

X2 –la apuesta es ganada si como resultado del Fútbol / período Equipo 2 gana o empata.

12 –es ganada, si como resultado del partido / periodo Equipo 1 o Equipo 2 ganan.

Las apuestas de esta posición se calculan con base en el resultado del tiempo regular del partido, sin incluir el tiempo extra y la serie tiros de penales.

16. Resultados dobles de los primeros <número determinado de >minutos.

Aquí se predice el doble resultado del (véase el párrafo 15) partido en el momento especificado del tiempo de juego del mismo.

Si un partido se interrumpe y no se completa en 15 horas, se lleva a cabo una devolución en todas las apuestas para este puesto.

Como aclaración: en el cálculo de las apuestas por el resultado del período del partido dado la puntuación utiliza cero segundos [A9] que es especificado de como un parámetro minuto.

Por ejemplo: El ganador de los primeros 5 minutos del partido. La apuesta se calcula sobre la base de la puntuación, fijada en 5 min 00 segundos del juego.

17. ¿Ambos equipos anotarán?

Todos los goles marcados por los equipos en sus arcos se calculan como goles marcados por un equipo rival.

18. ¿Cuál será la diferencia para ganar el partido?

Independientemente del país y el torneo de todas las apuestas en esta posición se calculan en base a los resultados del tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la serie tiros de penales.

19. ¿Cuándo se anotará el primer gol?

Aquí se predice en qué intervalo de tiempo se marcará el primer gol o si no habrá gol.

20. El “resultado exacto” de un partido

Las apuestas se aceptan sólo para el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y la tanda de penales. Si el resultado final no coincide con los ofrecidos en las predicciones, todas las apuestas se consideran ganadas por un cliente si las apuestas se colocan en el resultado llamado “Cualquier otro”.

21. ¿Cuántas exclusiones de 2 minutos habrá en el período determinado o en el partido?

Para el cálculo de esta apuesta, cada suspensión de 2 minutos cuenta como 1.

Penal Menor Doble (doble menor) (2 + 2 minutos) cuenta como 2 suspensiones cada una de 2 minutos de duración.

Todas las sanciones producidas antes del inicio del período se refieren al período anterior. Las sanciones asignadas al final del juego, también pertenecen al período anterior (el tercer período o el tiempo extra).

No se cuentan las suspensiones postergadas que no han entrado en vigor debido al hecho del gol anotado, independientemente de si se incluye o no en el acta oficial del partido.

22. El periodo en el que se anotarán el mayor número de discos.

Las apuestas se aceptan sólo por el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y la serie de tiros de penales.

Si 2 o más períodos terminaron con el mismo resultado, el coeficiente de la apuesta se considera “perdido”

23. ¿Quién anotará 3 discos?

Sólo se tienen en cuenta los discos marcados en la portería contraria.

Las apuestas se aceptan solamente para el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y la serie de tiros de penales.

24. El total del partido par / impar.

Si el resultado es 0, los resultados se calculan como “Par”

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

25. El total [puntuación?] del equipo: par / impar.

Si el resultado es 0, los resultados se calculan como “Par”

26. ¿Qué equipo marcará el primer gol del partido?

Si el primer gol del partido es un autogol, la victoria en la apuesta se otorga al equipo contrario

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en esta posición se calculan en función de los resultados en tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la serie de tiros de penales.

27. ¿Qué equipo marcará el próximo gol del partido?

Si el siguiente gol del partido es un autogol, la victoria en la apuesta se otorga al equipo a favor de quien este gol se anotó (es decir, – al equipo oponente de quien anotó el autogol).

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en esta posición se calculan en función de los resultados del tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la serie tiros de penales.

28. ¿Qué equipo marcará el último gol del partido?

Si el último gol del partido es un autogol, la victoria en la apuesta se otorga al equipo contrario.

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en tal posición se calculan en función de los resultados del tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la serie tiros de penales.

29. El equipo que marque el primer gol ganará el partido. Los siguientes resultados son posibles:

“Sí” – el equipo que marque el primer gol del partido, gana el juego.

“No” – el equipo que marque el primer gol del partido pierde el juego.

Las apuestas se aceptan tomando en cuenta el tiempo extra y la serie tiros de penales.

Si durante el tiempo regular y tiempo extra ningún equipo anotó un solo disco, las apuestas en esta posición son reembolsables.

30. El periodo en el que se anotará el mayor número de goles.

Las apuestas se aceptan solo para el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y las series de tiros de penales.

Si 2 o más períodos terminaron con el mismo resultado, la apuesta sobre el período en el que se anotaron más goles se considera perdida.

31. ¿Habrá tiempo extra en el partido?

Si se asigna tiempo extra, pero no se jugó debido a razones técnicas, todas las apuestas en esta posición se calculan con la opción ganadora “Si” (habrá tiempo extra).

32. La comparación de eficacia de los períodos.

Sólo los goles marcados en estos períodos se tienen en cuenta. El resultado del tiempo extra no afecta a la eficacia del tercer período y no se tiene en cuenta en el cálculo.

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en esta posición se calculan en función de los resultados de tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la serie de penales.

33. Avanzar a la siguiente ronda.

Una apuesta se calcula sólo después de la finalización de todos los partidos de los equipos especificados en la base 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 competencia, no se tienen en cuenta. Si el equipo por el que se hizo la apuesta ha sido descalificado o se negó a participar en la competencia, todas las apuestas a este comando se consideran pérdidas.

34. Total del momento de penalización.

Aquí se predice si el tiempo de penalización, el cual es mayor o menor a la opción propuesta se le asignará en el partido (es decir, la suma total de tiempo de suspensión de todos los jugadores en el partido). Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo normal.

Si como resultado de partidos el número total de goles marcados es igual a los totales de apuestas, tiene lugar una devolución.

35. Hándicap sobre el momento de penalización.

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

En caso de empate, teniendo en cuenta el Hándicap, se lleva a cabo una devolución.

36. Total "goles y pases" de < jugador específico >.

Aquí se predice si el número de goles y asistencias, hecha por ese jugador en el partido, es más o menos que el parámetro especificado.

Si como resultado del partido el número total de goles anotados y asistencias del jugador no es igual al total de las apuestas, tiene lugar una devolución.

37. Más/ Menos goles en partidos en el día del juego.

Sólo los partidos mostrados en la línea de ese día se tienen en cuenta.

En caso de transferencia o cancelación de uno o más partidos del torneo, se lleva a cabo para esta posición un reembolso de apuesta.

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