

# NHL HOCKEY FINALS

Viernes, Junio 21, 2024

B.I.	EQUIPOS / TEAMS	Linea inicial Opening Line		Linea de Goles Goal Line		1	2	3	OT	F	LINEAS CON EMPATE			B.I.	1er Periodo 1st Period			B.I.	2do Periodo 2nd Period			B.I.	3er Periodo 3rd Period		
											B.I.	Linea Inicial	F		B.I.				B.I.				B.I.		
3921	FLORIDA PANTHERS	+105	-110	+1.5	-240						9404	+160		9111	-115	-115	-115	9113	-115	-130	9115	-115	-115		
3922	EDMONTON OILERS	-125	5.5 -110	-1.5	+190						9405	+300		9112	-115	1.5 -115	-115	9114	-115	1.5 EVEN	9116	-115	2 -115		
											9406	+135													

Para efectos de apuesta será valido el tiempo regular, tiempos extras y tiros a penal (Shootouts)
<b>Linea Con Empate</b> Para efectos de apuesta solo será vallido el tiempo regular. No incluye tiempos extras, ni tiros de penales (Shootouts)
se hace todo lo posible para asegurar que las apuestas sean ofrecidas sin errores; sin embargo si como resultado de un error, ya sea humano o problemas del sistema, se acepta una apuesta a un momio que es materialmente diferente de los disponibles en el mercado en general en el momento en que se hizo la apuesta, se podrá anular todas las selecciones afectadas.
<b>LINEA DE GOLES</b> LIMITE DE APUESTA: LA MITAD DE LOS LIMITES ESTABLECIDOS
<b>LINEA POR PERIODOS ( NO PARLAYS )</b> LIMITE DE APUESTA: \$500 DLLS - OVER/UNDER: \$250 DLLS
TIROS LIBRES(Shootout) *Despues de 5 minutos de tiempo extra sin anotacion 3 jugadores de cada equipo participaran en los tiros libres en el orden que seleccione el entrenador. *Cada equipo tiene 3 tiros libres, el equipo con la mayor cantidad de goles es el ganador. *Si el resultado permanece empatado, los tiros libres seran a muerte subita. *Sin importar el numero de goles anotados durante la porcion de tiros libres, al resultado final del juego le sera añadido solamente un gol al ganador de los tiros libres.
<b>NOTA:</b> Momios sujetos a cambio. Pregunte al cajero vendedor por los momios actuales. Favor de revisar su boleto antes de retirarse de la ventanilla. No hay cancelaciones.