

### **Reglas del Waterpolo:**

a. Todas las apuestas en Waterpolo se aceptan en el tiempo regular del partido, a menos que se especifique en el encabezado del evento. La excepción es apostar por el pasaje.

b. En el caso de transferir el partido o si el partido se interrumpió durante más de 48 horas, todas las apuestas serán devueltas excepto aquellas cuyos resultados se han determinado únicamente para el momento de la detención (en el caso de partidos interrumpidos).

c. En el caso de la transferencia de la hora de inicio del partido por un período de menos de 48 horas, todas las apuestas permanecen válidas, de lo contrario, todas las apuestas serán devueltas.

d. Para contar las apuestas en el ganador de la cuarta parte, más / menos y el hándicap en el cuarto, sólo se tienen en cuenta los goles marcados en el plazo indicado. A menos que se indique lo contrario, para determinar el resultado de los goles del 4° período, el tiempo extra no se tienen en cuenta.

e. Para contar las apuestas en el ganador de la mitad, más / menos y hándicap de la mitad, sólo se tienen en cuenta los goles marcados en el plazo indicado. A menos que se indique lo contrario, para determinar el resultado de los goles en el 2° periodo el tiempo extra no se tienen en cuenta.

f. Los siguientes elementos están disponibles para apostar en Waterpolo:

*1. Ganador.*

Aquí se predice el resultado del partido. Se aceptan apuestas en el tiempo regular del partido.

*2. Hándicap.*

*3. Total.*

Si como consecuencia del partido el número total de goles marcados no es igual al total de la apuesta, se devolverán las apuestas. Del mismo modo, para el total individual del equipo o el jugador.

*4. Total individual <Equipo especificado>.*

Si como consecuencia del partido el número de goles marcados por un equipo especificado no es igual al total de la apuesta, una devolución se lleva a cabo.

*5. El paso a la siguiente ronda.*

Las apuestas se aceptan teniendo en cuenta el tiempo extra y la serie de tandas de penaltis tras el partido.

*6. Total par / impar.*

Si el total es cero, el resultado de esta posición se considera "Par"

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