

REGULI GENERALE PARIURI SPORTIVE

S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L.

Otopeni, Calea Bucureștilor nr. 275-277, Jud. Ilfov

CUI: RO38078686

- I. CONDIȚII GENERALE**
- II. REGULI GENERALE DE PARIERE**
- III. REGULI SPECIALE PE RAMURI SPORTIVE**
- IV. PLĂȚI ȘI LIMITĂRI ALE CÂȘTIGURILOR**
- V. RĂSPUNDERE ȘI DESPĂGUBIRI**
- VI. PROTECȚIA DATELOR**

I. CONDIȚII GENERALE

1. Condițiile de mai jos, acceptate de persoana care pariază la încheierea pariului, sunt valabile pentru toate pariurile.
2. Părțile care participă la pariu sunt: Organizatorul, S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L., sau persoanele care procedează în numele acestuia (în continuare împreună ca "Organizator") și persoana care pariază, obligatoriu persoană fizică. Evenimentele, pentru care pot fi încheiate pariurile, sunt stabilite de către Organizator.
3. Prezentele condiții sunt publicate de Organizator în forma corespunzătoare, în locațiile destinate pariurilor sportive sau prin vizualizarea pe terminalele de pariuri sportive cu autoservire, respectiv pe pagina de internet proprie.
4. Legătura dintre persoana care pariază și Organizator este reglementată de legea privind pariurile în vigoare în România. În lipsa altor reglementări obligatorii, referitoare la autoritatea pentru pariuri, instanța competentă are dreptul de a reglementa litigiile care apar ca urmare a încheierii pariurilor sau jocurilor sau în legătură cu acestea, având competența conform sediului județului organizatorului.
5. Persoana care pariază garantează că:
 - a. În momentul încheierii pariului, în baza reglementărilor în vigoare a împlinit vârsta limită legală (18 ani) și corespunde tuturor cerințelor legale (capacitate de exercitiu), în baza cărora poate încheia acordul;
 - b. În legătură cu evenimentul care constituie obiectul pariului, nu dispune de niciun fel de informație despre rezultat înainte de încheierea acordului;
 - c. Pentru încheierea acordului, poate dispune după judecata sa de miză, iar sumele nu provin din activități contrare legii;
 - d. Înainte de începerea activității comerciale încheiate cu Organizatorul, a citit, a acceptat și a înțeles condițiile afișate, respectiv vizualizate pe terminal. Organizatorul nu-și asumă responsabilitatea pentru participarea la activități de pariuri care nu sunt legale din punctul de

vedere al reglementărilor juridice în vigoare.

- e. Este complet edificat asupra dispozițiilor legale care vizează persoana sa. Organizatorul atrage atenția, că participarea la pariuri sau încheierea pariurilor sunt ilegale pentru persoane cu vârsta sub 18 ani. Pentru respectarea acestei dispoziții legale, Organizatorul își rezervă dreptul de a stabili vârsta persoanei care pariază, referitor la aceasta poate solicita prezentarea unui document oficial de identitate.
- f. Nu se află sub influența alcoolului sau a narcoticelor.
- g. Nu este angajat sau aparținător (rudă de gradul I) al vreunui angajat al Organizatorului.
- h. Nu este proprietarul sau chiriașul unui spațiu comercial în care organizatorul desfășoară activitatea de jocuri de noroc de tip pariuri în cota fixă.

6. Organizatorul are dreptul de a refuza un pariu, dacă una dintre condițiile enumerate de punctul 5 nu este îndeplinită, în același timp înainte de acceptarea pariului poate solicita modificarea mizei și/sau poate modifica coeficienții de câștig (cotele) înainte de încheierea pariului. De asemenea, Organizatorul poate stabili după părerea sa, coeficienții de câștig și limitele de plată/câștig referitoare la persoana care pariază, respectiv fără nicio motivare ulterioară, poate interzice unora dintre clienți să utilizeze serviciile sale, în cazul în care aceștia au încălcat în mod repetat cele cuprinse în prezentul regulament.

7. În conformitate cu legislația în materia jocurilor de noroc, persoanele sub 18 ani, partenerii, acționarii semnificativi, membrii echipei manageriale și ai corpului de control al organizatorului licențiat de jocuri de noroc, proprietarul sau chiriașul unui local în care se desfășoară jocuri de noroc, angajații operatorului de jocuri de noroc nu pot participa la jocul de noroc organizat de persoana juridică cu care se află în relație de interdependență. Personalul O.N.J.N. nu poate participa la jocuri de noroc operate în România de persoane juridice private. Persoanele sub 18 ani nu au drept de acces în incinta agențiilor Organizatorului. Pentru aceasta, Organizatorul își rezervă dreptul de a solicita potențialului client prezentarea actului de identitate. Se interzice participarea la jocurile de noroc a persoanelor care nu dețin asupra lor acte de identitate valabile.

8. Organizatorul își rezervă dreptul de a selecta clientela și are posibilitatea de a dispune măsura excluderii unui Client din incinta locațiilor sale, pentru oricare dintre situațiile enumerate mai jos:

- Tulburarea ordinii și liniștii publice, prin aducerea unor injurii, amenințări la adresa Angajaților săi;
- Amenințarea angajaților săi;
- Savarsirea de către Client, în cadrul locațiilor sale, de fapte, acte sau gesturi obscene, expresii jignitoare sau vulgare;
- Distrugerea bunurilor Societății sau Partenerilor Organizatorului;
- Provoacarea ori participarea efectivă de către un Client, la scandal, în cadrul locațiilor Organizatorului;
- Încălcarea dispozițiilor legale privind interdicția fumatului în cadrul locațiilor;
- Accesul în stare de ebrietate și/sau cu bauturi alcoolice, în cadrul locațiilor de către Clienți.

9. Încheierea acordului de pariu presupune, că pariul încheiat de persoana care pariază a fost aprobat de către Organizator.

10. La interpretarea acordului, au importanță decisivă numai evidențele și documentele Organizatorului. La realizarea unui pariu, persoana care pariază acceptă exactitatea evidențelor și a documentelor Organizatorului. Organizatorul nu ia în considerație reclamațiile ulterioare.

11. În cazul în care – dintr-un motiv oarecare – acordul n-a fost stabilit, sau nu poate fi stabilit, pariul este declarat nevalabil, și suma pariată este înapoiată persoanei care pariază.

12. După încheierea acordului de pariu, persoana care pariază nu mai dispune de dreptul unilateral de renunțare, cu excepția cazului în care pe tichetul de pariu au fost trecute date care sunt în mod echivoc eronate. În acest caz renunțarea poate fi realizată în intervalul de 5 minute de la formularea pariului (în

măsura în care vreun eveniment vizat pe pariu nu a început încă). În acest caz suma pariată va fi returnată persoanei în cauză.

13. Persoanei care face pariul îi este interzis să parieze pe evenimente în care este vizată. De asemenea nu poate face pariuri nici pentru persoanele care sunt vizate în evenimentul dat. În cazul încălcării acestei condiții, Organizatorul are dreptul să anuleze pariurile, respectiv să refuze plata sumelor câștigate și returnarea sumelor plătite pentru pariu. Nu se află în sarcina Organizatorului să știe dacă persoana care a pariat a încălcat sau nu condiția de mai sus; de aceea Organizatorul are dreptul ca după luarea la cunoștință a încălcării condiției, în orice moment să poată adopta măsuri corespunzătoare.

14. După omologarea oficială a rezultatului ultimei alegeri/eventiment pentru care a fost încheiat pariul, Organizatorul se obligă a plăti câștigurile în termen de cel mult 3 (trei) zile lucratoare.

15. Persoana care pariază nu are dreptul, să formuleze cu plată, sau cu titlu gratuit, împotriva Organizatorului, creanțe provenite din acordul de pariu, sau să folosească aceste creanțe pentru realizarea oricărei alte tranzacții. De asemenea, cu acest fel de creanțe, nu pot fi echilibrate creanțele formulate de către organizator.

16. Organizatorul a împuternicit firma sau persoana („Operator”), care asigură funcționarea agenției de pariuri, respectiv a terminalelor de pariuri sportive cu autoservire, să încheie pariuri pentru persoanele care pariază, în numele Organizatorului.

17. Pariurile sunt formulate, primite și realizate în locația a cărei funcționare este asigurată de Operator.

18. Prin acceptarea prezentelor Condiții generale, persoana care face pariuri confirmă că participarea sa la pariu/joc are un caracter personal și că utilizează terminalele în exclusivitate pentru placerea sa personală. Organizatorul respinge orice interes comercial sau profesional din partea persoanei care pariază.

19. Toate datele și orele apărute în cursul pariului se bazează pe Ora Est-europeană (GMT+2).

20. Prezentele Condiții Generale apar pe terminale în limba română.

21. Un pariu înaintat în momentul corespunzător, în caz normal este primit de Organizator prin apăsarea butonului „PARIAȚI”, presupunând că pe terminal există prevăzută o sumă suficientă pentru încheierea pariului. Astfel, orice altă declarație ulterioară de acceptare a Organizatorului nu poate influența încheierea acordului.

22. În cazul în care la încheierea pariului în terminal nu există prevăzuți suficienți bani, și în cazul în care restul nu este completat la timp în terminal, Organizatorul poate refuza pariul, sau îl poate accepta cu suma care tocmai este disponibilă pe terminal.

23. În cursul pariurilor sumele de pariu sunt primite în RON și plățile vor fi realizate în aceeași monedă.

24. La formularea ofertelor de pariuri sportive, organizatorul ia în considerație prevederile Hotărârii Guvernului 111/2016, conform cărora în cursul activității sale, organizatorul de pariuri trebuie să plătească cel puțin 60% din sumele puse pe pariuri.

În cazul în care suma câștigurilor plătite nu ajunge la 60% din suma plătită pentru pariuri, organizatorul trebuie să realizeze la sfârșitul anului o tragere la sorți specială printre biletele de pariu necâștigătoare, prin aceasta se asigură realizarea procentului legal de plată. Cu privire la tragerile speciale (condiții de participare, câștiguri trase la sorți, locul și momentul tragerii) persoanele care pariază sunt informate pe pagina oficială de internet a organizatorului.

25. Pe biletul de pariu sunt trecute următoarele date:

- Datele de firmă ale organizatorului (logo, nume, sediu, cod fiscal, număr de înregistrare, numărul autorizației de organizator);
- Locul și momentul încheierii pariului;
- Competitorii evenimentului (se accepta și prescurtări);

- Pronosticul ales de client;
- Factorul de castig aferent fiecărui eveniment (cotă);
- Suma pariată;
- Câștigul posibil sau altă informație (ex. N/A) în cazul în care, biletul este de tip sistem sau conține combinații matematice, astfel încât câștigul exact se stabilește în funcție de rezultatele obținute;
- Numărul de identificare și codul de bare al biletului de pariu;
- Alte detalii.

26. În cazul în care clientul dorește returnarea banilor introduși în terminalul de pariere, această opțiune este posibilă prin apăsarea butonului "Incasare". Prin apăsarea acestui buton, terminalul va emite un cupon, numit "Cupon Rest" cu valoarea disponibilă pe terminal, afișată în poziția credit în momentul emiterii. Clientul are obligația de a se duce la casieria locației de unde a emis acest "Cupon rest" pentru a încasa contravaloarea acestuia. Valabilitatea acestui "Cupon Rest" expira în 5 zile calendaristice din momentul emiterii.

27. Numărul de bilete ce pot fi solicitate de către un client este nelimitat, însă Organizatorul își rezervă dreptul de a nu accepta un al doilea bilet identic (sau mai multe bilete identice) de la același client. De asemenea, Organizatorul, fără a fi obligat să ofere explicații asupra motivelor sale, își rezervă dreptul de a nu accepta pariuri de la unii Jucatori sau de a solicita diminuarea mizei pentru un bilet.

28. Organizatorul își rezervă dreptul de a solicita părăsirea locației, persoanelor care nu participă la jocurile de noroc desfășurate în incinta acesteia.

29. Este interzisă folosirea telefoanelor mobile în apropierea terminalelor. De asemenea, este interzisă fotografierea sau filmarea în incinta locației, indiferent de mijloacele tehnice folosite, de la aceasta făcând excepție sistemul de supraveghere video cu care este dotat punctul de lucru.

30. Pentru siguranța dumneavoastră, locația este protejată și monitorizată video 24 ore, 7 zile pe săptămână, conform dispozițiilor din art. 16, ANEXA nr. 1 la Normele Metodologice din 2012 de aplicare a Legii nr. 333/2003 privind paza obiectivelor, bunurilor, valorilor și protecția persoanelor, Capitolul II Cerințe minimale de securitate, pe zone funcționale și categorii de unități, art. 16 conform cărora:.

„(1) În sălile și incintele de exploatare a jocurilor de noroc cu achitarea premiilor pe loc, exceptând spațiile în care funcționează mai puțin de 3 aparate slot-machine sau cele pentru bingo în sistem TV, precum și în spațiile în care se desfășoară activități conexe, care presupun încasarea taxelor de joc, achitarea premiilor sau depozitarea fondurilor de câștiguri, se asigură prezentele cerințe minimale de securitate.

(2) Prin subsistemul de alarmare la efracție trebuie să se asigure sesizarea stărilor de pericol la adresa persoanelor și protejarea spațiilor cu valori.

(3) Echipamentele de televiziune cu circuit închis trebuie să asigure preluarea de imagini din zonele de casierie, de depozitare a valorilor și exteriorul intrării în unitate, asigurând stocarea imaginilor pe o perioadă de 20 de zile. Imaginile înregistrate trebuie să aibă calitatea necesară pentru recunoașterea persoanelor care acced în spațiul respectiv.

(4) Valorile monetare sau de altă natură se depozitează în seifuri certificate, cu clasă de rezistență la efracție determinată, ancorate conform instrucțiunilor producătorului.

(5) În situația în care obiectivele din această gamă nu au pază fizică permanentă, sistemul de alarmare împotriva efracției se conectează la un dispecerat de monitorizare a alarmelor și intervenție.”

31. Distrugerea echipamentelor de joc este interzisă. Infrațiunea de distrugere este sancționată cu închisoarea de la 3 luni la 2 ani sau cu amendă penală conform prevederilor Codului Penal aplicabile.
32. Societatea este operator de date cu caracter personal și prelucrează datele biometrice (imaginea) ale tuturor clienților care participă la jocurile de noroc organizate de Societate. Scopul acestei prelucrări este îndeplinirea cerințelor legale pentru desfășurarea activității de jocuri de noroc. Temeiul legal în baza căruia Societatea prelucrează aceste date este art. 16 din Capitolul II al ANEXEI nr. 1 la Normele Metodologice din 2012 de aplicare a Legii nr. 333/2003 privind paza obiectivelor, bunurilor, valorilor și protecția persoanelor.

II. REGULI GENERALE DE PARIERE

1. Factorii de câștig (Cotele)

Cotele pot să varieze și uneori pot fi limitate la diferite mize de depunere. Cotele pot să varieze din timp în timp, reflectând variațiile intervenite pe piață sau schimbările referitoare la eveniment, ca de exemplu numărul golurilor. Variațiile factorilor de câștig (cotelor) nu influențează pariurile deja încheiate și confirmate.

Nu se garantează faptul că cotele (factorii de câștig) puse la dispoziție în cursul pariurilor live vor fi accesibile pe întreaga durată a evenimentului, iar utilizatorul care face pariul în decursul unui joc, va accepta ca mai multe pariuri în timpul unui joc pot să nu fie disponibile.

2. Miza Minimă/Câștig maxim:

- Miza minima acceptată este de 1 RON.
- Cu un bilet se poate câștiga maxim 100 000 RON.

3. Evenimente nerealizate/amânate

Dacă nu se specifică altfel în regulile pentru un anumit sport, toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile. Toate piețele care au fost decise în momentul întreruperii sau abandonării vor fi decontate în funcție de rezultatul din momentul întreruperii sau abandonării.

Pentru meciurile întrerupte sau amânate, care au loc într-un turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției.

4. Schimbarea locului de desfășurare

În cazul în care o echipă nu joacă în locul publicat, pariurile făcute rămân valabile, cu excepția cazului în care întâlnirea este mutată pe terenul adversarului, caz în care pariurile sunt considerate nule. Dacă un meci se joacă pe un teren neutru sau mai multe echipe împart același teren, pariurile vor fi valabile. Regulile sportive specifice pot indica altfel.

5. Erorile

Organizatorul face toate eforturile pentru a se asigura că pariurile sunt acceptate fără erori. Cu toate acestea, dacă, ca urmare a unei erori umane sau a unor probleme de sistem, un pariu este acceptat la un preț (care include cotele, prevederile pentru handicap și alți termeni și condiții sau detalii ale pariului) care este material diferit de cele disponibile pe piața generală în momentul în care a fost făcut pariul, Organizatorul își rezervă dreptul de a anula toate selecțiile afectate. Pariurile plasate și acceptate în timp util nu pot fi revocate sau modificate. Prin urmare, este responsabilitatea exclusivă a utilizatorului să se asigure că toate detaliile pariurilor sale sunt corecte.

6. Evenimente neprevăzute

Pariurile acumulate/Multiple nu sunt acceptate atunci când rezultatul unei părți a pariului contribuie

la rezultatul alteia. Orice astfel de pariuri care sunt acceptate din greșeală vor avea miza împărțită în mod egal între selecții în scopul decontării.

Dacă selecțiile aferente au date de decontare diferite, miza va fi împărțită din nou între selecții (de exemplu, Pilotul care va câștiga Marele Premiu al Marii Britanii și același Pilot pentru a câștiga Campionatul)."

7. Pariuri întârziate

Pariurile pot fi plasate numai pe rezultatul evenimentelor viitoare. Dacă un rezultat este deja cunoscut și nu se reflectă în cote, pariurile pe aceste piețe sunt nule (de exemplu, un pariu pe primul marcator este acceptat după ce este marcat primul gol"). Dacă pariul este plasat după începerea evenimentului de pariere sau miza nu a fost plătită la timp, pariul este nul (aceasta nu include pariurile în timpul desfășurării evenimentului (In desfășurare/Live)).

8. Reglementarea decontării/pariului

În scopul decontării, rezultatul oficial inițial, publicat de organul oficial de conducere imediat după terminarea meciului/evenimentului, va fi considerat final, după încheierea unui eveniment. Cu excepția cazului în care regulile unui anumit sport prevăd altfel, această regulă se va aplica tuturor evenimentelor.

Orice modificare ulterioară a rezultatelor, fie ca urmare a audierilor disciplinare sau altfel, va fi ignorată;

Dacă rezultatul oficial al unui eveniment sportiv nu este disponibil, rezultatul va fi determinat la discreția exclusivă a Operatorului cu referire la toate dovezile accesibile.

Operatorul își rezervă dreptul de a aplica egalitate la orice eveniment în care sunt declarați mai mulți câștigători decât au fost specificați inițial. Regulile dead heat (egalitate) se aplică oricărei piețe în care sunt declarați mai mulți câștigători decât s-a specificat inițial.

În cazul retragerii unei echipe sau a unui participant numit dintr-o competiție sau eveniment, ne rezervăm dreptul de a aplica o deducere echivalentă cu Regula Tattersalls 4(C) oricărui pariu total sau de grup în care a fost listat acel concurent.

9. Datele cu privire la rezultatele pariurilor în desfășurare

Vă rugăm să rețineți că datele, cum ar fi scorurile curente, durata meciului și timpul scurs, care sunt afișate pe terminale provin dintr-un „live feed” furnizat de o terță parte și pot fi întârziate și/sau inexacte. Orice client care se bazează pe aceste date pentru a plasa pariuri, face acest lucru pe propriul risc și Operatorul nu își asumă responsabilitatea pentru orice pierdere (directă sau indirectă) suferită ca urmare a datelor de scor live.

10. Înțelegere secretă

Clienții trebuie să își înregistreze pariurile personal. Solicitățile repetate care conțin aceleași selecții pot fi ulterior considerate nule. Selecțiile de pariuri pot fi considerate nule dacă Operatorul consideră că clienții acționează în colaborare sau ca un sindicat sau că pariurile în cauză au fost plasate de unul sau mai mulți clienți într-o perioadă scurtă de timp.

11. Avantajul neloial (Rigging)

În cazul în care compania suspectează orice manipulare a evenimentului, își reține dreptul, la discreția sa absolută, de a:

- suspenda oferta oricărui eveniment sau serie de evenimente pe oricare dintre piețele sale; și
- întâziera și/sau reținerea plății pentru orice eveniment sau serie de evenimente de pe oricare dintre piețele sale, până când integritatea unui astfel de eveniment sau serie de evenimente a fost confirmată de federația sportivă relevantă.

În plus, în cazul în care manipularea activă a evenimentului este confirmată ca a avut loc pe orice eveniment sau serie de evenimente de către organele de conducere sportive corespunzătoare, compania își rezervă dreptul, la discreția sa absolută, de a suspenda orice pariuri plasate pe astfel de evenimente,

fie de către orice persoană identificată ca deținând cunoștințe sau informații privind pariurile din interior sau de către orice altă persoană care, în opinia rezonabilă a companiei, are legătură, acționând împreună sau implicată în orice mod cu această persoană.

12. Persoane inoportune care pariază

Nu sunt permise pariurile la evenimentele la care pariurul participă („participarea” include persoane implicate ca sportiv, sportiv, ca proprietar, antrenor sau funcționar al unui club participant) sau cele care sunt comandate de orice persoană care participă. În plus, pariurile pe ligă, cupă sau alte evenimente la care clubul/organizația respectivă participă nu pot fi plasate sau comandate de acele persoane considerate a participa la evenimentul respectiv. În cazul încălcării acestor reglementări, compania își rezervă dreptul de a refuza plata oricăror câștiguri și mize investite, precum și de a anula orice pariuri. Compania nu își asumă responsabilitatea pentru a ști dacă utilizatorul este un participant, așa cum este descris mai sus. În consecință, Operatorul are dreptul să recupereze banii în orice moment, folosind orice măsuri necesare după ce un pariur neeligibil sau părțile conectate devin cunoscute de Operator și să raporteze astfel de afaceri autorităților sportive relevante.

13. Each way (E/W)

1. Toate pariurile sunt stabilite ca fiind castigate, cu excepția cazului în care Each Way este specificat.
2. Un pariu Each Way este un pariu de două ori mai mare decât miza selectată și conține un pariu din valoarea mizei dvs. pe selecția „va câștiga” și un pariu din valoarea dvs. pe selecția „va fi plasat” în conformitate cu termenii anunțați pentru eveniment.
3. Cu excepția cazului în care se anunță altfel, partea „va fi plasat” a fiecărei modalități de pariuri este decontată în conformitate cu condițiile de loc menționate.

13.1. Achitarea

Pariurile cumulate Each Way sunt decontate câștig-câștig și loc-la-loc.

14. Creator de pariuri (Bet Builder)

Bet Builder permite jucătorilor să creeze și să plaseze propriile pariuri personalizate.

Această funcție este disponibilă înainte de eveniment pe anumite evenimente și piețe majore, care sunt identificate cu o pictogramă.

Toate selecțiile trebuie să fie dintr-un singur eveniment, iar pariul Bet Builder nu poate fi combinat cu alte pariuri Bet Builder sau evenimente în multiple. Pariul tău Bet Builder va fi plasat ca pariu Single.

Toate selecțiile din cadrul pariului Bet Builder trebuie să câștige pentru a obține câștiguri. Dacă o selecție dintr-un pariu Bet Builder este nulă, atunci întregul pariu Bet Builder este considerat nul.

În cazul unei erori palpabile, întregul pariu Bet Builder este considerat nul.

Retragerea nu este disponibilă pentru pariurile Bet Builder.

Se aplică toate celelalte reguli obișnuite de pariuri.

Operatorul nu este responsabil dacă caracteristica Bet Builder nu este disponibilă din motive tehnice.

Operatorul își rezervă dreptul de a modifica, suspenda sau elimina funcția Bet Builder pentru orice sport, ligă, eveniment, piață sau client în orice moment.

Operatorul își rezervă dreptul de a limita mizele în orice moment.

15. Tipuri de pariuri pe evenimente sportive:

- a) *Pariu Simplu sau Individual :*
- Pariul pe un singur eveniment.
- Pariu pe un singur eveniment cu 3 rezultate posibile (1, X, 2) si pariu dublu 1X, 2X.
- Pariu pe un singur eveniment cu 2 rezultate posibile (1,2).
- Pariu pe castigator sau locul/pozitia intr-un clasament.

- Pariu pe rezultatul final sau rezultatul la pauza.
- Pariu pe rezultat partial sau pariu pe evolutia evenimentului.
- Pariu pe scorul unui eveniment.
- Pariu pe numarul de goluri intr-un meci/repriza.
- Pariu pe castigul unei echipe prin determinarea numarului de goluri, seturi etc.
- Alte tipuri de pariuri.

b) Pariul Multiplu sau Cumulat:

Reprezinta pariuri care permit pariarea mai multor evenimente pe un singur bilet. Cota totală este produsul cotelor aferente fiecărui eveniment de pe bilet. Jucătorul castigă dacă a presupus rezultatele corecte pentru toate pariurile de pe bilet și dacă respectă prezentul regulament de joc.

Pariurile invalide, respectiv evenimentele anulate sunt inmultite cu 1, la fel și în cazul evenimentelor intrerupte (din cauza vremii, insultarea arbitrilor etc.), cu excepția oricărei situații care ar putea apărea în conformitate cu normele unui sport.

Nu este posibilă efectuarea pariurilor ce sunt solidare între ele. De exemplu câștigarea campionatului unei echipe de fotbal și câștigul aceleiași echipe de fotbal într-un pariu special handicap 0:1 (ex: AC Milan câștigător campionat și AC Milan : Ascoli, pronostic 1).

c) Pariul Combinat sau Sistem:

Din oferta disponibilă să presupunem că se pariază un bilet pe mai multe evenimente (3-7). Jucătorul castigă dacă din evenimentele pariate indică corect cel puțin 2/3, 2/4, 2/5, 4/5, 2/6, 3/6, 4/6, 5/6, 2/7, 3/7, 4/7, 5/7, 6/7. Sistemul afișează jucătorului, pariurile și câștigurile preconizate în baza coeficienților (rate de succes) înșirate mai sus, din care jucătorul poate să aleagă cel mai potrivit.

16. Tip&Cash PLUS la Câștig:

Pariurile Tip&Cash PLUS la câștig sunt pariurile care îndeplinesc condițiile referitoare la numărul minim de evenimente și cotele minime impuse ale acestora. Avantajul pariului Tip&Cash PLUS la câștig este creșterea valorică a câștigului potențial în directă corelație cu anumite condiții specifice. Informațiile cu privire la aceste pariuri PLUS la câștig, precum și condițiile de acordare sunt puse la dispoziția clienților în locațiile Organizatorului.

S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L. își rezervă dreptul de a modifica sau opri grila PLUS la câștig, în orice moment, orice modificare va fi pusă la dispoziție în locațiile Organizatorului cu cel puțin 24 ore înaintea datei intrării în vigoare. În cazul în care un eveniment primește cotă 1,00, în conformitate cu prezentul regulament, evenimentul nu va fi luat în considerare pentru condițiile de minim impuse pentru pariul Tip&Cash PLUS la câștig.

Grila Tip&Cash PLUS la câștig nu se va aplica, dacă asupra biletului se acționează funcția "Răscumparare bilet" (Early Cash Out).

Nu se încadrează în grila PLUS la câștig pariurile pe numere și pariurile virtuale.

Câștigul potențial al pariului PLUS la câștig va fi înscris pe biletul de pariere astfel încât clienții să aibă cunoștință de acesta. Biletele emise înaintea încetării perioadei de acordare a grilei de plusare vor fi luate în considerare pentru condițiile, valabile la momentul emiterii, impuse pentru pariul PLUS la câștig.

16. Pariu COMBO:

Opțiunea Pariu COMBO este pariul care oferă posibilitatea clientului de a selecta mai multe tipuri de pariu pentru același eveniment. În corelație cu selecțiile realizate, sistemul va genera o super cotă, pe care o va oferi spre acceptare clientului.

Opțiunea Pariu COMBO, poate include maxim 10 tipuri de pariuri de la un singur eveniment.

Dacă un tip de pariu aferent opțiunii Pariu COMBO este anulat, atunci întregul pariu va fi anulat. De

exemplu: dacă selecția dumneavoastră pentru tipul de pariu - Marcator nu joacă, atunci întregul Pariu COMBO va fi anulat, indiferent de rezultatul celorlalte selecții.

S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L nu va fi raspunzator daca optiunea Pariu COMBO nu este disponibila din motive tehnice.

S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L își rezervă dreptul de a revoca decidera unui pariu creat cu ajutorul opțiunii Pariu COMBO, dacă pariul sau o selecție din pariu a fost validată eronat.

S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L își rezervă dreptul de a accepta sau refuza orice pariu solicitat pentru orice competitie, tip de pariu sau categorie de pariu care este inclusă la optiunea Pariu COMBO.

S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L își rezervă dreptul de a modifica, suspenda sau înlătura optiunea Pariu COMBO (sau oricare parte din aceasta) în orice moment, pentru orice eveniment, meci, tip de pariu sau client.

S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L își rezervă dreptul de a înlătura opțiunea Pariu COMBO pentru orice client sau grup de clienți dacă are motive justificate să creadă că acel client sau grup de clienți utilizează optiunea în mod abuziv.

III. REGULI SPECIALE PE RAMURI SPORTIVE

1. Fotbal american

1.1. Reguli generale

Toate sporturile, inclusiv cele jucate în America de Nord, sunt listate ca Home Team (Echipa Gazda) vs. Away Team (Echipa Oaspete).

1.1.1. Validarea

Dacă nu se specifică altfel, toate piețele sunt decontate după prelungiri (OT).

Dacă un rezultat este egal, dar nu au fost oferite cote pentru acel rezultat, toate pariurile de pe această piață sunt nule. De exemplu, dacă un meci se termină la egalitate (după prelungiri (OT)), toate pariurile de pe piață „Money Line” (pariere meci) vor fi anulate.

1.1.2. Meciuri abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile. Toate piețele care au fost decise în momentul întreruperii sau abandonării vor fi decontate în funcție de rezultatul din momentul întreruperii sau abandonului. De exemplu, toate pariurile pe Puncte Totale unde valoarea (de ex. 34,5) a fost deja atinsă vor fi decontate. Toate pariurile pe piețele cu rezultate indecise vor fi nule.

1.2. Money Line (Pariere Meci)

Alegeți câștigătorul jocului. Dacă rezultatul este egal la sfârșitul prelungirilor, pariurile vor fi nule. Posibile selecții: Echipa Gazdă, Echipa Oaspete.

1.3. Rezultat Full-Time (excl. prelungiri)

Selectați rezultatul meciului la sfârșitul timpului regulamentar, fără prelungiri. Posibile selecții: Echipa Gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

1.4. Diferența de puncte/Handicap

Selectați câștigătorul după ce marja de handicap a fost aplicata rezultatului final oficial. În pariurile pe piețe cu 2 rezultate, pariurile sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicata marja de handicap. Posibile selecții pentru 2 rezultate: xx-marja pentru echipa gazdă, xx-marja pentru echipa oaspete. Posibile selecții pentru 3 rezultate: Echipa Gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

1.5. Diferența de puncte și Total de puncte/Handicap și total de puncte

Selectați câștigătorul după ce s-a aplicat diferența de handicap și după ce totalul de puncte a fost marcat în întregul meci. Pariurile trebuie să indice ambele. Posibile selecții: Echipa gazdă și peste, Echipa gazdă și sub, Echipa oaspete și peste, Echipa oaspete și sub.

1.6. Șansă dublă (1X - 12 - X2)

Selectați una dintre cele trei opțiuni, echipa gazdă care trebuie să câștige sau să remizeze (Echipa gazdă/Remiză), echipa oaspete care să câștige sau să remizeze (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă care va câștiga (Echipa gazdă/Echipă oaspete). Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă oaspete/Remiză, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

1.7. Marja câștigătoare

Selectați marja cu care echipa specificată câștigă meciul, inclusiv prelungiri.

Selecții posibile: Echipa gazdă să câștige cu 1-6 puncte, Echipa gazdă cu 7-13 puncte, Echipa gazdă cu 14+ puncte, Remiză, Echipa oaspete să câștige cu 1-6 puncte, Echipa Oaspete cu 7-13 puncte, Echipa Oaspete cu 14+ puncte.

1.8. Pauza/Final

Preziceți rezultatul la pauză și la final. Ambele rezultate trebuie să fie corecte.

Prelungirile nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă/Echipa gazdă, Echipa gazdă/Remiză, Echipa gazdă/Echipa oaspete, Remiză/Echipa gazdă, Remiză/Echipă remiză, Remiză/Echipă oaspete, Echipă oaspete /Echipă gazdă, Echipă oaspete /Remiză, Echipă oaspete /Echipă oaspete.

1.9. Prima echipă care va marca

Selectați dacă echipa gazdă sau oaspete va înscrie prima în meci. Niciun scor în meci nu este disponibil pentru pariuri.

Selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Fără scor.

1.10. Următoarele puncte (echipă)

Selectați ce echipă va înscrie următoarea.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Niciuna, Echipa oaspete.

1.11. Următoarele puncte (tip)

Selectați cum vor fi marcate următoarele puncte de către orice echipă.

Posibile selecții: Touchdown, Field Goal, Safety, Niciunul.

1.12. Cursa la X puncte

Selectați prima echipă care va înscrie un anumit număr (X) de puncte.

Dacă niciuna dintre echipe nu înscrie acest număr (X) de puncte, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

1.13. Total puncte (2 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi nule. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambele echipe.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

1.14. Total puncte (3 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci va fi peste (mai mult decât), exact sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambele echipe.

Selecții posibile: Sub x puncte, Exact x puncte, Peste x puncte.

1.15. Total de puncte – Echipa gazdă (2 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de către echipa gazdă va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi nule.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

1.16. Total puncte – Echipa gazdă (3 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de echipa gazdă va fi peste (mai mult), exact sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor.

Selecții posibile: Sub x puncte, Exact x puncte, Peste x puncte.

1.17. Total puncte – Echipa oaspete (2 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de echipa oaspete va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte specificată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi nule.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

1.18. Total puncte – Echipa oaspete (3 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de către Echipa Oaspete va fi peste (mai mult decât), exact sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor.

Selecții posibile: Sub x puncte, Exact x puncte, Peste x puncte.

1.19. Impar/Par (inclusiv prelungiri)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de ambele echipe va fi par sau impar, inclusiv prelungiri.

Posibile selecții: Impar, Par.

1.20. Impar/Par (fara prelungiri)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de ambele echipe după timpul regulamentar va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

1.21. Total touchdowns (eseuri)

Selectați dacă numărul total de touchdowns marcate în meci de ambele echipe va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru touchdowns.

Selecții posibile: peste x,5 touchdowns, sub x,5 touchdowns. Peste x,0 aterizări, sub x,0 aterizări.

1.22. Total Touchdowns Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de touchdowns marcate de echipa gazdă în meci va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru touchdowns.

Selecții posibile: peste x,5 touchdowns, sub x,5 touchdowns. Peste x,0 aterizări, sub x,0 aterizări.

1.23. Total touchdowns Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de touchdowns marcate de echipa oaspete în meci va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru touchdowns.

Selecții posibile: peste x,5 touchdowns, sub x,5 touchdowns. Peste x,0 aterizări, sub x,0 aterizări.

1.24. Touchdown #X

Selectați cine înscrie cel de-al X-lea touchdown.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără touchdown al X-lea, Echipa Oaspete.

1.25. Primul marcator de touchdown

Selectați un anumit jucător al echipei gazdă sau oaspete pentru a înscrie primul touchdown în timpul unui meci. Niciun touchdown în meci nu este disponibil pentru a paria.

Selecții posibile: jucător gazda, jucător oaspete, fără touchdown.

1.26. Marcator de touchdown oricând

Selectați un anumit jucător al echipei Gazda sau Oaspeți pentru a înscrie un Touchdown în orice moment în timpul unui meci.

Orice alt marcator de touchdown este disponibil pentru a paria pentru jucătorii nelistați.

Selecții posibile: jucător gazda, jucător oaspete, orice alt marcator de touchdown.

1.27. Total Goluri de teren

Selectați numărul total de Goluri de teren din meci.

Posibile selecții: Peste x,5 Field Goals, Sub x,5 Field Goals.

1.28. Goluri de teren Miss (ratate)

Selectați dacă va exista sau nu o ratare de gol în meci.

Posibile selecții: Da, Nu.

1.29. Gol de teren #X

Selectați cine marchează al X-lea Gol de teren.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără al X-lea Gol de teren, Echipa oaspete.

1.30. Vor fi prelungiri?

Selectați dacă vor fi prelungiri în meci.

Posibile selecții: Da, Nu

1.31. Prima repriză – Rezultat

Selectați rezultatul la jumătatea timpului.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

1.32. Prima repriză – Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga prima repriză. Dacă scorul de la pauza este egal, toate pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

1.33. Prima repriză - Diferența de puncte/Prima repriză - Handicap

Selectați câștigătorul primei reprize, după ce s-a aplicat marja de handicap la rezultatul primei reprize. În piețele cu două direcții, pariurile sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat marja de handicap.

Posibile selecții pentru 2-Way: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

Posibile selecții pentru 3 direcții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete.

1.34. Prima repriză - Următoarele puncte (echipă)

Alegeți ce echipă va înscrie următoarea în prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Niciuna, Echipa oaspete.

1.35. Prima repriză - Total de puncte

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte specificată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambele echipe.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

1.36. Prima repriză – Total puncte (3 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză de ambele echipe va fi peste (mai mult decât), exact sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor.

Selecții posibile: Sub x puncte, Exact x puncte, Peste x puncte.

1.37. Prima repriză – Total puncte – Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză de echipa gazdă va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

1.38. Prima repriză – Total de puncte – Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză de echipa Oaspete va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

1.39. Prima repriză - Par/Impar

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză de ambele echipe va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

1.40. Prima repriză - Total touchdowns

Selectați dacă numărul total de touchdowns marcate de ambele echipe în prima repriză va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru touchdowns.

Selecții posibile: peste x,5 touchdowns, sub x,5 touchdowns. Peste x,0 aterizări, sub x,0 aterizări.

1.41. Prima repriză - Total touchdowns Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de touchdowns marcate de echipa gazdă în prima repriză va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru touchdowns.

Selecții posibile: peste x,5 touchdowns, sub x,5 touchdowns. Peste x,0 aterizări, sub x,0 aterizări.

1.42. Prima repriză - Total touchdowns Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de touchdowns marcate de echipa oaspete în prima repriză va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru touchdowns.

Selecții posibile: peste x,5 touchdowns, sub x,5 touchdowns. Peste x,0 aterizări, sub x,0 aterizări.

1.43. A 2-a repriză – Diferența de puncte/a 2-a repriză – Handicap

Selectați câștigătorul celei de-a doua reprize, după ce s-a aplicat marja de handicap la rezultatul celei de-a doua reprize. În piețele cu două direcții, pariurile sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat marja de handicap.

Posibile selecții pentru 2-Way: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

Posibile selecții pentru 3 way: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete.

1.44. Repriza a 2-a – Total de puncte

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în a 2-a repriză va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte specificată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambele echipe.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

1.45. A doua repriză – Total de puncte (3 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în a 2-a repriză de ambele echipe va fi peste (mai mult decât), exact sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte specificată.

Selecții posibile: Sub x puncte, Exact x puncte, Peste x puncte.

1.46. Repriza a 2-a – Total puncte – Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în a 2-a repriză de echipa gazdă va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

1.47. Repriza a 2-a – Total de puncte – Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în a 2-a repriză de echipa Oaspete va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

1.48. A 2-a repriză - Par/Impar

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în a 2-a repriză de ambele echipe va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

1.49. Repriza a 2-a - Total touchdowns

Selectați dacă numărul total de touchdowns marcate de ambele echipe în a doua repriză va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru touchdowns.

Selecții posibile: peste x,5 touchdowns, sub x,5 touchdowns. Peste x,0 aterizări, sub x,0 aterizări.

1.50. A doua repriză - Total touchdowns Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de touchdowns marcate de echipa gazdă în a doua repriză va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru touchdowns.

Selecții posibile: peste x,5 touchdowns, sub x,5 touchdowns. Peste x,0 aterizări, sub x,0 aterizări.

1.51. A 2-a repriză - Total touchdowns Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de touchdowns marcate de echipa Oaspete în a 2-a repriză va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru touchdowns.

Selecții posibile: peste x,5 touchdowns, sub x,5 touchdowns. Peste x,0 touchdowns, sub x,0 touchdowns

1.52. Repriza cu cel mai mare scor

Selectați jumătatea care va conține cel mai mare număr de puncte marcate. Prelungirile nu contează.

Posibile selecții: 1-a jumătate, 2-a repriză, Egal.

1.53. Trimestrul al X-lea - Câștigător

Selectați rezultatul trimestrului specificat. O remiză este posibilă. Prelungirile nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

1.54. Al X-lea trimestru - Diferența de puncte / Al X-lea trimestru - Handicap

Selectați câștigătorul trimestrului specificat (X), după ce marja de handicap a fost aplicată rezultatului trimestrului. În piețele cu două direcții, pariurile sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat o marja de handicap.

Prelungirile nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții pentru 2-Way: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

Posibile selecții pentru 3 direcții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete.

1.55. Al X-lea trimestru - Total puncte (2 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în trimestrul specificat (X) de ambele echipe va depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea de puncte specificată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

1.56. Al X-lea trimestru - Total de puncte (3 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în trimestrul specificat (X) de ambele echipe va fi peste (mai mult decât), exact sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte specificată. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambele echipe.

Selecții posibile: Sub x puncte, Exact x puncte, Peste x puncte.

1.57. Sfertul al X-lea - Total de puncte - Echipa gazdă (2 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în trimestrul specificat (X) de către echipa gazdă va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte specificată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

1.58. Al X-lea trimestru - Total de puncte - Echipa oaspete (2 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în trimestrul specificat (X) de către Echipa Oaspete va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte specificată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

1.59. Al X-lea trimestru - Puncte impare/pare

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în trimestrul specificat (X) de ambele echipe va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

1.60. Sfertul al X-lea - Gol pe teren

Selectați dacă va exista un Gol pe teren în trimestrul specificat (X) sau nu.

Prelungirile nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Da, Nu.

1.61. Al X-lea sfert - Touchdown

Selectați dacă va exista un Touchdown în trimestrul specificat (X) sau nu.

Prelungirile nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Da, Nu.

1.62. Al X-lea trimestru - Total touchdowns

Selectați dacă numărul total de touchdowns marcate de ambele echipe în primul sfert va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru touchdowns.

Selecții posibile: peste x,5 touchdowns, sub x,5 touchdowns. Peste x,0 aterizări, sub x,0 aterizări.

1.63. Sfertul al X-lea - Total Touchdowns Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de touchdowns marcate de echipa gazdă în primul sfert va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru touchdowns.

Selecții posibile: peste x,5 touchdowns, sub x,5 touchdowns. Peste x,0 aterizări, sub x,0 aterizări.

1.64. Al X-lea sfert - Total touchdowns Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de touchdowns marcate de echipa Oaspete în primul sfert va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru touchdowns.

Selecții posibile: peste x,5 touchdowns, sub x,5 touchdowns. Peste x,0 aterizări, sub x,0 aterizări.

1.65. Sfertul cu cel mai mare scor

Selectați trimestrul care va conține cel mai mare număr de puncte marcate. Prelungirile nu contează pentru al 4-lea sfert.

Selecții posibile: trimestrul 1, trimestrul 2, trimestrul 3, trimestrul 4, egal.

Sferturile sunt egale, dacă cel puțin două sferturi au cel mai mare număr de puncte.

1.66. Prelungiri 3 way

Alegeți câștigătorul prelungirilor.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

1.67. Jucătorul X – Cel mai mic număr de Yarzi în pasa

Selectați numărul minim de yarzi în pasa pe care le înscrie un jucător.

Posibile selecții: x+ yarzi de trecere.

1.67.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

1.68. Jucătorul X – Cel mai mic număr de finalizari de pase

Selectați numărul minim de pase finalizate de un jucător.

Posibile selecții: x+ trecere completări.

1.68.1. Reglementare

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

1.69. Jucătorul X – Cel mai mic număr de pase de touchdown

Selectați numărul minim de pase de touchdown pe care le înscrie un jucător.

Posibile selecții: x+ atingeri de trecere.

1.69.1. Reglementare

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

1.70. Jucătorul X – Cel mai mic număr de transporturi

Selectați numărul minim de transporturi ale unui jucător.

Posibile selecții: x+ poartă.

1.70.1. Reglementare

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

1.71. Jucătorul X – Cel mai mic număr de Touchdowns în grabă

Selectați numărul minim de touchdown-uri în grabă pe care le înscrie un jucător.

Posibile selecții: x+ aterizări în grabă.

1.71.1. Reglementare

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

1.72. Jucătorul X – Cel mai mic număr de yarzi în grabă

Selectați numărul minim de yarzi în graba pe care le înscrie un jucător.

Posibile selecții: x+ yarzi de urgență.

1.72.1. Reglementare

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

1.73. Jucătorul X – Cel mai mic număr de yarzi primite

Selectați numărul minim de yarzi de primire pe care le înscrie un jucător.

Posibile selecții: x+ iarzi de primire.

1.73.1. Reglementare

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

1.74. Jucătorul X – Cel mai mic număr de Touchdowns primite

Selectați numărul minim de touchdown-uri primite de un jucător.

Posibile selecții: x+ primind touchdowns.

1.74.1. Reglementare

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

1.75. Jucătorul X – Cel mai mic număr de recepții

Selectați numărul minim de recepții pe care le înscrie un jucător.

Posibile selecții: x+ recepții.

1.75.1. Reglementare

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

1.76. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupa.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

1.76.1. Reglementare

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

2. Atletism

2.1. Reguli generale

2.1.1. Informații evenimente abandonate/amânate

Dacă un eveniment este amânat și reprogramat pentru a avea loc în 24 de ore de la ora inițială de începere, toate pariurile vor fi valabile. Dacă este reprogramat pentru mai mult de 24 de ore, pariurile vor fi anulate.

2.1.2. Reglementare

Pentru toate probele de atletism, rezultatul este declarat în momentul prezentării podiumului (sau rezultatul oficial IAAF la încheierea unui eveniment pentru care nu există o ceremonie de premiere).

Orice descalificări sau modificări ulterioare, indiferent de motiv, vor fi ignorate.

Pariurile pe castigatorul final în atletism sunt toate incluse, dacă concurează sau nu, dacă nu se specifică altfel. Ne rezervăm dreptul de a aplica o Regulă 4 (Deducere) în cazul unui participant retras înainte de începerea unui eveniment.

Pariuri head-to-head/meci/grup

În cazul în care un câmp redus pentru 2-4 concurenți este disponibil pentru pariuri, toți concurenții listați trebuie să înceapă pentru ca pariurile să fie valabile; dacă un concurent listat nu începe toate pariurile sunt nule.

Într-o competiție cu mai multe runde, sportivul câștigător va fi cel care va progresa cel mai mult sau va înregistra cea mai bună notă dacă este eliminat în aceeași rundă.

Pariurile pe tabelul de medalii ale campionatului vor fi stabilite în urma evenimentului final și conform listei publicate. Orice descalificări sau modificări ulterioare nu vor fi incluse.

3. Fotbal Australian (Aussie)

3.1. Reguli generale

3.1.1. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

Meciuri întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției

3.1.2. Reglementare

Toate piețele de meci vor fi stabilite, inclusiv prelungirile, dacă sunt jucate, dacă nu se specifică altfel. Timpul regulamentar trebuie să fie încheiat pentru ca pariurile să fie valabile, dacă nu se specifică altfel.

3.2. Pariuri pe meci

Alegeți ce echipă va câștiga meciul. Dacă orice meci se termină la egalitate, inclusiv prelungiri dacă sunt jucate, atunci miza va fi rambursată, cu excepția cazului în care se oferă un preț pentru extragere.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

3.3. Câștigător repriza

Selectați ce echipă va câștiga repriza specifică (prima repriză sau a doua repriză).

O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

3.4. Câștigătorul trimestrului

Selectați ce echipă va câștiga acel trimestru.

O posibilă Prelungiri nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete

3.5. Scor total (2 way)

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de ambele echipe va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă este oferit un număr întreg ca valoare de puncte indicată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/în spate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.6. Cursa la (X) puncte

Selectați care echipă va atinge prima numărul specificat de puncte.

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/în spate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete

3.7. Prima metodă de marcare

Selectați care va fi metoda de înscriere a primului punct din meci.

Posibile selecții: Gol, În spate.

3.8. Primul tip de marcare

Selectați care echipă va marca prima și care va fi metoda de înscriere.

Posibile selecții: Gol acasă, Gol oaspete. Acasă în urmă, departe în urmă.

3.9. Scor total Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de către echipa gazdă va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/în spate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.10. Scor total Echipa Oaspete

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de echipa oaspete va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte specificată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/în spate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.11. Total goluri

Selectați dacă numărul total de goluri marcate în meci de ambele echipe va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare specificată a golurilor și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.12. Prima echipă care a marcat un gol

Selectați care echipă va înscrie prima un gol în meci.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

3.13. Ultima echipă care a marcat un gol

Selectați ce echipă va marca ultimul gol din meci.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

3.14. Total goluri Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de echipa gazdă va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a golurilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare specificată a golurilor și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.15. Total goluri Echipa Oaspete

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de echipa oaspete va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a golurilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare specificată a golurilor și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate

Posibile selecții: Peste, Sub

3.16. Total goluri în spate (Behinds)

Selectați dacă numărul total de goluri în spate (Behinds) marcate în meci de ambele echipe va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru goluri în spate (Behinds). Dacă un număr întreg este oferit ca valoare specificată pentru goluri în spate (Behinds) și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.17. Total goluri în spate (Behinds) echipei gazda

Selectați dacă numărul total de goluri în spate (Behinds) marcate în meci de echipa gazdă va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată pentru spate. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare specificată în spate și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.18. Total goluri în spate (Behinds) echipei oaspete

Selectați numărul total de goluri în spate (Behinds) marcate de echipa oaspete în meci pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată în spate. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată în spate și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.19. Handicap

Selectați câștigătorul, după ce handicapul dat a fost aplicat rezultatului final oficial. Pariurile pe piețele bidirecționale sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat un spread de handicap.

Posibile selecții pentru 2: Echipa gazdă, Echipa oaspete.

Posibile selecții pentru 3 direcții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete.

3.20. Marja câștigătoare

Selectați marja cu care echipa specificată câștigă meciul, inclusiv prelungiri, dacă sunt oferite. Sunt posibile patru intervale diferite.

1. Posibile selecții (15 puncte): Echipa gazdă Peste x.5 puncte, Echipa Oaspete Peste x.5 puncte, Mai puțin de x.5 puncte

2. Posibile selecții (25 puncte): Echipa gazdă cu 1-24 puncte, Echipa gazdă cu 25+ puncte, Echipa Oaspete cu 1-24 puncte, Echipa Oaspete cu 25+ puncte. Remiza

3. Posibile selecții (40 de puncte): Echipa gazdă cu 1-39 puncte, Echipa gazdă cu 40+ puncte, Echipa Oaspete cu 1-39 puncte, Echipa Oaspete cu 40+ puncte. Remiza

4. Selecții posibile: Echipa gazdă cu 1-12 puncte, Echipa gazdă cu 13-24 puncte, Echipa gazdă cu 25-36 puncte, Echipa gazdă cu 37-48 puncte, Echipa gazdă cu 49-60 puncte, Echipa gazdă cu 61- 72 de puncte, Echipa gazdă cu 73+ puncte, Echipa Oaspete cu 1-12 puncte, Echipa Oaspete cu 13-24 puncte, Echipa Oaspete cu 25-36 puncte, Echipa Oaspete cu 37-48 puncte, Echipa Oaspete cu 49-60 puncte, Echipa Oaspete cu 61-72 de puncte, Echipa Oaspete cu 73+ puncte, Remiză

3.21. Echipa să marcheze punctul X

Selectați ce echipă va înscrie un anumit punct (X). (de exemplu, echipa pentru a marca punctul 3)

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/în spate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete

3.22. Echipa care va înscrie Golul X

Selectați ce echipă va înscrie un anumit gol (X). (de exemplu, echipa care înscrie golul 3)

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete

3.23. Echipa care va înscrie în spatele lui X

Selectați ce echipă va înscrie un anumit (X) în urmă. (de exemplu, echipa care înscrie în spatele 3)

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete

3.24. Scorul total al primei reprize

Selectați numărul total de puncte marcate în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/în spate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.25. Scorul total al primei reprize Echipa gazdă

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Piața acoperă fiecare scor al echipei gazdă, de exemplu gol/în spate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.26. Scorul total din prima repriză Echipa oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa oaspete în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Piața acoperă fiecare scor al echipei oaspete, de exemplu gol/din spate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.27. Total de goluri în prima repriză

Selectați numărul total de goluri marcate în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Golurile ambelor echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.28. Total goluri în prima repriză Echipa gazdă

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa gazdă în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.29. Total goluri în prima repriză Echipa oaspete

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa oaspete în prima repriză pentru a fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.30. Total goluri în spate (Behinds) prima repriza

Selectați numărul total de spate marcate în prima repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată în spate. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată în spate și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Spatele ambelor echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.31. Total goluri în spate (Behinds) prima repriza echipa gazdă

Selectați numărul total de spate marcate de echipa gazdă în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată în spate. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată în spate și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.32. Total goluri în spate (Behinds) prima repriza echipa oaspete

Selectați numărul total de spate marcate de echipa oaspete în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată în spate. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată în spate și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.33. Handicap prima repriză

Alegeți câștigătorul primei reprize după ce handicapul dat a fost aplicat rezultatului oficial la repriză. Pariurile pe piețele bidirecționale sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat un spread de handicap.

Posibile selecții pentru 2: Echipa gazdă, Echipa oaspete

Posibile selecții pentru 3 direcții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete

3.34. Marja de câștig din prima jumătate

Selectați marja cu care echipa specificată câștigă prima repriză.

Selecții posibile: Echipa gazdă cu 1-6 puncte, Echipa gazdă cu 7-12 puncte, Echipa gazdă cu 13-18 puncte, Echipa gazdă cu 19-24 puncte, Echipa gazdă cu 25-30 puncte, Echipa gazdă cu 31+ puncte, Echipa Oaspete cu 1-6 puncte, Echipa Oaspete cu 7-12 puncte, Echipa Oaspete cu 13-18 puncte, Echipa Oaspete cu 19-24 puncte, Echipa Oaspete cu 25-30 puncte, Echipa Oaspete cu 31+ puncte, Remiză

3.35. Scorul total a doua repriză

Selectați numărul total de puncte înscrise în a doua jumătate pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/în spate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.36. Scorul total a doua repriză Echipa gazdă

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în a doua repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Piața acoperă fiecare scor al echipei gazdă, de exemplu gol/în spate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.37. Scorul total a doua repriză Echipa oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa oaspete în a doua repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Piața acoperă fiecare scor al echipei oaspete, de exemplu gol/din spate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.38. Total goluri a doua repriză

Selectați numărul total de goluri marcate în a doua repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.39. Total goluri a doua repriză Echipa gazdă

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa gazdă în a doua repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.40. Total goluri în a doua repriză Echipa oaspete

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa oaspete în a doua repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.41. Total în spatele a doua repriză

Selectați numărul total de spate marcate în a doua repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată în spate. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată în spate și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.42. Total goluri în spate (Behinds) a doua repriză echipa gazdă

Selectați numărul total de spate marcate de echipa gazdă în a doua repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată în spate. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată în spate și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.43. Total goluri în spate (Behinds) a doua repriză echipa oaspete

Selectați numărul total de spate marcate de echipa oaspete în a doua repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată în spate. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată în spate și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.44. Handicap a 2-a jumătate

Alegeți câștigătorul celei de-a doua reprize după ce handicapul dat a fost aplicat rezultatului oficial al celei de-a doua reprize. Pariurile pe piețele bidirecționale sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat un spread de handicap. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Posibile selecții pentru 2: Echipa gazdă, Echipa oaspete.

Posibile selecții pentru 3 direcții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete.

3.45. Marja câștigătoare a doua jumătate

Selectați marja cu care echipa specificată câștigă a doua repriză.

Selecții posibile: Echipa gazdă cu 1-6 puncte, Echipa gazdă cu 7-12 puncte, Echipa gazdă cu 13-18 puncte, Echipa gazdă cu 19-24 puncte, Echipa gazdă cu 25-30 puncte, Echipa gazdă cu 31+ puncte, Echipa Oaspete cu 1-6 puncte, Echipa Oaspete cu 7-12 puncte, Echipa Oaspete cu 13-18 puncte, Echipa Oaspete cu 19-24 puncte, Echipa Oaspete cu 25-30 puncte, Echipa Oaspete cu 31+ puncte, Remiză

3.46. Scorul total din trimestrul X

Selectați numărul total de puncte marcate în trimestrul specific (X) pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat. O posibilă Prelungiri nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.47. Sfertul X Scorul total Echipa gazdă

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în trimestrul specific (X) pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă Prelungiri nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.48. Sfertul X Scorul total Echipa oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa oaspete în trimestrul specific (X) pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă Prelungiri nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.49. Total de goluri din trimestrul X

Selectați numărul total de goluri marcate în acel trimestru specific (X) pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat. O posibilă Prelungiri nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert

Posibile selecții: Peste, Sub

3.50. Sfertul X Total goluri Echipa gazdă

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa oaspete în respectivul trimestru (X) pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă Prelungiri nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.51. Sfertul X Total goluri Echipa oaspete

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa oaspete în trimestrul specific (X) pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă Prelungiri nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.52. Sfertul X total în spate

Selectați numărul total de spate marcate în acel trimestru specific (X) pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată în spate. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată în spate și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat. O posibilă Prelungiri nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert

Posibile selecții: Peste, Sub

3.53. Sfertul X Total goluri în spate (Behinds) echipa gazdă

Selectați numărul total de spate marcate de echipa gazdă în sfertul specific (X) pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată în spate. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată în spate și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă Prelungiri nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.54. Sfertul X Total goluri în spate (Behinds) echipa oaspete

Selectați numărul total de spate marcate de echipa oaspete în sfertul specific (X) pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată în spate. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată în spate și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă Prelungiri nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Peste, Sub

3.55. Sfertul X Handicap

Selectați câștigătorul trimestrului specific (X) după ce handicapul dat a fost aplicat rezultatului oficial al trimestrului (X). Pariurile pe piețele bidirecționale sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat un spread de handicap. O posibilă Prelungiri nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții pentru 2: Echipa gazdă, Echipa oaspete.

3.56. Marja câștigătoare din trimestrul X

Selectați marja cu care echipa specificată câștigă trimestrul specific (X).

Selecții posibile: Echipa gazdă cu 1-6 puncte, Echipa gazdă cu 7-12 puncte, Echipa gazdă cu 13-18 puncte, Echipa gazdă cu 19-24 puncte, Echipa gazdă cu 25-30 puncte, Echipa gazdă cu 31+ puncte, Echipa Oaspete cu 1-6 puncte, Echipa Oaspete cu 7-12 puncte, Echipa Oaspete cu 13-18 puncte, Echipa Oaspete cu 19-24 puncte, Echipa Oaspete cu 25-30 puncte, Echipa Oaspete cu 31+ puncte, Remiză

3.57. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga o ligă/Premiership

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Liga/Premiership.

3.57.1. Reglementare

Toate pariurile vor fi soluționate în funcție de rezultatul oficial după ultimul meci din Ligi/Premiership. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.
Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

4. Badminton

4.1. Reguli generale

4.1.1. Reglementare

Toate piețele sunt stabilite în funcție de rezultatul final oficial al meciului. Meciul trebuie finalizat pentru ca pariurile să fie valabile. Pariurile vor fi anulate în caz de descalificare, retragere sau altă formă de nefinalizare. Dacă o piață a fost deja stabilită înainte ca un meci să fie abandonat (ex. Câștigătorul primului set), toate pariurile pe aceste piețe vor fi valabile.

Dacă se modifică numărul total de seturi de jucat, pariurile pe meci vor fi valabile, dar pariurile pe Scor corect, Seturi totale și Puncte totale vor fi anulate.

4.1.2. Informații abandonate/amânate

Dacă un meci este amânat sau reprogramat, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției.

Meciurile întrerupte sau amânate, care nu au loc în cadrul unui turneu (de ex. meciuri de expoziție), vor fi declarate invalide dacă nu sunt reluate și finalizate în 24 de ore.

4.2. Pariuri pe meci

Selectați ce jucător va câștiga meciul.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

4.3. Set Pariuri

Selectați rezultatul final al meciului în seturi.

Selectări posibile: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

În rare ocazii, anumite turnee și ligi pot juca seturi suplimentare.

Selectări posibile: 3:0, 2:0, 2:1, 1:2, 0:2, 0:3.

4.4. Puncte totale

Selectați dacă numărul total de puncte înscrise în meci va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte menționată.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

4.5. Total de puncte Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de puncte pentru Jucătorul 1/Echipa de acasă marcate în meci va depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte indicată. Dacă este oferit un număr întreg ca valoare de puncte indicată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

4.6. Total de puncte Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de puncte pentru Jucătorul 2/Echipa oaspete marcată în meci va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte indicată. Dacă este oferit un număr întreg ca valoare de puncte indicată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

4.7. Puncte impare/pare

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci va fi par sau impar. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambii jucători/echipe.

Posibile selecții: Impar, Par.

4.8. Handicap punctual

Selectați care jucător va fi câștigat mai multe puncte în meci după ce diferența de handicap a fost aplicată scorului oficial al punctelor de meci al oricărui jucător.

Posibile selecții: xx Handicap pentru Jucător sau Echipa A, xx Handicap pentru Jucător sau Echipa B

4.9. Seturi totale

Selectați câte seturi vor fi jucate în meci.

Posibile selecții: 2, 3.

4.10. Set X Câștigător

Selectați ce jucător/echipă va câștiga setul specificat (X).

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2, Echipa gazdă, Echipa oaspete.

4.11. Set X – Scor corect

Selectați rezultatul setului specificat.

Selecții posibile: Jucătorul 1 21-14, Jucătorul 1 21-5, Jucătorul 1 21-16, Jucătorul 1 21-17, Jucătorul 1 21-18, Jucătorul 1 21-19, Jucătorul 1 câștigă după puncte suplimentare, Jucătorul 1 Oricare altul Câștigă,

jucătorul 2 21-14, jucătorul 2 21-15, jucătorul 2 21-16, jucătorul 2 21-17, jucătorul 2 21-18, jucătorul 2 21-19, jucătorul 2 câștigă după puncte suplimentare, jucătorul 2 orice alt câștig

4.12. Al X-lea set - Cursa la Y puncte

Selectați ce jucător/echipă va fi primul care va înscrie un anumit număr (Y) de puncte în setul specificat (X)

Dacă niciun jucător/echipă nu marchează acest număr (Y) de puncte, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2, Echipa gazdă, Echipa oaspete.

4.13. Al X-lea set – conduce după Y puncte

Selectați ce jucător/echipă va conduce după punctul specificat (Y) din setul specificat (X).

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2. Echipa gazdă, Echipa oaspete.

4.14. Setul X – Total de puncte

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în setul specificat (X) va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte indicată. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambii jucători/echipe.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

4.15. Al X-lea set – puncte impar/pare

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în setul specificat (X) va fi par sau impar. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambii jucători/echipe.

Posibile selecții: Impar, Par.

4.16. Setul X – Handicap

Selectați câștigătorul setului specificat (X) după ce diferența de handicap a fost aplicată punctajului oficial al setului specificat (X).

Posibile selecții: xx Handicap pentru Jucător sau Echipa A, xx Handicap pentru Jucător sau Echipa B

4.17. Setul X – Marja câștigătoare

Selectați marja cu care jucătorul specificat (sau echipa) câștigă setul.

Selectări posibile: Jucătorul 1 cu 1-2, Jucătorul 1 cu 3-5, Jucătorul 1 cu 6-8, Jucătorul 1 cu 9+, Jucătorul 2 cu 1-2, Jucătorul 2 cu 3-5, Jucătorul 2 cu 6-8, Jucătorul 1 cu 9+.

4.18. Al X-lea set – Câștigătorul punctului Y

Selectați ce jucător/echipă va câștiga punctul specificat (Y) în set (X).

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2. Echipa gazdă, Echipa oaspete.

5. Bandy

5.1. Reguli generale

5.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului oficial după ora obișnuită a meciului, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței.

5.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

Meciuri întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției

5.2. Rezultat fulltime

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

5.3. Total goluri

Selectați numărul total de goluri marcate în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

6. Baseball

6.1. Reguli generale

Toate sporturile, inclusiv cele jucate în America de Nord, sunt listate ca echipă gazda vs. echipă oaspete.

Toate meciurile trebuie să înceapă la data programată (întotdeauna la ora locală) pentru ca pariurile să fie valabile. Dacă un meci este suspendat sau reprogramat înainte de ora de începere programată, toate pariurile vor fi anulate.

Baseball, altul decât MLB (inclusiv ligile minore de baseball): Toate pariurile (inclusiv un anumit pitcher) vor fi valabile indiferent de cine este pitcherul fiecărei echipe. Se va aplica regula celor 8 reprize și jumătate, deși în cazul deciziei de a aplica „regula Mercy”, toate pariurile vor fi stabilite pe baza scorului la acel moment. Regula celor 6 reprize și jumătate se va aplica tuturor jocurilor din 7 reprize jucate.

Pe piețele „bi-direcționale”, regulile Push se vor aplica dacă nu se specifică altfel. Suma pariată pe pariuri simple va fi returnată, în timp ce pentru pariuri multiple/combinat (parlay-uri), selecția va fi considerată „Nulă”.

6.1.1. *Pariuri MLB*

Este responsabilitatea clientului să fie conștient de orice modificări de pitch.

Money Line (Acțiune): echipă contra echipă, indiferent de pitcherul care începe jocul. În scopuri de pariare, pitcherul care aruncă prima aruncare este considerat pitcher titular. La plasarea pariurilor, pot fi specificați pitcheri.

Un pitcher desemnat: Se face un pariu pentru sau împotriva unui pitcher specificat pentru a fi pitcherul titular al uneia dintre echipe, indiferent de cine este pitcherul titular al echipei adverse. Pitcherul listat trebuie să înceapă jocul, altfel pariul va fi anulat.

Ambii pitcher listați trebuie să înceapă: un pariu care specifică startul ambilor pitcheri. Dacă apare vreo modificare, pariul va fi anulat.

În cazul unei schimbări a unuia dintre pitcherii inițiali înainte de începerea meciului, pariurile pot fi ajustate la totaluri și handicap.

Schimbarea dublă a pitcherului: La schimbarea unui pitcher care apare în listă și este repus pentru determinarea pariurilor, acestea vor fi considerate ca o schimbare normală a pitcherului.

Pentru pariuri, prima jumătate a unui joc de baseball este luată în considerare de la începutul jocului până la sfârșitul celei de-a 5-a reprize (5 reprize complete).

Dacă o lovitură și o eroare apar în cadrul aceleiași jocuri, o lovitură va fi luată în considerare în scopul soluționării.

O minge greșită va fi întotdeauna considerată lovitură în scopul soluționării.

6.1.2. *Mod de a face față schimbărilor de pitch*

Când pariurile sunt plasate în Money Line Action, 5 Innings Money Line și are loc o schimbare a pitcherului titular, pariurile vor rămâne active și pariurile pentru totalul curselor (peste/sub), totalurile echipelor (peste/sub), alergare. linia (handicap) și linia de alergare alternativă (handicap alternativ) vor fi considerate nule.

Un pitcher este considerat oficial după ce a făcut primul pitch.

Pentru orice eveniment suspendat de play-off MLB, care este finalizat în 72 de ore, toate pariurile vor fi valabile și vor fi stabilite după terminarea jocului. Dacă meciul nu este finalizat în 72 de ore de la suspendare, toate pariurile vor fi anulate, cu excepția cazului în care rezultatul a fost deja determinat.

Dacă locul de joc se schimbă, pariurile vor rămâne valabile deoarece echipa gazdă este gazdă. Dacă echipa gazdă sau oaspete se schimbă, pariurile bazate pe evenimentul inițial vor fi anulate.

6.1.3. *Regula celor patru reprize și jumătate (regula celor 4 reprize și jumătate)*

Money Line - Trebuie să existe cel puțin 5 reprize complete de joc, cu excepția cazului în care echipa secundă care bate este în frunte după 4 reprize și jumătate, pentru ca pariurile să fie valabile. Dacă jocul este anulat, sau suspendat, după ce se ajunge la acest punct al jocului, atunci câștigătorul este determinat de scorul după ultima repriză completă (cu excepția cazului în care echipa care bate a doua înscrie la egalitate sau preia conducerea în jumătatea inferioară a reprizei, caz în care câștigătorul este determinat de scorul la momentul în care jocul este numit). Vă rugăm să rețineți că jocurile suspendate nu se reportează (cu excepția jocurilor de play-off MLB - vezi regula specifică). Cu toate acestea, în cazul în care o Regulă Mercy este apelată, toate pariurile vor fi valabile pe scor la momentul respectiv.

6.1.4. *Regula celor șase reprize și jumătate (regula 6 reprize și jumătate)*

Pariuri Total și Run Line (pentru jocuri cu 7 reprize) - Jocul trebuie să dureze cel puțin 7 reprize complete (sau 6½ reprize dacă echipa care bate secunda este înainte) pentru ca pariurile să fie valide. Cu toate acestea, în cazul în care o Regulă Mercy este apelată, toate pariurile vor fi valabile pe scor la momentul respectiv. Vă rugăm să rețineți că jocurile suspendate nu sunt reportate.

6.1.5. *Regula opt reprize și jumătate (regula 8 reprize și jumătate)*

Pariuri Total și Run Line - Jocul trebuie să dureze cel puțin 9 reprize complete (sau 8½ reprize dacă echipa care bate secunda este înainte) pentru ca pariurile să fie valide. Cu toate acestea, în cazul în care o Regulă Mercy este apelată, toate pariurile vor fi valabile pe scor la momentul respectiv. Vă rugăm să rețineți că jocurile suspendate nu se reportează (cu excepția jocurilor de play-off MLB - vezi regula specifică).

6.1.6. *Pariază înainte de începerea jocului*

Toate pariurile pe meci includ reprize suplimentare, dacă nu se specifică altfel.

Dacă se aplică „Mercy Rule”, toate pariurile vor fi stabilite pe baza scorului curent.

Pariați pe „Money Line”: va depinde de regula celor 4 reprize și jumătate.

„Handicap”, „Handicap – 3 opțiuni” și „Handicap – alternativă”: va depinde de regula celor 8½ reprize.

Total de joc, Totaluri de echipă, Totaluri în trei direcții și Totaluri de joc alternative - Sub rezerva regulii de 8½ reprize, cu excepția cazului în care totalul a depășit deja (dacă totalul a depășit deja totalul menționat, atunci pariurile pe over vor fi stabilite ca câștigători, cu pariurile pe sub decontate ca învinși) sau în cazul în care încheierea naturală a jocului ar fi însemnat rezultatul totalului cotelat ar fi determinat, de exemplu, jocul MLB este anulat sau suspendat la 5-5, pariurile pe Totalurile de joc de Peste 10 sau 10,5 vor fi decontate ca câștigători, pariurile pe Under 10 sau 10,5 fiind decontate ca învinși, deoarece orice concluzie naturală a meciului ar avea cel puțin 11 run-uri. În special pentru meciurile de antrenament de primăvară MLB, soluționarea se va baza doar pe 9 reprize, în cazurile în care s-ar putea aplica regula concluziei naturale.

Cele mai multe lovituri (echipă gazdă, echipă oaspete, egalitate), Total lovituri (Peste/Sub), Total lovituri (Peste/Sub): Se va aplica regula celor 8 reprize și jumătate (regula 8 reprize și jumătate). Dacă, totuși, totalul a trecut deja Over, atunci acesta va fi decontat ca un pariu câștigător, în timp ce pariul pe Under este considerat un pariu pierdut.

4½ reprize - Totaluri: Pariurile vor fi stabilite prin scorul total combinat al ambelor echipe la mijlocul celei de-a 5-a reprize (pauza între repriza de sus și cea de jos). Cu excepția cazului în care scorul meciului a atins deja mai mult decât totalul specificat. În astfel de cazuri, pariurile peste vor fi considerate câștigătoare, în timp ce pariurile sub vor fi considerate învinse.

4½ reprize - Handicap: Pariurile vor fi stabilite după scorul de la mijlocul celei de-a 5-a reprize (pauza între repriza de sus și de jos). Cu excepția cazului în care echipa care bate în partea de sus a reprizei a 5-a este deja înainte la sfârșitul reprizei a 4-a (cu orice linie de alergare aplicată). În acest caz, echipa care bate prima va fi declarată câștigătoare.

Totaluri 3/5/7 reprize - Pariurile vor fi stabilite pe baza scorului după 3/5/7 reprize complete, cu excepția cazului în care Totalul cotelat a depășit deja numărul specificat. În astfel de cazuri, toate pariurile vor fi decontate după cum urmează, pariurile peste pe totalul cotelat vor fi decontate ca „câștigători”, iar pariurile sub pe totalul cotelat fiind decontate ca „pierdanți”.

Linia de reprize 3/5/7 - Pariurile vor fi stabilite pe rezultat după ce primele 3/5/7 reprize ale unui joc au fost finalizate, cu excepția cazului în care echipa secundă care bate este deja înainte (cu orice linie de rulare aplicată) la mijlocul reprizei relevante sau scorurile pentru a merge înainte (cu orice linie de alergare aplicată) în repriza respectivă, caz în care echipa secundă care bate va fi desemnată câștigătoare.

6.1.7. *Oferte avansate, inclusiv pariuri pe jucători*

Acolo unde se aplică Regula Mercy, toate pariurile vor fi valabile la momentul respectiv.

Picherii listați trebuie să înceapă pentru ca pariul să aibă acțiune. Reprizele suplimentare contează dacă nu se specifică altfel.

Toate ofertele primei reprize - prima repriză trebuie finalizată pentru ca pariurile să aibă efect, cu excepția cazului în care soluționarea pariurilor este deja stabilită.

Rezultat dublu: rezultat după 4 reprize și jumătate, în plus față de rezultatul întregului joc.

Numărul total al meciului impar/par: dacă rezultatul final al jocului este zero (scor 0), pariurile vor fi anulate.

Perioada cu cel mai mare scor: regula celor 8½ reprize.

Numărul total de curse ale echipei Par/Impar: dacă rezultatul final al jocului este zero (scor 0), pariurile vor fi anulate. Reprize suplimentare (ore suplimentare) sunt incluse.

Marja de câștig: supus regulii de 8½ reprize. Determinarea include reprize suplimentare în MLB. În cazul meciurilor non-MLB, dacă jocul se poate încheia la egalitate, această opțiune va fi disponibilă. Dacă un joc MLB se termină la egalitate atunci când este anulat/suspendat, pariurile vor fi anulate.

Lider după X reprize (echipă gazdă, echipă oaspete, egalitate): Echipa care conduce după repriza specificată va fi desemnată ca câștigătoare.

Prima echipă care înscrie/Concursă la x alergări - Prima echipă care atinge numărul necesar de alergări va fi desemnată câștigătoare. Pariurile pe Niciunul nu necesită aplicarea regulii celor 8 reprize și jumătate pentru a fi stabilite ca câștigătoare.

Echipa care marchează primul joc câștigător - se aplică regula celor 8 reprize și jumătate.

Ultimul care a marcat - se aplică regula 8½ reprize.

Echipa cu cel mai mare scor repriză - Echipa cu cel mai mare scor: rezultatul va fi determinat pe baza celui mai mare scor din repriza de jumătate de joc. Dacă ambele echipe au avut același scor mare, opțiunea „Remiză” va fi considerată câștigătoare (chiar dacă o echipă a obținut acest rezultat mai des decât cealaltă). Se aplică regula celor 8 reprize și jumătate.

Reprize suplimentare - Da/Nu: va fi determinată ca „Da” în cazul unei egalități după 9 reprize (sau numărul de reprize indicat în cazul în care nu a fost 9), chiar dacă reprizele ulterioare nu sunt efectuate din niciun motiv.

Când se vor înscrie mai multe runde? Se va aplica regula celor 8 reprize și jumătate.

Momentul primului home run: acesta va fi determinat pe baza primului home run din joc. Toate piețele legate de opțiunea „Fără home run” vor fi decontate în conformitate cu regula celor 8½ inning-uri ca fiind câștigătoare.

Jucător - Performanță: (Total de baze/Total de lovituri/Total de lovituri/Scorează un home run/Scorează o bază per minge/Scorează un RBI/Scorează o rundă). Jucătorul trebuie să apară pe lista oficială a echipei la începutul meciului, iar pitcherul selectat de adversar (la momentul plasării pariului) trebuie să înceapă meciul pentru ca pariurile să fie valide. Se va aplica regula celor 8½ reprize, cu excepția cazului în care pariurile au fost deja stabilite, fie de către jucătorul care a atins linia specificată în cauză, fie a fost înlocuit în meci fără a obține scorul citat.

Bazele totale sunt calculate adunând toate loviturile pe care le face un jucător conform Single = 1 bază, Double = 2, Triple = 3, Home Run = 4. Numai acestea contează.

Pitcher titular - reprize încheiate: Pitcherul trebuie să înceapă pentru ca pariurile să fie valide. Pariurile vor fi stabilite în funcție de numărul de reprize finalizate. Pariurile vor fi nule în cazul în care jocul este suspendat cu pitcherul titular încă prezent în joc și fără a atinge numărul necesar de reprize.

6.1.8. *Oferta zilnică*

Aceste piețe se referă la un grup de jocuri jucate la o anumită dată. Dacă nu există pitcheri listați, pariurile vor fi valabile indiferent de modificările pitcherilor.

Marele Salami este totalul tuturor punctelor marcate în jocurile relevante. Toate jocurile trebuie să fie jucate și să dureze cel puțin 8 reprize și jumătate pentru a fi valabile, chiar dacă totalul se depășește cu unele jocuri amânate sau numite.

Acasă vs deplasare - Toate jocurile trebuie să fie jucate și să dureze cel puțin 8 reprize și jumătate pentru acțiune.

Echipa cu cel mai mare punctaj - Toate jocurile trebuie să fie jucate și să dureze cel puțin 8 reprize și jumătate pentru a fi valabile.

6.1.9. *Pariuri live*

Dacă se aplică „Mercy Rule”, toate pariurile vor fi stabilite pe baza scorului curent.

Toate pariurile vor fi valabile indiferent de schimbările de pitcher. Reprizele suplimentare vor conta.

Pariați pe „Money Line”: va depinde de regula celor 4 reprize și jumătate.

Run Line/Alternative Handicap - Sub rezerva regulii 8½ reprize.

Totaluri de joc/Totale alternative - Sub rezerva regulii de 8 ½ reprize, cu excepția cazului în care totalul jocului a depășit deja (dacă totalul jocului a depășit deja totalul indicat, atunci pariurile pe over vor fi stabilite ca câștigătoare, cu pariurile pe sub decontat ca învinși) sau în cazul în care încheierea naturală a jocului ar fi însemnat rezultatul totalului cotelat ar fi determinat, de exemplu, jocul MLB este anulat sau suspendat la 5-5, pariurile pe Over 10 sau 10,5 ar fi stabilite ca câștigătorii, cu pariurile pe Under 10 sau 10.5 fiind decontate ca învinși, deoarece orice concluzie naturală a meciului ar avea cel puțin 11 run-uri. În special pentru meciurile de antrenament de primăvară MLB, soluționarea se va baza doar pe 9 reprize, în cazurile în care se poate aplica regula concluziilor naturale

Totaluri de echipă - Sub rezerva regulii de 8 ½ reprize, cu excepția cazului în care totalul echipei a depășit deja (dacă totalul echipei a depășit deja totalul cotelat, atunci pariurile pe over vor fi stabilite ca câștigătoare, cu pariurile pe sub depășite. ca învinși).

3-Way Handicap - Include prețul Handicap Tie. Reprizele suplimentare contează. Sub rezerva regulii pentru 8 reprize și jumătate.

To Go To Extra Innings - Sfârșitul celei de-a 9-a reprize trebuie să fie complet pentru ca pariurile să aibă acțiune. Dacă scorul este egal după 9 reprize, atunci această piață va fi stabilită ca Da, chiar dacă reprizele suplimentare nu sunt jucate din cauza jocului care a fost suspendat/suspendat.

Pentru a câștiga repriza (actuală/următoarea) - Partea de sus și de jos a reprizei specificate trebuie finalizate, cu excepția cazului în care echipa care bate a doua din repriza specificată câștigă atunci când jocul este numit/suspendat.

Linia de alergare a reprizei (inclusiv alternative) - Partea de sus și de jos a reprizelor specificate trebuie să fie finalizate pentru ca pariurile să aibă acțiune, cu excepția cazului în care echipa care bate a doua în repriza specificată a acoperit deja linia de alergare și nu poate fi depășită.

Total repriză (inclusiv alternative) - Partea de sus și de jos a reprizelor specificate trebuie finalizate pentru ca pariurile să aibă acțiune, cu excepția cazului în care totalul cotelat a depășit deja în momentul în care jocul este numit/suspendat.

Un scor în repriză (curente/următoare) - Partea de sus și de jos a reprizei specificate trebuie finalizate, cu excepția cazului în care soluționarea pariurilor este deja stabilită.

Un scor la jumătate de repriză/lovitură în jumătate de repriză (curente/următoare) - O jumătate de repriză specificată (sus sau jos) trebuie să fie finalizată, cu excepția cazului în care o rundă a fost deja marcată/hit a avut loc atunci când jocul este chemat/suspendat.

Lider după „X” reprize - Partea de sus și de jos a reprizei specificate trebuie să fie finalizate pentru ca pariurile să aibă acțiune, cu excepția cazului în care echipa care bate a doua este în avantaj și nu poate fi depășită în momentul în care jocul este numit/suspendat. În cazul în care se aplică o regulă de milă, orice piețe de lider de reprize incomplete vor fi considerate a fi câștigate de câștigătorul meciului.

Cursa către piețe/Totaluri de echipă/Total de lovituri - se aplică regula 8½ reprize, cu excepția cazului în care soluționarea pariurilor este deja determinată sau dacă încheierea naturală a jocului ar fi însemnat ca rezultatul pariurilor să fie determinat. În special pentru meciurile de antrenament de primăvară MLB, soluționarea se va baza doar pe 9 reprize, în cazurile în care s-ar putea aplica regula concluziei naturale.

Dacă un joc la egalitate este anulat sau suspendat și încheierea naturală a unui joc necesită un câștigător, atunci pariurile pe cursa relevantă vor fi anulate. De exemplu, jocul MLB este anulat sau suspendat la 3-3 după 10 reprize, toate pariurile pe Race To 4 vor fi anulate. Cursa la pariurile 5/6/7 va fi stabilită ca Nici unul.

Următoarea echipă care înscrie: Dacă jocul este abandonat, toate piețele din runde deja marcate vor rămâne valabile. Pariurile pe următoarea rundă în momentul în care jocul este chemat/suspendat nu vor fi nicio acțiune.

Marja de câștig - Sub rezerva regulii 8½ innings. Achitarea include reprize suplimentare pentru MLB; pentru non-MLB unde un joc se poate termina cu egalitate, atunci această opțiune este disponibilă. Dacă un joc MLB se termină la egalitate atunci când un joc este anulat/suspendat, pariurile vor fi anulate.

Prima echipă care a marcat X puncte - Dacă echipa pe care o selectați nu înscrie numărul specificat de puncte, pariul va fi considerat pierdut, indiferent dacă nici cealaltă echipă nu a marcat numărul specificat de puncte.

6.1.10. Pariuri viitoare - Reguli generale

Câștigări în sezonul regulat - Echipa trebuie să finalizeze cel puțin 160 de meciuri din sezonul regulat pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care jocurile rămase în timpul sezonului nu afectează rezultatul.

Speciale pentru sezonul regulat - Toate piețele se referă la statisticile sezonului acumulate în MLB și sunt transferabile între Liga Americană și Liga Națională. Statisticile acumulate în orice altă ligă nu sunt luate în considerare.

Jucătorul care va lovi cele mai multe Home Runs - Se referă la numărul de Home Runs înregistrate de marcatorii oficiali MLB.

6.1.11. Pariază pe serie

Pariurile sunt nule dacă numărul legal de jocuri (conform organizațiilor guvernamentale respective) nu este finalizat sau este modificat.

Statisticile furnizate de furnizorul oficial de scor(uri) sau de site-ul web oficial al competiției sau meciului relevant vor fi folosite pentru a stabili pariurile. În cazul în care statisticile de la un furnizor de scor(e) oficial(i) sau site-ul web oficial nu sunt disponibile sau există dovezi semnificative că furnizorul(i) oficial(i) de scor(e) sau site-ul web oficial este incorect, vom folosi dovezi independente pentru a susține soluționarea pariurilor.

În absența unor dovezi consistente, independente sau în prezența unor dovezi contradictorii semnificative, pariurile vor fi stabilite pe baza propriilor noastre statistici.

6.2. Money Line

Alegeți ce echipă va câștiga meciul. Dacă orice meci se termină la egalitate, inclusiv prelungiri dacă sunt jucate, pariurile pe piața Money Line sunt nule.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

6.3. Money Line (Pitcherul listat trebuie să înceapă)

Alegeți ce echipă va câștiga meciul. Dacă unul dintre pitcherii menționați nu începe, pariul este nul.
Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

6.4. Money Line (Pitcherul echipei gazda listat trebuie să înceapă)

Alegeți ce echipă va câștiga meciul. Dacă Pitcher-ul echipei gazda declarat nu începe, pariul este anulat.
Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

6.5. Money Line (Pitcherul echipei oaspete listat trebuie să înceapă)

Alegeți ce echipă va câștiga meciul. Dacă Pitcherul echipei oaspete declarat nu începe, pariul este nul.
Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

6.6. Run Spread/Handicap/Runline

Selectați câștigătorul după ce spread-ul de handicap a fost aplicat rezultatului final oficial. În piețele cu două direcții, pariurile sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat un spread de handicap.
Posibile selecții pentru 2-Way: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.
Posibile selecții pentru 3 direcții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete.

6.7. Total Runs

Selectați numărul total de Runs în meci pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată de Runs și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.
Selecții posibile: Peste x,5 curse, Sub x,5 curse.

6.8. Total Runs (3 direcții)

Selectați numărul total de Runs marcate în meci. Scorul ambelor echipe va fi combinat.
Posibile selecții: Peste X, Exact X, Sub X.

6.9. Total Runs (benzi)

Selectați numărul total de Runs marcate în meci. Scorul ambelor echipe va fi combinat.
Selecții posibile: 0-5, 6-7, 8-9, 10-11, 12 sau mai multe Runs.

6.10. Total Runs – Echipa gazdă

Selectați numărul total de Runs marcate în meci de către echipa gazdă pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată de Runs și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.
Selecții posibile: Peste x,5 curse, Sub x,5 curse.

6.11. Total Runs – Echipa oaspete

Selectați numărul total de Runs marcate în meci de către echipa oaspete pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată de Runs și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.
Selecții posibile: Peste x,5 curse, Sub x,5 curse.

6.12. Total Runs impare/pare

Selectați dacă numărul total de Runs, inclusiv reprize suplimentare, va fi par sau impar. Scorul ambelor echipe va fi combinat.
Posibile selecții: Impar, Par.

6.13. Total Runs Par/Impare Echipa gazda

Selectați dacă numărul total de Runs ale echipei gazdă va fi impar sau chiar, incluzând reprize suplimentare.
Posibile selecții: Impar, Par.

6.14. Total Runs Par/Impare Echipa gazda (excluzând reprizele suplimentare)

Selectați dacă numărul total de Runs ale echipei gazdă va fi impar sau par, excluzând reprizele suplimentare.
Posibile selecții: Impar, Par.

6.15. Total Runs Par/Impare echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de Runs ale echipei oaspete va fi impar sau chiar și include reprize suplimentare.
Posibile selecții: Impar, Par.

6.16. Total Runs Par/Impare echipa oaspete (excluzând reprizele suplimentare)

Selectați dacă numărul total de Runs ale echipei oaspete va fi impar sau par, excluzând reprizele suplimentare.
Posibile selecții: Impar, Par.

6.17. Marja câștigătoare

Selectați marja cu care echipa specificată câștigă meciul. Pot fi disponibile diferite game.
Posibile selecții (1): Echipa gazdă > 4, Echipa gazdă 3-4, Echipa gazdă 1-2, Echipa oaspete 1-2, Echipa oaspete 3-4, Echipa oaspete > 4.

Selecții posibile (2): Echipa gazdă 1, Echipa gazdă 2, Echipa gazdă 3 sau mai multe, Echipa oaspete 1, Echipa oaspete 2, Echipa oaspete 3 sau mai multe, Remiză.

6.18. Rezultat fulltime (cu excepția reprizelor suplimentare)

Alegeți câștigătorul meciului după reprize obișnuite.

Reprizele suplimentare nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

6.19. Pentru a câștiga restul meciului

Selectați câștigătorul perioadei de la momentul plasării pariului până la sfârșitul meciului. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Doar run-urile marcate după plasarea pariului vor conta. Orice Runs marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

6.20. Cursa la X Runs

Selectați prima echipă care va înscrie un număr specificat (X) de Runs.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Niciuna.

6.21. Rezultatul reprizei a X-a

Selectați rezultatul reprizei a X-a.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

6.22. Repriza X – Handicap

Selectați câștigătorul după ce spread-ul de handicap a fost aplicat rezultatului final oficial. În piețele cu două direcții, pariurile sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat un spread de handicap.

Posibile selecții pentru 2-Way: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

Posibile selecții pentru 3 direcții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete.

6.23. Prima repriză - Handicap

Selectați câștigătorul după ce spread-ul de handicap a fost aplicat la scorul de la prima repriză. Pariurile sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat spread-ul de handicap.

Posibile selecții pentru 2-Way: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

6.24. Repriza X - Total runs

Selectați numărul total de runs marcate în repriza specificată (X) pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată de runs și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe pentru această repriză va fi combinat.

Selecții posibile: peste x,5 curse, sub x,5 curse.

6.25. Repriza X - Total Runs Echipa gazda

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în primele reprize care să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată de runs și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: peste x,5 curse, sub x,5 curse.

6.26. Repriza X - Total Runs Echipa oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa oaspete în prima repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată de runde și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: peste x,5 curse, sub x,5 curse.

6.27. Runs în repriza X

Selectați numărul exact de Runs marcate în repriza specificată (X).

Selectări posibile: 0, 1, 2, 3+.

6.28. Runs în repriza X

Selectați dacă va exista un Run în repriza menționată sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

6.29. Repriza cu cel mai mare scor

Selectați repriza cu cel mai mare scor din meci.

Selecții posibile: prima repriză, a 2-a repriză, a 3-a repriză, a 4-a repriză, a 5-a repriză, a 6-a repriză, a 7-a repriză, a 8-a repriză, a 9-a repriză, egal.

6.30. Repriza cu cele mai multe Total Runs

Selectați numărul total de runs ale reprizei cu cel mai mare scor. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: 1, 2, 3, 4 și 5+.

6.31. Echipa lider după X Reprize

Selectați echipa care va conduce după reprizele menționate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

6.32. Run X Scorer

Selectați ce echipă va înscrie la runda menționată.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Niciuna.

6.33. Prima echipă care va marca

Selectați care echipă va înscrie prima rundă.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

6.34. Ultima echipă care va marca

Selectați care echipă va înscrie ultima rundă.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

6.35. Câștigătorul primelor 3 reprize

Selectați ce echipă va fi în frunte după primele trei reprize. În caz de egalitate, pariurile vor fi nule.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

6.36. Primele 3 reprize – Handicap

Selectați câștigătorul după ce a fost aplicat spread-ul de handicap la rezultatele primelor trei reprize.

Pariurile sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat spread-ul de handicap.

Posibile selecții: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

6.37. Primele 3 reprize – Total runs

Selectați numărul total de puncte marcate în primele trei reprize pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată de rundă și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Selecții posibile: Peste x,5 curse, Sub x,5 curse.

6.38. Prima repriza – Money line

Selectați ce echipă va fi în frunte după prima repriză a meciului (4 reprize și jumătate). În caz de egalitate, pariurile vor fi nule.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

6.39. Prima repriză – Handicap

Selectați câștigătorul după ce a fost aplicat spread-ul de handicap la primele 4 ½ reprize. Pariurile sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat spread-ul de handicap.

Posibile selecții: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

6.40. Câștigătorul primelor 5 reprize

Selectați ce echipă va fi în frunte după primele cinci reprize. În piețele cu două direcții, pariurile sunt nule în caz de egalitate.

Posibile selecții 3: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

Posibile selecții 2: Echipa gazdă, Echipa oaspete.

6.41. Handicap primele 5 reprize

Selectați câștigătorul după ce a fost aplicat spread-ul de handicap la rezultatele primelor 5 reprize. În piețele cu două direcții, pariurile sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat un spread de handicap.

Posibile selecții pentru 2-Way: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

Posibile selecții pentru 3 direcții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete.

6.42. Primele 5 reprize - Total runs

Selectați numărul total de puncte marcate în primele cinci reprize pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată de rundă și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Selecții posibile: Peste x,5 curse, Sub x,5 curse.

6.43. Primele 5 reprize - Total runs (3 direcții)

Selectați numărul total de puncte marcate în primele cinci reprize. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste X, Exact X, Sub X.

6.44. Primele 5 reprize – Total runs Echipa gazda

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în primele cinci reprize pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă se oferă un număr întreg ca valoare dată de rundă și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: Peste x,5 curse, Sub x,5 curse.

6.45. Primele 5 reprize – Total runs Echipa oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa oaspete în primele cinci reprize pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a punctelor. Dacă se oferă un număr întreg ca valoare dată de rundă și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: Peste x,5 curse, Sub x,5 curse.

6.46. Primele 5 reprize – Marja de câștig

Selectați marja cu care echipa specificată va conduce după primele cinci reprize.

Posibile selecții: Echipa gazdă cu 1, Echipa gazdă cu 2, Echipa gazdă cu 3 sau mai mult, Echipa oaspete cu 1, Echipa oaspete cu 2, Echipa oaspete cu 3 sau mai mult, Remiză.

6.47. Câștigătorul primelor 7 reprize

Selectați ce echipă va fi în frunte după primele șapte reprize. În piețele cu două direcții, pariurile sunt nule în caz de egalitate.

Posibile selecții 3: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

Posibile selecții 2: Echipa gazdă, Echipa oaspete.

6.48. Handicap primele 7 reprize

Selectați câștigătorul după ce a fost aplicat spread-ul de handicap la rezultatele primelor 7 reprize. În piețele cu două direcții, pariurile sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat un spread de handicap.

Posibile selecții pentru 2-Way: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

Posibile selecții pentru 3 direcții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete.

6.49. Primele 7 reprize - Total runs

Selectați numărul total de puncte marcate în primele șapte reprize pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată de rundă și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Selecții posibile: Peste x,5 curse, Sub x,5 curse.

6.50. Money Line & Total Runs

Selectați rezultatul cu normă întreagă și numărul total de Runs înregistrate. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul cu normă întreagă, cât și golurile totale.

Selecții posibile: Sub x.5 Rune și Echipa gazdă, , Sub x.5 Rune și Echipa oaspete, Peste x.5 Rune și Echipa gazdă, Peste x.5 Rune și Echipa Oaspete.

6.51. Repriză suplimentară Da/Nu

Selectați dacă va exista cel puțin o repriză suplimentară sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

6.52. Va fi sfârșitul reprizei a 9-a

Selectați dacă echipa gazdă va juca în partea de jos a reprizei a 9-a?

Posibile selecții: Da, Nu.

6.53. A lovi un Home Run – Echipa gazda

Selectați ce jucător va lovi un Home Run.

Posibile selecții: Jucătorii echipei de acasă.

6.54. A lovi un Home Run – Echipa oaspete

Selectați ce jucător va lovi un Home Run.

Posibile selecții: Jucători din echipă oaspete.

6.55. A înregistra o lovitură – Jucătorul X

Selectați dacă jucătorul menționat va înregistra o lovitură sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

6.56. Total de lovituri, Runs și RBI-uri – Jucătorul X

Selectați dacă numărul va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată pentru jucătorul menționat.

Posibile selecții: peste x.5, sub x.5.

6.57. Total Strikeouts – Jucătorul X

Selectați dacă numărul de lovituri va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată pentru jucătorul menționat.

Posibile selecții: peste x.5, sub x.5.

6.58. Cel mai mic număr de lovituri ale Batter ului

Selectați numărul de lovituri pe care jucătorul declarat le va face în timpul meciului.

Posibile selecții: 1 sau mai multe, 2 sau mai multe, 3 sau mai multe etc.....

6.59. Cel mai mic număr de Home Runs ale Batter ului

Selectați numărul de Home Runs pe care jucătorul menționat le va face în timpul meciului.

Posibile selecții: 1 sau mai multe, 2 sau mai multe, 3 sau mai multe etc.....

6.60. Cel mai mic număr de lovituri de pitcher

Selectați numărul de Strikeout-uri pe care pitcherul declarat le va face în timpul meciului.

Posibile selecții: 4 sau mai multe, 5 sau mai multe, 6 sau mai multe etc.....

6.61. Număr minim de Baze totale ale Batter ului

Selectați numărul de baze totale pe care jucătorul declarat le va face în timpul meciului.

Posibile selecții: 1 sau mai multe, 2 sau mai multe, 3 sau mai multe etc.....

6.62. Cel mai mic număr de Runs și RBI-uri ale Batter ului

Selectați numărul de run-uri și RBI-uri pe care jucătorul declarat le va face în timpul meciului.

Posibile selecții: 1 sau mai multe, 2 sau mai multe, 3 sau mai multe etc.....

6.63. Cel mai mic număr de Runs castigate de Pitcher

Selectați numărul de alergări pe care jucătorul declarat le va face în timpul meciului.

Posibile selecții: 1 sau mai multe, 2 sau mai multe, 3 sau mai multe etc.....

6.64. Total Home Runs

Selectați numărul total de Home Runs marcate în meci pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de runde dată. Dacă se oferă un număr întreg ca valoare dată de home runs și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: peste x.5 home runs, sub x.5 home runs.

6.66. Total Home Runs – Echipa gazdă

Selectați numărul total de run-uri marcate în meci de echipa gazdă pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă se oferă un număr întreg ca valoare dată de home runs și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x.5 home runs, sub x.5 home runs.

6.67. Total Home Runs – Echipa oaspete

Selectați numărul total de runde pe teren marcate în meci de echipa oaspete pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă se oferă un număr întreg ca valoare dată de home runs și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x.5 home runs, sub x.5 home runs.

6.68. Total lovituri

Selectați numărul total de lovituri înscrise în meci care să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată de hit-uri. Dacă se oferă un număr întreg ca valoare dată pentru hit-uri de acasă și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Selecții posibile: peste x,5 accesări, sub x,5 accesări.

6.69. Total lovituri – Echipa gazdă

Selectați numărul total de lovituri marcate în meci de către echipa gazdă pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a loviturilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de hit-uri dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: peste x,5 accesări, sub x,5 accesări.

6.70.. Total lovituri – Echipa oaspete

Selectați numărul total de lovituri marcate în meci de echipa oaspete pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a loviturilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de hit-uri dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: peste x,5 accesări, sub x,5 accesări.

6.71. Total lovituri – Reprize de la 1 la 5

Selectați numărul total de lovituri marcate în primele cinci reprize pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de lovituri dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de hit-uri dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: peste x,5 accesări, sub x,5 accesări.

6.72. Primele 4 ½ reprize Total Runs – Echipa gazdă

Selectați numărul total de puncte marcate în primele 4 reprize și jumătate ale jocului de către echipa gazdă pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată de runde și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: Peste x,5 curse, Sub x,5 curse.

6.73. Primele 4 ½ reprize Total Runs – Echipa oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate în primele 4 reprize și jumătate ale jocului de către echipa oaspete pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a run-urilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată de runde și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: Peste x,5 curse, Sub x,5 curse.

6.74. A X-a alergare

Selectați care echipă va înscrie prima a X-a rundă consecutivă.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Remiză.

6.75. Interval de rulare

Selectați intervalul de rulare a rezultatului jocului.

Selecții posibile: intervalul de rulare este între 0 și 4, intervalul de rulare este între 5 și 6, intervalul de rulare este între 7 și 8, intervalul de rulare este între 9 și 10, intervalul de rulare este între 11 și 13, intervalul de rulare este mai mare de 14.

6.76. Handicap pe repriză

Selectați câștigătorul după ce spread-ul de handicap a fost aplicat rezultatului reprizei. În piețele cu două direcții, pariurile sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat un spread de handicap.

Posibile selecții pentru 2-Way: x.x-spread pentru echipa gazdă, x.x-spread pentru echipa oaspete.

6.77. Run în repriza X – Echipa gazda

Selectați dacă va exista o rundă marcată de echipa gazdă în repriza menționată sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

6.78. Run în repriza X – Echipa oaspete

Selectați dacă va exista o rundă marcată de echipa oaspete în repriza menționată sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

6.79. Repriza a X-a – Ambele echipe sa marcheze

Selectați dacă ambele echipe vor înscrie în repriza curentă. Dacă o singură echipă marchează, aceasta este stabilită ca „Nu”.

Posibile selecții: Da, Nu

6.80. 5 reprize complete – Total lovituri ale echipei gazdă

Selectați numărul total de lovituri marcate în primele cinci reprize de echipa gazdă pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată de lovituri. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de hit-uri dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: peste x,5 accesări, sub x,5 accesări.

6.81. 5 reprize complete – Total lovituri ale echipei oaspete

Selectați numărul total de lovituri marcate în primele cinci reprize de echipa oaspete pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată de lovituri. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de hit-uri dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: peste x,5 accesări, sub x,5 accesări.

6.82. Numărul maxim de alergări consecutive ale fiecărei echipe

Selectați numărul maxim de runde consecutive marcate de fiecare echipă.

Selectări posibile: 0, 1, 2, 3, 4, 5+

6.83. Echipa cu repriza cu cel mai mare scor

Selectați echipa cu cel mai mare punctaj repriză din meci.

Posibile selecții: Echipa oaspete, Echipa gazdă, Remiză

6.84. Total reprize fără scor

Selectați numărul de reprize fără scor care să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și totalul reprizelor fără scor este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5.

6.85. Când se va decide meciul?

Selectați când se va decide meciul. Piața va fi stabilită ca „Orice repriză suplimentară” dacă la sfârșitul timpului regulamentar (după 9 reprize complete) meciul se termină la egalitate, indiferent dacă se joacă prelungiri (reprize suplimentare).

Selecții posibile: partea de sus a reprizei a 9-a, partea de jos a reprizei a 9-a, orice repriză suplimentară.

6.86. Total de lovituri ale reprizei a X-a

Selectați numărul total de lovituri marcate în repriza curentă pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a loviturilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de hit-uri dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: peste x,5 accesări, sub x,5 accesări.

6.87. Total de lovituri ale reprizei a X-a – Echipa gazdă

Selectați numărul total de lovituri marcate de echipa gazdă în repriza curentă pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de lovituri dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de hit-uri dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: peste x,5 accesări, sub x,5 accesări.

6.88. Total de lovituri ale reprizei a X-a – Echipa oaspete

Selectați numărul total de lovituri marcate de echipa oaspete în repriza curentă pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată de lovituri. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de hit-uri dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: peste x,5 accesări, sub x,5 accesări.

6.89. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Divizie

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Divizia.

Toate pariurile sunt valabile indiferent de relocarea echipei, schimbarea numelui echipei, durata sezonului sau formatul playoff-ului.

4.88.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Divizie. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

7. Baschet

7.1. Reguli generale

Toate jocurile, inclusiv cele jucate în America de Nord, sunt listate ca Echipa gazdă vs. Echipa oaspete.

7.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului oficial, inclusiv prelungirile, dacă sunt jucate, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței. Lungimea fiecărui trimestru nu este menționată pe terminal.

În cazul abandonării meciului după începerea jocului, pariurile vor fi anulate. Toate pariurile pe piețele stabilite câștigătoare sau pierzătoare înainte de acel moment vor fi valabile. Pentru ca pariurile să fie valabile, trebuie să treacă anumite minute de joc, după cum urmează:

- Turnee cu 12 min. timp de joc pe trimestru – 43 min. timpul de joacă în total. (ex. NBA)
- Turnee cu 10 min. timp de joc pe trimestru – 35 min. timpul de joacă în total. (ex. WNBA, NCAAB, baschet european).

Toate pariurile în repriza a doua includ prelungiri, dacă nu se specifică altfel.

Dacă rezultatul unei piețe cu două direcții este egalitate sau egalitate, pariurile vor fi nule, cu excepția cazului în care sunt cotate cote pentru egalitate sau egalitate.

În cazul în care un meci s-a încheiat la egalitate, dar nu s-au jucat prelungiri, piețele vor fi stabilite în funcție de rezultatul finalului timpului regulamentar.

În cazul în care se folosește regula „Elam Ending”, ceasul jocului este oprit la o oră de joc prestabilită. Un scor țintă este stabilit prin adăugarea unui număr de puncte desemnat la rezultatul curent al echipei conducătoare. Prima echipă care atinge scorul țintă câștigă jocul.

Ora de oprire a ceasului de joc și scorul țintă pot varia între competiții.

7.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

Meciuri întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției

7.2. Pariuri pe meci/Moneyline

Selectați echipa care va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

7.3. Rezultat fulltime (excl. OT)

Selectați rezultatul cu normă întreagă al meciului.

Orele suplimentare nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

7.4. Punct Spread/Handicap

Selectați câștigătorul după ce diferența de handicap a fost aplicată rezultatului final oficial.

Orele suplimentare contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă (+/- xx), Echipa oaspete (+/- xx).

7.5. Puncte totale

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de ambele echipe va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

7.6. Total puncte (gamă)

Selectați care va fi intervalul exact de puncte marcate de ambele echipe în meci.

Selectări posibile: 0 - 99, 100 - 109, 110 - 119, 120 - 129, 130 - 139, 140 - 149, 150 - 159, 160 - 169, 170 - 179, 180+.

7.7. Total puncte Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de către echipa gazdă va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

7.8. Total puncte echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci de echipa oaspete va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte specificată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

7.9. Puncte impare/pare

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în joc va fi par sau impar. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambele echipe.

Posibile selecții: Impar, Par.

7.10. Total de puncte și Moneyline

Selectați rezultatul cu normă întreagă și numărul total de puncte înregistrate. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul cu normă întreagă, cât și numărul total de puncte.

Selecții posibile: Sub xx puncte și Echipa gazdă, Sub xx puncte și Remiză, Sub xx puncte și Echipa oaspete, Peste xx puncte și Echipa gazdă, Peste xx puncte și Remiză, Peste xx puncte și Echipa Oaspete.

7.11. Marja câștigătoare

Selectați marja cu care echipa specificată câștigă meciul, inclusiv prelungiri.

Posibile selecții (3 direcții): Echipa gazdă cu 6+, Echipa Oaspete cu 6+, Orice alt rezultat (care este Echipa Gazdă cu 1-5 puncte și Echipa Oaspete cu 1-5 puncte).

Selecții posibile (6 direcții): Echipa gazdă 1-5, Echipa gazdă 6-10, Echipa gazdă 11 sau mai multe, Echipa oaspete 1-5, Echipa oaspete 6-10, Echipa oaspete 11 sau mai multe.

Posibile selecții (7 direcții, fără echipă împărțită): de 1 – 5, de 6 – 10, de 11 – 15, de 16 – 20, de 21 – 25, de 26 – 30, de 31+.

Posibile selecții (10 direcții): Echipa gazdă 1-5, Echipa gazdă 6-10, Echipa gazdă 11-15, Echipa gazdă 16-20, Echipa gazdă 21+, Echipa oaspete 1-5, Echipa oaspete 6-10, Echipa oaspete 11 -15, Echipa Oaspete 16-20, Echipa Oaspete 21+.

Posibile selecții (12 direcții): Echipa gazdă 1-5, Echipa gazdă 6-10, Echipa gazdă 11-15, Echipa gazdă 16-20, Echipa gazdă 21-25, Echipa gazdă 26+, Echipa oaspete 1-5, Echipa oaspete 6 -10, Echipa Oaspete 11-15, Echipa Oaspete 16-20, Echipa Oaspete 21-25, Echipa Oaspete 26+.

7.12. Pauza/Final

Preziceți rezultatul la pauză și la final. Ambele rezultate trebuie să fie corecte.

Orele suplimentare nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă/Echipa gazdă, Echipa gazdă/Remiză, Echipa gazdă/Echipa oaspete, Remiză/Echipa gazdă, Remiză/Echipă remiză, Remiză/Echipă oaspete, Echipă oaspete/Echipă gazdă, Echipă oaspete/Remiză, Echipă oaspete/Echipă oaspete .

7.13. Vor fi minute suplimentare?

Selectați dacă vor fi prelungiri în meci sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

7.14. Sfertul cu cel mai mare scor

Selectați trimestrul care va conține cel mai mare număr de puncte marcate. Orele suplimentare nu contează.

Selecții posibile: trimestrul 1, trimestrul 2, trimestrul 3, trimestrul 4, egal.

Sferturile sunt „egale” dacă cel puțin două sferturi au cel mai mare număr de puncte.

7.15. Prima echipă care a marcat

Selectați care echipă va înscrie prima în meci.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete.

7.16. Primul scor al meciului

Selectați care echipă va înregistra primul scor al meciului și care va fi metoda de punctare.

Selecții posibile: lovitură de 2 puncte, lovitura de 3 puncte, aruncare liberă.

7.17. Cursa la X puncte

Selectați prima echipă care va înscrie un anumit număr (X) de puncte.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

7.18. Prima repriză - Pariuri/1 Repriză - Moneyline

Alegeți ce echipă va câștiga prima repriză. Pe piețele duble, pariurile vor fi nule dacă scorul la pauză este egal la sfârșitul primei reprize.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

7.19. Prima repriză – Rezultat

Selectați rezultatul primei reprize, inclusiv o remiză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

7.20. Prima repriză - Punct Spread/Prima repriză - Handicap

Selectați câștigătorul primei reprize, după ce spread-ul de handicap a fost aplicat primei reprize – rezultat.
Posibile selecții: Echipa gazdă (+/- xx), Echipa oaspete (+/- xx).

7.21. Prima repriză – Total de puncte

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză de ambele echipe va depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte specificată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

7.22. Prima repriză – Total puncte Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză de echipa gazdă va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

7.23. Prima repriză – Total de puncte Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză de echipa Oaspete va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

7.24. Prima repriză – Par/Impar

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză de ambele echipe va fi par sau impar.
Posibile selecții: Impar, Par.

7.25. Repriza a 2-a - Remiză fără pariu

Selectați ce echipă va câștiga a doua repriză. Pe piețele cu două direcții, pariurile vor fi nule dacă a doua jumătate de scor este egală.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete

7.26. Repriza a 2-a – Rezultat

Selectați rezultatul celei de-a doua reprize, inclusiv o remiză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

7.27. Repriza a 2-a – Total de puncte

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în a 2-a repriză de ambele echipe va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte specificată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

7.28. Repriza a 2-a – Total de puncte Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în a 2-a repriză de echipa gazdă va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

7.29. Repriza a 2-a – Total de puncte Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în a 2-a repriză de echipa Oaspete va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

7.30. Repriza a 2-a - Puncte impare/pare

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în a 2-a repriză de ambele echipe va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

7.31. Al X-lea trimestru – Câștigător/Al X-lea trimestru – Moneyline (2Way)

Selectați ce echipă va câștiga trimestrul specificat. Pe piețele cu două direcții, pariurile vor fi nule dacă scorul trimestrului este egal la sfârșitul trimestrului.

Prelungirile nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

7.32. Trimestrul al X-lea - Rezultat (3 direcții)

Selectați ce echipă va câștiga sfertul specificat (X), inclusiv o remiză.

Prelungirile nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

7.33. Al X-lea trimestru - Punct Spread/ Al X-lea trimestru - Handicap

Selectați câștigătorul trimestrului specificat (X), după ce spread-ul de handicap a fost aplicat rezultatului oficial al trimestrului.

Prelungirile nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Echipa gazdă (+/- xx), Echipa oaspete (+/- xx).

7.34. Al X-lea trimestru - Total de puncte

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în trimestrul specificat (X) de ambele echipe va depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea de puncte specificată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Prelungirile nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

7.35. Sfertul al X-lea - Par/Impar

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în trimestrul specificat (X) de ambele echipe va fi par sau impar.

Prelungirile nu contează pentru pariurile pe al 4-lea sfert.

Posibile selecții: Impar, Par.

7.36. Al X-lea trimestru – Marja câștigătoare

Selectați marja cu care echipa Acasă sau Oaspeți va câștiga trimestrul specificat.

Selecții posibile: Echipa gazdă, Echipa oaspete pentru a câștiga cu (X) puncte sau cu orice alt rezultat.

7.37. Performanța jucătorului

Selectați care va fi performanța unui anumit jucător dintr-o anumită categorie în timpul meciului.

Posibile selecții: puncte, recuperări, aruncări libere, asistări, blocări.

7.37.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

7.38. Jucătorul X – Cel mai mic număr de puncte

Selectați numărul minim de puncte pe care le înscrie un jucător.

Posibile selecții: x+ puncte.

7.38.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

7.39. Jucătorul X – Cel mai mic număr de blocuri

Selectați numărul minim de blocuri pe care le înscrie un jucător.

Posibile selecții: x+ blocuri.

7.39.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

7.40. Jucătorul X – Cel mai mic număr de recuperări

Selectați numărul minim de recuperări pe care le înscrie un jucător.

Posibile selecții: x+ recuperări.

7.40.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

7.41. Jucătorul X – Cel mai mic număr de furturi

Selectați numărul minim de furturi pe care le înscrie un jucător.

Posibile selecții: x+ fură.

7.41.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

7.42. Jucătorul X – Cel mai mic număr de 3 puncte

Selectați numărul minim de 3 puncte pe care un jucător le înscrie.

Posibile selecții: x+ 3-Pointer.

7.42.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

7.43. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupă.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

7.43.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

În cazul în care o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Timpul declarat pe terminale nu trebuie să corespundă cu încheierea planificată a competiției.

7.44. Placebet 1-3

Selectați ce echipă va termina în Top 3 al turneului.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a fi în Top 3 al Turneului/ Campionatului/ Ligii/ Cupei.

7.44.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

8. Fotbal de plajă

8.1. Reguli generale

8.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului oficial după ora obișnuită a meciului, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței.

8.1.2. Informații meciuri abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile. Dacă o piață câștigătoare a fost deja stabilită înainte de abandonare, de exemplu peste 0,5 goluri, toate pariurile pe aceste piețe sunt valabile.

8.2. Rezultat fulltime

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

8.3. Total goluri

Selectați numărul total de goluri marcate în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de goluri marcate de ambele echipe.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

8.4. Handicap

Selectați câștigătorul după ce spread-ul pentru Handicap european (în trei direcții) a fost aplicat rezultatului oficial cu normă întreagă.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

8.5. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupă.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

8.5.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

8.6. Placebet 1-3

Selectați ce echipă va termina în Top 3 al turneului.

Selecții posibile: Toate echipele care au șansa de a fi în Top 3 al Turneului/ Campionatului/ Ligii/ Cupei.

8.6.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

9. Volei pe plajă

9.1. Reguli generale

9.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului final oficial al meciului, dacă nu se specifică altfel în descrierea pieței. În cazul unui abandon, dacă o piață a fost deja determinată înainte ca un meci să fie abandonat (ex. Câștigătorul primului set), toate pariurile pe aceste piețe vor fi valabile.

Dacă se modifică numărul total de seturi de jucat, pariurile pe meci vor fi valabile, dar pariurile pe Scor corect, Seturi totale și Puncte totale vor fi anulate.

9.1.2. Informații meciuri abandonate/amânate

Dacă un meci este amânat sau reprogramat, toate pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției.

Meciurile întrerupte sau amânate, care nu au loc în cadrul unui turneu (de ex. meciuri de expoziție), vor fi declarate invalide dacă nu sunt reluate și finalizate în 24 de ore.

9.2. Pariuri pe meci

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

9.3. Set Handicap

Selectați ce echipă va câștiga meciul după ce s-a aplicat diferența de handicap la rezultatul oficial al meciului.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

9.4. Puncte totale

Selectați numărul total de puncte jucate în meci pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambele echipe.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

9.5. Total de puncte Echipa gazdă

Selectați numărul total de puncte pentru echipa gazdă jucată în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

9.6. Total de puncte Echipa oaspete

Selectați numărul total de puncte pentru echipa oaspete jucată în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

9.7. Puncte impare/pare

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în joc va fi par sau impar. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambele echipe.

Posibile selecții: Impar, Par.

9.8. Handicap punctual

Selectați care echipă va fi câștigat mai multe puncte în meci după ce diferența de handicap a fost aplicată scorului oficial al punctelor de meci al oricărei echipe.

Posibile selecții: Echipa gazdă (+/- xx), Echipa oaspete (+/- xx).

9.9. Set Pariuri

Selectați rezultatul final al meciului în seturi.

Selectări posibile: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

9.10. Seturi totale

Selectați câte seturi vor fi jucate în meci.

Posibile selecții: 2, 3.

9.11. Setul X - Câștigător

Selectați ce echipă va câștiga setul specificat (X).

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

9.12. Setul al X-lea – Total de puncte

Selectați numărul total de puncte marcate în setul specificat (X) pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambele echipe în setul X.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

9.13. Setul X – Handicap

Selectați câștigătorul setului specificat (X) după ce diferența de handicap a fost aplicată la scorul final al setului.

Posibile selecții: Echipa gazdă (+/- xx), Echipa oaspete (+/- xx).

9.14. Al X-lea set – Câștigătorul punctului Y

Selectați ce echipă va câștiga punctul specificat (Y) în setul X.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

9.15. Al X-lea set - Cursa la Y Points

Selectați care echipă va fi prima care va înscrie un anumit număr (Y) de puncte în setul specificat (X).

Dacă niciuna dintre echipe nu marchează acest număr (Y) de puncte, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

9.16. Al X-lea set – puncte impar/pare

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în setul specificat (X) va fi par sau impar. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambele echipe în setul X.

Posibile selecții: Impar, Par.

10. Bowls

10.1. Reguli generale

10.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului oficial după ora obișnuită a meciului, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței.

10.1.2. Informații meciuri abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile. Dacă o piață câștigătoare a fost deja stabilită înainte de abandonare, toate pariurile pe această piață sunt valabile.

Meciuri întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției

10.2. Pariuri pe meci

Selectați ce jucător va câștiga meciul.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

10.3. Scorul corect

Selectați scorul set corect. Dacă numărul complet de seturi/terminări nu este finalizat, pariurile sunt nule.

Selectări posibile: 2:0, 2:1, 1.5:0.5, 0.5:1.5, 1:2, 0:2.

10.4. Numărul total de seturi

Selectați numărul total de seturi din meci.

Posibile selecții: 2, 3.

10.5. Seturi totaluri

Selectați numărul total de puncte marcate de Jucătorul 1 și Jucătorul 2 din set pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5.

10.6. Handicap al X-lea Set

Selectați câștigătorul setului specificat (X) după ce s-a aplicat diferența de handicap la scorul final al setului.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru jucătorul 1, xx-Handicap pentru jucătorul 2.

11. Box

11.1. Reguli generale

11.1.1. Validarea

Pariurile sunt stabilite pe rezultatul oficial al luptei din noapte. Orice modificare ulterioară a rezultatului oficial nu va afecta decontarea.

În cazul unui „Fără Concurs”, toate pariurile sunt nule, cu excepția piețelor în care decontarea este deja stabilită.

Dacă lupta este considerată o „remiză tehnică” în primele patru runde, toate pariurile sunt nule, cu excepția piețelor în care decontarea este deja stabilită.

În World Boxing Super Series pariurile vor fi stabilite pe scorurile primilor trei arbitri. Al patrulea judecător și metodele ulterioare de numărare inversă nu vor fi utilizate.

Toate pariurile pe rundă la rundă, rundă grupată, pariuri pe runde alternative, pariuri peste/sub rundă, Fight Goes The Distance și When Will The Fight End vor fi nule dacă numărul programat de runde pentru luptă diferă de pariul pe rundă oferit atunci când lupta avea preț.

11.1.2. Informații abandonate/amânate

Pariurile vor fi valabile timp de 30 de zile dacă o luptă este amânată.

Dacă unul dintre concurenți este înlocuit cu un înlocuitor, pariurile pe meciul inițial vor fi anulate.

11.2. Pariu pe meci

Selectați ce luptător va câștiga lupta.

Posibile selecții: Fighter 1, Draw, Fighter 2.

11.3. Remiză fără pariu

Selectați ce luptător va câștiga lupta. În caz de egalitate, toate pariurile sunt nule.

Posibile selecții: Fighter 1, Fighter 2.

11.4. Metoda Victoriei

Alegeți cum va câștiga lupta.

Posibile selecții: Luptătorul 1 prin Decizie/Decizie tehnică, Luptătorul 1 KO/TKO/DQ, Luptătorul 2 prin Decizie/Decizie tehnică, Luptătorul 2 KO/TKO/DQ, Remiză.

11.4.1. Validarea

KO – O luptă va fi considerată un knockout (KO) în cazul în care boxerul nu reușește să conteze 10.

Knockout tehnic (TKO) - O luptă va fi considerată un TKO în cazul în care arbitrul sau Cornerul oprește lupta, cu excepția cazului în care lupta este decisă de cartonașele arbitrilor sau este considerată „nici un

conkurs". Toate retragerile din Corner, inclusiv „aruncarea prosoapului” sau „retragerea boxerului” vor fi considerate un TKO.

Descalificare (DQ) - O luptă va fi considerată DQ dacă arbitrul oprește lupta înainte de o decizie a KO/TKO sau a judecătorului din cauza încălcării persistente a regulilor. Boxerul descalificat pierde lupta.

Decizie/Decizie tehnică - O luptă va fi considerată o decizie sau o decizie tehnică în cazul în care fișele arbitrilor determină câștigătorul luptei în orice moment al luptei, atâta timp cât lupta nu se înscrie la egalitate, la egalitate majoritară sau la egalitate în unanimitate.

Remiză - În cazul în care lupta se înscrie, remiză.

Remiză tehnică - Dacă arbitrul oprește lupta pentru orice alt motiv decât KO/TKO sau DQ. Dacă lupta este considerată o „remiză tehnică” în primele patru runde, pariurile vor fi nule.

În cazul unui „Fără Concurs”, toate pariurile sunt nule.

11.5. Metoda exactă de victorie

Alegeți cum va câștiga lupta.

Selecții posibile: Luptătorul 1 prin decizie unanımă, Luptătorul 1 prin decizie tehnică, Luptătorul 1 prin decizie majoritară, Luptătorul 1 prin decizie împărțită, Luptătorul 1 prin KO, Luptătorul 1 prin TKO, Luptătorul 1 prin DQ, Luptătorul 2 prin decizie unanımă, Luptătorul 2 prin decizie tehnică, Fighter 2 prin decizie majoritară, Fighter 2 prin decizie împărțită, Fighter 2 prin KO, Fighter 2 prin TKO, Fighter 2 prin DQ, Draw.

11.5.1. Validarea

Piața este rezultată conform deciziei oficiale a organului de conducere pentru luptă.

Knockout (KO) - O luptă va fi considerată Knockout (KO) dacă boxerul nu reușește să conteze 10.

Knockout tehnic (TKO) - O luptă va fi considerată un TKO în cazul în care arbitrul sau Cornerul oprește lupta, cu excepția cazului în care lupta este decisă de cartonașele arbitrilor sau este considerată „nici un concurs”. Toate retragerile din Corner, inclusiv „aruncarea prosoapului” sau „retragerea boxerului” vor fi considerate un TKO.

Descalificare (DQ) - O luptă va fi considerată DQ dacă arbitrul oprește lupta înainte de o decizie a KO/TKO sau a judecătorului din cauza încălcării persistente a regulilor. Boxerul descalificat pierde lupta.

Decizie unanımă - O luptă va fi considerată o decizie unanımă în cazul în care toți arbitrii au marcat că același boxer a câștigat lupta împotriva adversarului său atunci când fișele de punctaj sunt anunțate

Decizie tehnică - O decizie tehnică va intra în vigoare numai în cazul în care fișele arbitrilor determină rezultatul luptei în orice moment, altul decât sfârșitul duratei programate de luptă.

Decizie majoritară - O luptă va fi considerată o decizie majoritară în cazul în care majoritatea arbitrilor marchează același boxer ca a câștigat lupta, iar judecătorii rămăși marcând lupta o remiză.

Decizie împărțită - O luptă va fi considerată o decizie împărțită în cazul în care majoritatea arbitrilor marchează că același boxer a câștigat lupta, iar judecătorii rămăși marchează celălalt boxer ca câștigător.

Tragerea - În scopul decontării, extragerea majoritară, extragerea în unanimitate, extragerea împărțită și extragerea tehnică vor fi toate soluționate ca o tragere la sorți în „Metoda exactă a pieței Victoriei”. O tragere la sorți tehnică va intra în vigoare numai în cazul în care fișa de punctaj a arbitrilor stabilește rezultatul luptei în orice moment, altul decât sfârșitul duratei programate de luptă.

În cazul unui „Fără Concurs”, toate pariurile sunt nule.

11.6. Pariuri rotunde

Alegeți când luptătorul va câștiga lupta.

Posibile selecții: Luptătorul 1 pentru a câștiga în runda 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12; Luptătorul 2 pentru a câștiga în runda 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12; Remiza; Luptătorul 1 să câștige prin decizie sau decizie tehnică; Luptătorul 2 pentru a câștiga prin decizie sau decizie tehnică.

11.6.1. Validarea

Indiferent de orice decizie oficială, lupta va fi considerată încheiată în ultima rundă finalizată, în cazul în care un luptător nu răspunde la soneria pentru runda următoare.

Boxerul trebuie să câștige prin KO, TKO sau descalificare în timpul acelei runde sau grupe de runde. În cazul unei Decizii tehnice înainte de sfârșitul luptei, toate pariurile vor fi soluționate ca câștig prin Decizie și, prin urmare, pariurile pe orice rundă individuală sau pe grupe vor fi soluționate ca învins.

11.7. Pariuri pe runde grupate

Alegeți când luptătorul va câștiga lupta.

Selecții posibile: Luptătorul 1 Runda 1-3, Luptătorul 1 Runda 4-6, Luptătorul 1 Runda 7-9, Luptătorul 1 10-12, Luptătorul 1 câștigă prin decizie sau decizie tehnică, Remiză, Luptătorul 2 Runda 1-3, Luptătorul 2 Runda 4-6, Fighter 2 Runda 7-9, Fighter 2 10-12, Fighter 2 câștigă prin decizie sau decizie tehnică.

11.7.1. Validarea

Indiferent de orice decizie oficială, lupta va fi considerată încheiată în ultima rundă finalizată, în cazul în care un luptător nu răspunde la soneria pentru runda următoare.

Boxerul trebuie să câștige prin KO, TKO sau descalificare în timpul acelei runde sau grupe de runde. În cazul unei Decizii tehnice înainte de sfârșitul luptei, toate pariurile vor fi soluționate ca câștig prin Decizie și, prin urmare, pariurile pe orice rundă individuală sau pe grupe vor fi soluționate ca învins.

11.8. Meciul merge la distanță

Selectați dacă meciul merge la distanță sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

11.9. Total runde peste/sub

Selectați numărul total de runde finalizate pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată.

Selecții posibile: Peste x,5 runde, Sub x,5 runde.

11.9.1. Validarea

În cazul în care se menționează o rundă întreagă în loc de o jumătate de rundă, punctul de jumătate este considerat a fi de 1 minut și 30 de secunde pentru o rundă de 3 minute, 1 minut pentru o rundă de 2 minute și 2 minute și 30 de secunde pentru o rundă de 5 minute.

11.10. Total runde finalizate

Selectați totalul rundelor finalizate să fie mai mic decât sau cel puțin valoarea pe care o alegeți.

Selecții posibile: mai puțin de x runde, cel puțin x runde.

11.10.1. Validarea

Indiferent de orice decizie oficială, lupta va fi considerată încheiată în ultima rundă finalizată, în cazul în care un luptător nu răspunde la soneria pentru runda următoare.

11.11. Confruntarea se termină în runda X

Selectați dacă lupta va fi decisă înainte, în sau după runda dată.

Posibile selecții: înainte de X, În X, După X.

11.11.1. Validarea

Indiferent de orice decizie oficială, lupta va fi considerată încheiată în ultima rundă finalizată, în cazul în care un luptător nu răspunde la soneria pentru runda următoare.

11.12. Pentru a înscrie un Knocked Down

Selectați ce luptători obțin un Knockdown.

Selecții posibile: Luptătorul 1 Da, Luptătorul 1 Nu, Luptătorul 2 Da, Luptătorul 2 Nu, Ambii Luptători.

11.12.1. Validarea

Un knockdown va conta doar dacă un boxer este dat KO sau i se acordă o contorizare obligatorie de 8 de către arbitru. Dacă se consideră că un boxer a alunecat, acesta nu va fi considerat un knockdown.

11.13. Numărul exact de doborâri

Selectați numărul de Knockdowns marcat de un luptător.

Selectări posibile: Fighter 1 0, Fighter 1 1, Fighter 1 2, Fighter 1 3 sau mai mult, Fighter 2 0, Fighter 2 1, Fighter 2 2, Fighter 2 3 sau mai mult, Fighter 2 3 sau mai mult, Fighter 2 0.

11.13.1. Validarea

Un knockdown va conta doar dacă un boxer este dat KO sau i se acordă o contorizare obligatorie de 8 de către arbitru. Dacă se consideră că un boxer a alunecat, acesta nu va fi considerat un knockdown.

11.14. Să fii doborât și să câștigi

Selectați dacă un luptător va fi doborât și câștigă meciul.

Posibile selecții: Fighter 1 Da, Fighter 1 Nu, Fighter 2 Da, Fighter 2 Nu, No Knockdown.

11.14.1. Validarea

Un knockdown va conta doar dacă un boxer este dat KO sau i se acordă o contorizare obligatorie de 8 de către arbitru. Dacă se consideră că un boxer a alunecat, acesta nu va fi considerat un knockdown.

11.15. Pentru a câștiga în primele 60 de secunde din prima rundă.

Selectați dacă un luptător câștigă în primele 60 de secunde ale meciului.

Posibile selecții: Fighter 1, Fighter 2.

11.15.1. Validarea

Achitarea va fi stabilită de ora oficială anunțată în cazul în care lupta se încheie în runda 1. Dacă lupta este oprită din cauza unei ciocniri de cap în primele 60 de secunde din runda 1, pariurile vor fi anulate.

11.16. Câștigă prin KO cu Head Punch / Body Punch

Selectați dacă un luptător câștigă prin Head Punch sau Body Punch.

Selecții posibile: Fighter 1 de Head Punch, Fighter 1 de Body Punch, Fighter 2 de Head Punch, Fighter 2 de Body Punch, Fight Goes the Distance.

11.16.1. Validarea

În scopul decontării, ultimul pumn aterizat asupra boxerului va determina rezultatul.

O lovitură în cap este considerată orice aterizat pe bărbie sau mai sus.

Un Body Punch este considerat orice Punch aterizat sub bărbie

În cazul în care arbitrul oprește lupta după un knockdown, va fi considerat suficient să fie considerat un KO în scopurile pieței și ultimul pumn primit va avea ca rezultat o victorie.

Dacă arbitrul oprește lupta cu boxerul în picioare în absența unui knockdown pariurile vor fi considerate învinse.

12. Cricket

Reguli generale înainte de meci

Jucători excluși/retrași- Un jucător care este exclus este considerat ca fiind retras, deci contează ca un wicket.

Înlocuiri de comoție cerebrală- Când un jucător părăsește terenul ca înlocuitor de comoție cerebrală, aceasta nu contează ca un wicket. Dacă jucătorul nu se întoarce mai târziu, rezultatul final va fi așa cum era atunci când jucătorul a părăsit terenul. Când un jucător intră în meci ca înlocuitor de comoție cerebrală, în scopuri de soluționare, atât ei, cât și jucătorul înlocuit sunt considerați ca au jucat un rol complet în meci.

Penalty se execută după încheierea unei reprize- Punctele de penalizare adăugate la totalul unei echipe după începerea reprizelor celeilalte echipe nu sunt luate în considerare pentru decontarea piețelor în reprizele anterioare.

Suta - Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, deci un inning complet va fi format din 20 de overs. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate limitate.

Reguli generale în joc

Jucători excluși/retrași- Un jucător care este eliminat este considerat ca fiind retras, deci va fi decontat ca un wicket.

Înlocuiri de comoție cerebrală- Când un jucător părăsește terenul ca înlocuitor de comoție cerebrală, acest lucru nu va fi considerat un wicket. Dacă jucătorul nu se întoarce mai târziu, rezultatul final va fi așa cum era atunci când jucătorul a părăsit terenul. Când un jucător intră în meci ca înlocuitor de comoție cerebrală, în scopuri de soluționare, atât ei, cât și jucătorul înlocuit vor fi considerați ca au jucat un rol complet în meci.

Penalty se execută după încheierea unei reprize- Punctele de penalizare adăugate la totalul unei echipe după începerea reprizelor celeilalte echipe nu vor fi luate în considerare pentru decontarea piețelor în reprizele anterioare.

Suta- Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, deci un inning complet va fi format din 20 de overs. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate limitate.

12.1. Piețele înainte de meci

Pariuri pe meci- Toate pariurile pe meci vor fi stabilite în conformitate cu regulile oficiale ale competiției. În meciurile afectate de vremea nefavorabilă, pariurile vor fi stabilite în funcție de rezultatul oficial.

Dacă nu există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi anulate.

În caz de egalitate, dacă regulile oficiale ale competiției nu determină un câștigător, se vor aplica regulile de dead-heat. În competițiile în care un bowl off sau un super over determină un câștigător, pariurile vor fi stabilite pe rezultatul oficial.

În meciurile de clasa I, dacă rezultatul oficial este egalitate, pariurile vor fi stabilite ca dead-heat între ambele echipe. Pariurile la remiză vor fi decontate ca învinși.

Dacă un meci este abandonat din cauza unor factori externi, atunci pariurile vor fi nule, cu excepția cazului în care un câștigător este declarat pe baza regulilor oficiale ale competiției.

Dacă un meci este anulat, toate pariurile vor fi anulate dacă nu este rejucat sau reluat în 48 de ore de la ora de începere anunțată.

Șansă dublă- O egalitate va fi stabilită ca un dead heat.

Toate pariurile pe meci vor fi stabilite în conformitate cu regulile oficiale ale competiției.

Dacă nu există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi anulate.

Remiză fără pari- O egalitate va fi stabilită ca un dead heat.

Toate pariurile pe meci vor fi stabilite în conformitate cu regulile oficiale ale competiției.

Dacă nu există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi anulate.

Meci la egalitate- Toate pariurile vor fi decontate conform rezultatului oficial.

Dacă meciul este abandonat sau nu există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi anulate.

Pentru meciurile de clasa I, o egalitate este atunci când bataia laterală din repriza a patra este eliminată când scorurile sunt egale.

Câștigătorul aruncării- Dacă nu are loc nicio tragere la sorți, toate pariurile vor fi anulate.

Aruncare/Castig dublu- Regulile de aruncare a câștigătorului ca mai sus.
Regulile pentru câștigătorul meciului ca mai sus.

Se rulează în First Over- Primul over trebuie completat pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care decontarea a fost deja stabilită. Dacă o repriză se termină în timpul unui over, atunci acel over va fi considerat a fi complet, cu excepția cazului în care repriza se încheie din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, caz în care toate pariurile vor fi nule, cu excepția cazului în care soluționarea a fost deja stabilită. În meciurile de clasa I, piața se referă doar la prima repriză a fiecărei echipe. Suplimentele și penalizările în special sunt depășite pentru decontare.

Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, așa că un inning complet va fi format din 20 de overs. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate.

Se execută prima livrare- Rezultatul va fi determinat de numărul de run-uri adăugat la totalul echipei, din prima minge a meciului.

În scopul decontării, toate mingile ilegale sunt luate în considerare ca livrări. De exemplu, dacă over începe cu un wide, atunci prima livrare va fi stabilită ca 1 și, deși nu a fost o minge legală bowled, următoarea minge va fi considerată ca livrare 2 pentru acel over.

Dacă livrarea duce la lovitură liberă, punctele înregistrate în afara livrării suplimentare nu se iau în considerare.

Sunt incluse toate cursele, indiferent dacă sunt sau nu. De exemplu, un larg cu trei curse suplimentare luate echivalează cu 4 curse în total din acea livrare.

În meciurile de clasa I, piața se referă doar la prima repriză a fiecărei echipe.

Aleargă în grupe de overs- În cazul în care numărul specificat de over-uri nu este complet, pariul va fi nul, cu excepția cazului în care echipa este total out, declară, își atinge ținta sau soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă totalul inning-urilor este redus în orice etapă la mai puțin de 80% din over-urile maxime declarate la momentul plasării pariului, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În meciurile de clasa I, piața se referă doar la prima repriză a fiecărei echipe.

Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, așa că un inning complet va fi format din 20 de overs. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate limitate.

Wickets în grupuri de overs- În cazul în care numărul specificat de over-uri nu este complet, pariul va fi anulat, cu excepția cazului în care echipa este total out, declară, își atinge ținta sau soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă totalul inningurilor este redus în orice etapă la mai puțin de 80% din over-urile maxime declarate la momentul plasării pariului, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În scopuri de reglementare, dacă un batsman este time-out sau este retras, atunci wicketul este considerat a fi avut loc pe mingea anterioară. Vatarea pensionară nu contează ca concediere.

În meciurile de clasa I, piața se referă doar la prima repriză a fiecărei echipe.

Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, așa că un inning complet va fi format din 20 de overs. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate limitate.

Funcționează în primul parteneriat- Dacă echipa de bataie ajunge la sfârșitul over-urilor alocate, își atinge ținta sau declară înainte ca primul wicket să cadă, rezultatul va fi totalul acumulat.

În scopuri de decontare, un batsman care se retrage rănit nu contează ca un wicket.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă inningurile au fost reduse din cauza unor factori externi, inclusiv vremea nefavorabilă, dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate în reprize, cu excepția cazului în care soluționarea a fost efectuată. a fost deja determinată sau urmează să fie determinată. Rezultatul va fi considerat determinat dacă liniile la care a fost plasat pariul sunt depășite sau dacă un wicket a căzut.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În meciurile de clasa I, piața se referă doar la prima repriză a fiecărei echipe.

Modalitatea primei concedieri- Rănirea pensionară nu va conta ca primul wicket. Dacă primul batsman se retrage, toate pariurile vor fi anulate. Dacă wicket-ul specificat nu scade, toate pariurile vor fi anulate.

În meciurile de clasa I, piața se referă doar la prima repriză a fiecărei echipe.

Prins și bowled este inclus în capturarea jucătorului.

Patru meciuri- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere. .

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Doar patru scoruri de la bătă (în afara oricărei livrări – legale sau nu) vor lua în considerare pentru totalul patru. Răsturnările, toate alergările în patru și extrasele nu contează.

Patrușii marcați într-un super over nu contează.

Meciul șase- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere. .

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Doar șase marcate de la bătă (din orice livrare – legală sau nu) vor fi luate în considerare pentru totalul patru. Răsturnările și extrasele nu contează.

Șase marcate într-un super over nu contează.

Epuizări de meciuri- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Epuizările într-un super peste nu contează.

Peste maxim în meci- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere. .

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

Toate cursele, inclusiv suplimentele, sunt luate în considerare pentru decontare.

Super over-urile nu contează.

Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, așa că un inning complet va fi format din 20 de overs. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate limitate.

Se potrivește Rațe- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere. .

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

O rață este considerată o persoană concediată pentru zero alergări. Vatarea pensionara nu contează ca concediere.

Rațele într-un super peste nu contează.

Potriviți Wides- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere. .

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Orice curse care rezultă dintr-o livrare largă, cu excepția curselor de penalizare, vor fi luate în considerare pentru totalul final.

Lățile într-un super peste nu contează.

Suplimente de meci- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere. .

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Toate livrările largi, fără mingi, pași, pași la picior și penalizări în meci sunt luate în considerare pentru rezultatul final. În cazul în care există alergări de la bata, precum și extras din aceeași livrare, alergările de la bata nu se iau în considerare pentru totalul final.

Suplimentele într-un super over nu contează.

Meci Wickets- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere. .

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Vatarea pensionara nu contează ca concediere.

Wicket-urile într-un super peste nu contează.

Meci Top Batsman- Rezultatul acestei piețe este determinat de batsmanul cu cel mai mare scor individual din meci.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 50% din over-urile programate pentru a fi jucate în fiecare repriză la momentul plasării pariului din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea.

Pariurile de top batsmen pentru meciurile de clasa I se aplică numai primelor reprize ale fiecărei echipe și vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care ambele prime reprize au fost finalizate. Dacă un jucător a fost numit la tragere la sorți, dar mai târziu este eliminat ca înlocuitor, acel jucător va fi luat în considerare, la fel ca și jucătorul de înlocuire.

Dacă un batsman nu bate, dar a fost numit în XI-ul de start (sau introdus ulterior ca înlocuitor), pariurile pe acel batsman vor fi valabile.

Când doi sau mai mulți jucători marchează același număr de runde, se vor aplica regulile dead-heat.

Punctele marcate într-un super over nu se iau în calcul.

Meciul Top Bowler- Rezultatul acestei piețe este determinat de bowler-ul cu cele mai multe wicket-uri în meci.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 50% din over-urile programate pentru a fi jucate în fiecare repriză la momentul plasării pariului din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea.

Pariurile de top bowler pentru meciurile de clasa I se aplică numai primelor reprize ale fiecărei echipe și vor fi nule dacă au fost efectuate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care ambele prime reprize au fost finalizate. Dacă un jucător a fost numit la tragere la sorți, dar mai târziu este eliminat ca înlocuitor, acel jucător va fi luat în considerare, la fel ca și jucătorul de înlocuire.

Dacă un bowler nu joacă, dar a fost numit în XI-ul de start (sau introdus ulterior ca înlocuitor), pariurile pe acel bowler vor fi valabile.

Dacă doi sau mai mulți bowler au luat același număr de wickets, bowler-ul care a acordat cele mai puține runde va fi câștigător. Dacă există doi sau mai mulți meloni cu aceleași wickets luate și alergări acordate, se vor aplica regulile dead heat. Wicketurile luate într-un super peste nu contează.

Echipa de Top Batsman- Se aplică aceleași reguli ca Match Top Batsman, cu regulile dead heat aplicându-se dacă alergările marcate de către cel mai bun batsman la ambele echipe sunt aceleași.

Echipa de Top Bowler- Se aplică aceleași reguli ca și Meciul Top Bowler, cu regulile dead heat aplicând dacă wicketurile luate de cel mai bun bowler la ambele echipe sunt aceleași.

Omul meciului- Pariurile vor fi stabilite pe omul declarat oficial al meciului.

Se aplică regulile de dead-heat.

Dacă niciun om al meciului nu este declarat oficial, toate pariurile vor fi anulate.

Prima repriză conduce- Ambele prime reprize trebuie finalizate. Regulile dead heat se aplică în caz de egalitate.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Cincizeci/Sută în meci- Orice scor de 50 și mai mult contează drept cincizeci. Similar pentru o sută.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Cincizeci/Sută în prima repriză- Orice scor de 50 și mai mult contează drept cincizeci. Similar pentru o sută.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate în prima repriză din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile la egalitate de clasa I, inningurile trebuie să fie finalizate sau peste 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I, această piață se referă doar la prima repriză a meciului, nu la prima repriză a ambelor echipe.

Cel mai mare scor individual- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egalitate, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Se aplică regulile de dead heat.

Iepurele Aleargă- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri.

Numărul 11 este considerat ultimul om care a ieșit la băte în reprize, indiferent de ordinea de bătaie menționată anterior. Dacă mai mult de 11 jucători bat, piața va fi anulată, cu excepția cazului în care acest lucru se datorează înlocuirilor de contuzie.

Dacă repriza este încheiată fără ca numărul 11 să vină în plin, acel batsman va fi considerat că a marcat 0.

12.2. Piețe de meciuri în joc

Patru meciuri- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere. .

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Doar patru scoruri de la bătă (în afara oricărei livrări – legale sau nu) vor lua în considerare pentru totalul patru. Răsturnările, toate alergările în patru și extrasele nu contează.

Patrușii marcați într-un super over nu contează.

Meciul șase -În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Doar șase marcate de la bătă (din orice livrare – legală sau nu) vor fi luate în considerare pentru totalul patru. Răsturnările și extrasele nu contează.

Șase marcate într-un super over nu contează.

Suplimente de meci -În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Toate livrările largi, fără mingi, pași, pași la picior și penalizări în meci sunt luate în considerare pentru rezultatul final. În cazul în care există alergări de la bata, precum și extras din aceeași livrare, alergările de la bata nu se iau în considerare pentru totalul final.

Suplimentele într-un super over nu contează.

Epuizări de meciuri -În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Epuizările într-un super peste nu contează.

Maximum peste în meci -În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Toate cursele, inclusiv suplimentele, sunt luate în considerare pentru decontare.

Super over-urile nu contează.

Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, așa că un inning complet va fi format din 20 de overs. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate limitate.

Match Top Batsman -Rezultatul acestei piețe este determinat de batsmanul cu cel mai mare scor individual din meci.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 50% din over-urile programate pentru a fi jucate în oricare dintre reprize la momentul plasării pariului din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea.

Pariurile de top batsmen pentru meciurile de clasa I se aplică numai primei reprize ale fiecărei echipe și vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Dacă un jucător a fost numit la tragere la sorți, dar mai târziu este înlăturat ca o comotie secundară, acel jucător va fi în continuare numărat, la fel ca și jucătorul de înlocuire.

Dacă un batsman nu bate, dar a fost numit în XI-ul de start, pariurile pe acel batsman vor fi valabile.

Dacă un batsman este înlocuit după ce piața în joc a fost oferită și obține cel mai mare scor individual, pariurile pe piață vor fi anulate, cu excepția cazului în care există un dead-heat.

Când doi sau mai mulți jucători marchează același număr de runde, se vor aplica regulile dead-heat.

Punctele marcate într-un super over nu se iau în calcul.

Meci de top bowler -Rezultatul acestei piețe este determinat de bowler-ul cu cele mai multe wicket-uri în meci.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 50% din over-urile programate pentru a fi jucate în oricare dintre reprize la momentul plasării pariului din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea.

Pariurile de top bowler pentru meciurile de clasa I se aplică numai primelor reprize ale fiecărei echipe și vor fi nule dacă au fost efectuate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Dacă un jucător a fost numit la tragere la sorți, dar mai târziu este înlăturat ca o comotie secundară, acel jucător va fi în continuare numărat, la fel ca și jucătorul de înlocuire. Dacă un bowler nu joacă, dar a fost numit în XI-ul de start, pariurile pe acel bowler vor fi valabile. Dacă un bowler este înlocuit după ce piața în joc a fost oferită și ia cele mai multe wicket-uri, pariurile pe piață vor fi nule, cu excepția cazului în care există un dead-heat. Dacă doi sau mai mulți bowler au luat același număr de wickets, bowler-ul care a acordat cele mai puține runde va fi câștigător. Dacă există doi sau mai mulți meloni cu aceleași wickets luate și alergări acordate, se vor aplica regulile dead heat. Wicketurile luate într-un super peste nu contează. Dacă niciun bowler nu ia un wicket într-o repriză, atunci toate pariurile vor fi anulate.

Omul meciului -Pariurile vor fi stabilite pe omul declarat oficial al meciului.

Se aplică regulile de dead-heat.

Dacă niciun om al meciului nu este declarat oficial, toate pariurile vor fi anulate.

12.3. Față-n față înainte de meci

Cele mai multe runde în First Over- La fel ca Runs în First Over.

Cele mai multe alergări în grupe de overs- La fel ca alergările în grupe de depășiri.

Cel mai înalt primul parteneriat- La fel ca Runs in First Partnership.

Majoritatea Patrurilor- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care a fost stabilită decontarea înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În jocurile de clasa I, vor conta doar patru din prima repriză.

Doar patru scoruri de la bătă (în afara oricărei livrări – legale sau nu) vor lua în considerare pentru totalul patru. Răsturnările, toate alergările în patru și extrasele nu contează.

Patrușii marcați într-un super over nu contează.

Cele mai multe șase- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care a fost stabilită decontarea înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În jocurile de clasa I, vor conta doar șase prima repriză.

Doar șase marcate de la bătă (din orice livrare – legală sau nu) vor fi luate în considerare pentru totalul patru. Răsturnările și extrasele nu contează.

Șase marcate într-un super over nu contează.

Batsman Matchbet- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care s-a stabilit un acord.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Ambii jucători trebuie să fie numiți în primul unsprezece. Dacă niciunul nu reușește, atunci toate pariurile sunt anulate.

În jocurile de clasa I, vor conta doar runde din prima repriză.

Punctele marcate într-un super over nu se iau în calcul.

Bowler Matchbet- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care s-a stabilit un acord.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Ambii jucători trebuie să fie numiți în primul unsprezece. Dacă niciunul dintre ele nu face turnee, apoi toate pariurile sunt încă stabilite.

În jocurile de clasa întâi, vor conta doar wicketurile din prima repriză.

Dacă niciun bowler nu ia un wicket într-o repriză, atunci toate pariurile vor fi anulate.

Wicketurile luate într-un super peste nu se iau în calcul.

Pariul de meci polivalent- Punctele se punctează după cum urmează: 1 punct per rundă, 20 de puncte pe wicket, 10 puncte per captură, 25 de puncte per ciocănire.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri.

Ambii jucători trebuie să fie numiți în primul unsprezece. Dacă niciunul dintre jucători nu dă apoi la bătă sau la bowling, atunci toate pariurile sunt încă stabilite.

În jocurile de clasa I, vor conta doar punctele din prima repriză.

Punctele înscrise într-un super over nu contează.

Keeper Matchbet- Punctele sunt marcate ca mai sus.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri.

Ambii jucători numiți trebuie să înceapă meciul ca gardian, dar dacă rolul lor de joc se schimbă din orice motiv, toate pariurile vor fi totuși stabilite în conformitate cu sistemul de notare de mai sus.

În jocurile de clasa I, vor conta doar punctele din prima repriză.

Punctele înscrise într-un super over nu contează.

Cele mai multe Capturi Keeper- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care a fost stabilită decontarea înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Dacă o echipă își schimbă portarul la mijlocul reprizelor, capturile luate de înlocuitor vor fi luate în considerare pentru decontare.

În jocurile de clasa I, doar capturile din prima repriză vor conta.

Capturile luate într-un super peste nu contează.

Cele mai multe capturi- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care a fost stabilită decontarea înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În jocurile de clasa I, doar capturile din prima repriză vor conta.

Capturile luate într-un super peste nu contează.

Cele mai multe Stumpings- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care a fost stabilită decontarea înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În jocurile de clasa întâi, vor conta doar ciocanii din prima repriză.

Stumpings luate într-un super over nu contează.

Cele mai multe run-out-uri au primit- O run out „concedată” înseamnă că un membru al acelei echipe va fi eliminat în timp ce bate.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care decontarea a fost stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În jocurile de clasa I, vor conta doar prima repriză.

Epuizările într-un super peste nu contează.

12.3.1. Cap la cap în joc

Pariuri pe meci- Toate pariurile pe meci vor fi stabilite în conformitate cu regulile oficiale ale competiției.

În meciurile afectate de vremea nefavorabilă, pariurile vor fi stabilite în funcție de rezultatul oficial.

Dacă nu există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi anulate.

În caz de egalitate, dacă regulile oficiale ale competiției nu determină un câștigător, se vor aplica regulile de dead-heat. În competițiile în care un bowl off sau un super over determină un câștigător, pariurile vor fi stabilite pe rezultatul oficial.

În meciurile de clasa I, dacă rezultatul oficial este egalitate, pariurile vor fi stabilite ca dead-heat între ambele echipe. Pariurile la remiză vor fi decontate ca învinși.

Dacă un meci este abandonat din cauza unor factori externi, atunci pariurile vor fi nule, cu excepția cazului în care un câștigător este declarat pe baza regulilor oficiale ale competiției.

Dacă un meci este anulat, toate pariurile vor fi anulate dacă nu este rejucat sau reluat în 48 de ore de la ora de începere anunțată.

Pariuri pe meci: șansă dublă- O egalitate va fi stabilită ca un dead heat.

Toate pariurile pe meci vor fi stabilite în conformitate cu regulile oficiale ale competiției.

Dacă nu există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi anulate.

Pariuri pe meci: Remiză fără pariu- O egalitate va fi stabilită ca un dead heat. Toate pariurile pe meci vor fi stabilite în conformitate cu regulile oficiale ale competiției. Dacă nu există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi anulate.

Meci la egalitate- Toate pariurile vor fi decontate conform rezultatului oficial. Dacă meciul este abandonat sau nu există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi anulate. Pentru meciurile de clasa I, o egalitate este atunci când secunda de la bataie este eliminată pentru a doua oară cu scoruri egale.

Majoritatea Patruurilor- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Doar patru scoruri de la bătă (în afara oricărei livrări – legale sau nu) vor lua în considerare pentru totalul patru. Răsturnările, toate alergările în patru și extrasele nu contează.

Patrușii marcați într-un super over nu contează.

În jocurile de clasa I, vor conta doar patruzele din prima repriză.

Cele mai multe șase- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Doar șase marcate din bat (în afara oricărei livrări – legale sau nu) vor fi luate în considerare pentru totalul șase. Răsturnările și extrasele nu contează.

Șase marcate într-un super over nu contează.

În jocurile de clasa I, vor conta doar șasezele prima repriză.

Cele mai multe extra- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Toate livrările largi, fără mingi, pași, pași la picior și penalizări în meci sunt luate în considerare pentru rezultatul final. În cazul în care există alergări de la bata, precum și extras din aceeași livrare, alergările de la bata nu se iau în considerare pentru totalul final.

Suplimentele într-un super over nu contează.

În jocurile de clasa I, doar extrasele primei reprize vor conta.

Cele mai multe run-out-uri au primit- O run out „concedată” înseamnă că un membru al acelei echipe va fi eliminat în timp ce bate.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care decontarea a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Epuizările într-un super peste nu contează.

În jocurile de clasa I, vor conta doar patruzele prima repriză.

Cel mai înalt primul peste- Primul over trebuie completat pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care decontarea a fost deja stabilită. Dacă în timpul primei reprize se încheie din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, toate pariurile vor fi anulate, cu excepția cazului în care decontarea a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I, piața se referă doar la prima repriză a fiecărei echipe.

Suplimentele și penalizările în special sunt depășite pentru decontare.

Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, așa că un inning complet va fi format din 20 de overs. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate.

Cele mai multe alergări în grupe de overs- În cazul în care numărul specificat de over-uri nu este complet, pariul va fi anulat, cu excepția cazului în care echipa este total out, declară, își atinge ținta sau soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile specificate au fost bowled în momentul plasării pariului din cauza unor factori externi, inclusiv

a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost efectuată. deja stabilite înainte de reducere.

În meciurile de clasa I, piața se referă doar la prima repriză a fiecărei echipe.

Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, așa că un inning complet va fi format din 20 de overs. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate limitate.

Cel mai înalt primul parteneriat- Dacă echipa de bataie ajunge la sfârșitul over-urilor alocate, își atinge ținta sau declară înainte ca primul wicket să cadă, rezultatul va fi totalul acumulat.

În scopuri de decontare, un batsman care se retrage rănit nu contează ca un wicket.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă inningurile au fost reduse din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care Validarea a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În meciurile de clasa I, piața se referă doar la prima repriză a fiecărei echipe.

12.4. Piețele de echipă înainte de meci

Aleargă în echipa A First Over- La fel ca Runs în First Over.

Aleargă în echipa A Group of Overs- La fel ca alergările în grupe de depășiri.

Funcționează în Team A First Partnership- La fel ca Runs in First Partnership.

Echipa A Metoda primei concedieri- La fel ca și metoda primei concedieri.

Echipa A Patru- La fel ca Match Fours, cu 80% din over-urile necesare aplicându-se doar inningurilor echipei A. În meciurile de clasa I, în care rezultatul se va baza numai pe prima repriză a fiecărei echipe.

Echipa A Șase- La fel ca pentru Meciul Șase, cu 80% din over-urile necesare aplicându-se doar reprizelor echipei A. În meciurile de clasa I, în care rezultatul se va baza numai pe prima repriză a fiecărei echipe.

Echipele de reprize ale echipei A- La fel ca și run-out-urile de meci, cu 80% din over-urile necesare aplicându-se doar reprizelor echipei A. În meciurile de clasa I, în care rezultatul se va baza numai pe prima repriză a fiecărei echipe.

Echipa A Maximum Over- La fel ca și Over-urile maxime în meci, cu 80% din over-urile necesare aplicându-se doar reprizelor echipei A. În meciurile de clasa I, în care rezultatul se va baza numai pe prima repriză a fiecărei echipe.

Echipa A Ducks- La fel ca Match Ducks, cu 80% din over-urile necesare aplicându-se doar la reprizele echipei A. În meciurile de clasa I, în care rezultatul se va baza numai pe prima repriză a fiecărei echipe.

Echipa A Wides- La fel ca Match Wides, cu 80% din over-urile necesare aplicându-se doar atunci când echipa A bate. În meciurile de clasa I, în care rezultatul se va baza numai pe prima repriză a fiecărei echipe.

Echipa A Suplimente- La fel ca Suplimentele Meciului, cu 80% din over-urile necesare aplicându-se doar atunci când Echipa A bate. În meciurile de clasa I, în care rezultatul se va baza numai pe prima repriză a fiecărei echipe.

Echipa A s-a pierdut- La fel ca și Wicket-urile de meci, cu over-urile complete necesare se aplică numai atunci când Echipa A joacă bowling. În meciurile de clasa I, în care rezultatul se va baza numai pe prima repriză a fiecărei echipe.

Echipa A Top Batsman- Rezultatul acestei piețe este determinat de batsmanul cu cel mai mare scor individual în prima repriză a echipei A.

În caz contrar, la fel ca Match Top Batsman, cu 50% din over-urile necesare aplicându-se doar în inningurile echipei A.

Echipa A Top Bowler- Rezultatul acestei piețe se determină pe jucătorul cu cele mai multe wicket-uri atunci când echipa A joacă bowling în prima repriză. Dacă doi sau mai mulți bowler au luat același număr de wickets, bowler-ul care a acordat cele mai puține runde va fi câștigător. Dacă există doi sau mai mulți meloni cu aceleași wickets luate și alergări acordate, se vor aplica regulile dead heat. În caz contrar, la fel ca Match Top Bowler, cu 50% din over-urile necesare aplicându-se numai atunci când Echipa A joacă bowling.

12.5. Piețele jucătorilor înainte de meci

Batsmanul aleargă- În cazul în care batsmanul termină reprizele care nu sunt eliminate, ca urmare a unei declarații, echipa ajunge la finalul over-urilor alocate sau echipa își atinge ținta; scorul lui va fi rezultatul final. Dacă un batsman nu bate, pariul va fi nul. Dacă un batsman nu este în 11 de start, pariurile vor fi anulate.

Dacă un batsman se retrage rănit, dar revine mai târziu, va conta numărul total de puncte marcate de acel batsman în reprize. Dacă batsmanul nu se întoarce mai târziu, rezultatul final va fi așa cum era când batsmanul s-a retras.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în inningurile relevante din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care a fost stabilită achitarea sau urmează să fie determinată. . Rezultatul va fi considerat determinat dacă linia la care a fost plasat pariul este trecută sau batsmanul este respins.

În meciurile de clasa I la egalitate, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care jucătorul și-a încheiat inningurile sau rezultatul a fost deja determinat. În jocurile de clasa I, vor conta doar rundele din prima repriză. Punctele marcate într-un super over nu se iau în calcul.

Batsman Combined Runs- Ca „Batsman Runs”, și dacă vreunul dintre baterii numiți nu bate, pariul va fi nul, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită sau urmează să fie determinată.

Batsman Fours- Dacă un batsman termină reprizele care nu sunt eliminate, ca urmare a unei declarații, echipa ajunge la finalul over-urilor alocate sau echipa își atinge ținta; numărul lui de patru va fi rezultatul final. Dacă un batsman nu bate, pariul va fi nul. Dacă un batsman nu este în 11 de start, pariurile vor fi anulate.

Dacă un batsman se retrage rănit, dar revine mai târziu, totalul patru lovituri de acel batsman în reprize vor conta. Dacă batsmanul nu se întoarce mai târziu, rezultatul final va fi așa cum era când batsmanul s-a retras.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în inningurile relevante din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care a fost stabilită achitarea sau urmează să fie determinată. . Rezultatul va fi considerat determinat dacă linia la care a fost plasat pariul este trecută sau batsmanul este respins.

În meciurile de clasa I la egalitate, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care jucătorul și-a încheiat inningurile sau rezultatul a fost deja determinat.

Doar patru scoruri de la bătă (în afara oricărei livrări – legale sau nu) vor lua în considerare pentru totalul patru. Răsturnările, toate alergările în patru și extrasele nu contează.

În jocurile de clasa I, vor conta doar patru din prima repriză.

Patrușii marcați într-un super over nu contează.

Batsman Sixes- Dacă un batsman termină reprizele care nu sunt eliminate, ca urmare a unei declarații, echipa ajunge la finalul over-urilor alocate sau echipa își atinge ținta; numărul lui de șase va fi rezultatul final. Dacă un batsman nu bate, pariul va fi nul. Dacă un batsman nu este în 11 de start, pariurile vor fi anulate.

Dacă un batsman se retrage rănit, dar revine mai târziu, totalul șase lovituri de acel batsman în reprize vor conta. Dacă batsmanul nu se întoarce mai târziu, rezultatul final va fi așa cum era când batsmanul s-a retras.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în inningurile relevante din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care a fost stabilită achitarea sau urmează să fie determinată. . Rezultatul va fi considerat determinat dacă linia la care a fost plasat pariul este trecută sau batsmanul este respins.

În meciurile de clasa I la egalitate, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care jucătorul și-a încheiat inningurile sau rezultatul a fost deja determinat.

Doar șase marcate de la bătă (din orice livrare – legală sau nu) vor fi luate în considerare pentru totalul patru. Răsturnările și extrasele nu contează.

În jocurile de clasa I, vor conta doar șase prima repriză.

Șase marcate într-un super over nu contează.

Bowler Wickets- Dacă un bowler nu joacă, se va considera că a luat 0 wickets. Dacă un bowler nu este în 11 de start, pariurile vor fi anulate.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în inningurile relevante din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care s-a stabilit un acord. Rezultatul va fi considerat determinat dacă linia la care a fost plasat pariul este trecută.

În meciurile de clasa I la egalitate, pariurile vor fi nule dacă au fost efectuate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care reprizele de bowling ale jucătorului sunt încheiate.

În jocurile de clasa I, vor conta doar wicketurile din prima repriză.

Wicketurile marcate într-un super peste nu se iau în calcul.

Performanța jucătorului numit- Punctele sunt marcate ca în All-Rounder v All-Rounder Head to Head.

Dacă jucătorul nu bate sau bowling, dar este în unsprezece, toate pariurile vor fi totuși stabilite. Dacă jucătorul nu este în primele unsprezece pariuri vor fi anulate.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care a fost stabilit un acord. Rezultatul va fi considerat determinat dacă linia la care a fost plasat pariul este trecută.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care ambele prime reprize au fost finalizate.

În jocurile de clasa I, vor conta doar punctele din prima repriză.

Punctele înscrise într-un super over nu contează.

12.5.1. Piețe de jucători în joc

Batsman Matchbet- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care s-a stabilit un acord.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Ambii jucători trebuie să fie numiți în XI-ul de start sau să apară ca înlocuitori. Dacă niciunul nu reușește, apoi bate toate pariurile sunt încă stabilite.

Punctele marcate într-un super over nu se iau în calcul.

Bowler Matchbet- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care s-a stabilit un acord.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Ambii jucători trebuie să fie numiți în XI-ul de start sau să apară ca înlocuitori. Dacă niciunul dintre ele nu face turnee, apoi toate pariurile sunt încă stabilite.

Wicketurile luate într-un super peste nu se iau în calcul.

Pariul de meci polivalent- Punctele se punctează după cum urmează: 1 punct per rundă, 20 de puncte pe wicket, 10 puncte per captură, 25 de puncte per ciocnire.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care a fost stabilit un acord.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Ambii jucători trebuie să fie numiți în XI-ul de start sau să apară ca înlocuitori. Dacă niciunul dintre jucători nu dă apoi la bătă sau la bowling, atunci toate pariurile sunt încă stabilite.

Punctele înscrise într-un super over nu contează.

Keeper Matchbet- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care s-a stabilit un acord.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Ambii jucători numiți trebuie să înceapă meciul ca gardian sau să apară ca înlocuitori, dar dacă rolul lor de joc se schimbă din orice motiv, toate pariurile vor fi totuși stabilite în conformitate cu sistemul de notare de mai sus.

Punctele înscrise într-un super over nu contează.

12.6. Piețe de livrare în joc

Peste livrarea- Rezultatul va fi determinat de numărul de alergări adăugat la totalul echipei, în afara livrării specificate.

În scopul decontării, toate mingile ilegale sunt luate în considerare ca livrări. De exemplu, dacă un over începe cu un wide, atunci prima livrare va fi stabilită ca 1 și, deși nu a fost o minge legală bowled, următoarea minge va fi considerată ca livrare 2 pentru acel over.

Dacă o livrare duce la o lovitură liberă sau o lovitură liberă urmează să fie re-bowled din cauza unei livrări ilegale, punctele înregistrate din livrarea suplimentară nu se iau în considerare.

Sunt incluse toate cursele, indiferent dacă sunt sau nu. De exemplu, un larg cu trei curse suplimentare luate echivalează cu 4 curse în total din acea livrare.

Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, așa că un inning complet va fi format din 20 de overs. De exemplu, dacă nu există livrări ilegale, a 5-a minge aruncată în reprize va fi afișată ca „X elimină a 5-a livrare, 1 peste” iar a șasea minge aruncată în reprize va fi afișată ca „X elimină prima livrare, 2 peste”. Dacă există o livrare ilegală în primele cinci mingi aruncate, a șasea minge aruncată la bowling în reprize va fi afișată ca „X iese din a șasea livrare, prima peste”. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate.

Livrare exactă- Ca „Livrare se scurge”.

12.7. În joc peste piețe

Alergă în Peste- Limita specificată trebuie să fie completată pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care decontarea a fost deja stabilită. Dacă o repriză se termină în timpul unui over, atunci acel over va fi considerat a fi complet, cu excepția cazului în care repriza se încheie din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, caz în care toate pariurile vor fi nule, cu excepția cazului în care soluționarea a fost deja stabilită.

Dacă over-ul nu începe din niciun motiv, toate pariurile vor fi anulate. Suplimentele și penalizările în special sunt depășite pentru decontare. Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, așa că un inning complet va fi format din 20 de overs. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate.

Limită în Peste- Ca „Runs in Over”.

Doar granițele marcate de la bătă (în afara oricărei livrări – legale sau nu) vor conta ca limită. Răsturnările, toate alergările în patru și extrasele nu sunt considerate granițe.

Wicket în Over- Ca „Runs in Over”.

În scopuri de decontare, va conta orice wicket, inclusiv epuizările. Un batsman care se retrage ranit nu contează ca un wicket. Dacă un batsman este time-out sau este retras, atunci wicketul este considerat a fi avut loc pe mingea anterioară. Vatarea pensionara nu contează ca concediere.

Peste Impar/Par-Ca „Runs in Over”.

Zero va fi considerat a fi un număr par.

12.8. Piețe de grup în joc

Alargă în grupe de overs- În cazul în care numărul specificat de over-uri nu este complet, pariul va fi anulat, cu excepția cazului în care echipa este total out, declară, își atinge ținta sau soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă totalul inningurilor este redus în orice etapă la mai puțin de 80% din over-urile maxime declarate la momentul plasării pariului, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, așa că un inning complet va fi format din 20 de overs. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate limitate.

Wickets în grupuri de overs- În cazul în care numărul specificat de over-uri nu este complet, pariul va fi anulat, cu excepția cazului în care echipa este total out, declară, își atinge ținta sau soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă totalul inning-urilor este redus în orice etapă la mai puțin de 80% din over-urile maxime declarate la momentul plasării pariului, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

În scopuri de reglementare, dacă un batsman este time-out sau este retras, atunci wicketul este considerat a fi avut loc pe mingea anterioară. Vatarea pensionara nu contează ca concediere.

Pentru The Hundred, un over va fi format din 5 livrări legale, așa că un inning complet va fi format din 20 de overs. Toate celelalte reguli rămân aceleași ca și alte formate limitate.

Se rulează în sesiune- Rezultatul este determinat de numărul total de runde marcate în sesiunea specificată, indiferent de echipă care le-a marcat.

Dacă se aruncă mai puțin de 20 de over-uri într-o sesiune, pariurile vor fi nule, cu excepția cazului în care soluționarea a fost deja stabilită.

12.9. Piețe de reprize în joc

Runs innings- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate la momentul plasării pariului din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care soluționarea pariul a fost deja stabilit înainte de reducere. Pariurile plasate pe o repriză viitoare vor rămâne valabile indiferent de punctele marcate în reprizele curente sau anterioare.

În meciurile egale de clasa I, va fi anulat dacă s-au aruncat mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Pariurile vor fi, de asemenea, nule în meciurile de la clasa întâi, dacă au fost aruncate mai puțin de 60 de over-uri într-o repriză incompletă, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Dacă o echipă declară, acele reprize vor fi considerate complete în scopul decontării.

Innings Wickets- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate la momentul plasării pariului din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care soluționarea pariul a fost deja stabilit înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Vatarea pensionara nu contează ca concediere.

Patru reprize- La fel ca majoritatea celor patru.

Reprize Șase- La fel ca majoritatea celor șase.

Extra innings- La fel ca majoritatea extraurilor.

Innings Run Out- La fel ca majoritatea extraurilor.

Peste maxim în reprize- La fel ca și Maximum Over în meci

Puncte de reprize, par sau impar- Dacă repriza este abandonată, pierdută sau nu există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi anulate.

Reprize pentru a se termina cu o graniță- Doar limitele marcate de la bătă (în afara oricărei livrări – legale sau nu) vor conta ca limită. Răsturnările, toate alergările în patru și extrasele nu sunt considerate granițe.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă există o reducere a numărului de over-uri programate pentru a fi jucate la momentul plasării pariului din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile.

Dacă meciul este abandonat sau nu există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi anulate.

Rune exacte în reprize- Pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă există o reducere a numărului de over-uri programate pentru a fi jucate la momentul plasării pariului din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile.

Dacă meciul este abandonat sau nu există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi anulate.

Batsman de top în reprize- Rezultatul acestei piețe este determinat de batsmanul cu cel mai mare scor individual în inningurile unei echipe.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 50% din over-urile programate pentru a fi jucate în momentul în care a fost plasat pariul din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea. Pariurile de top batsmen pentru meciurile de clasa I se aplică numai primei reprize ale fiecărei echipe și vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Dacă un jucător a fost numit la tragere la sorți, dar mai târziu este înlăturat ca o comoție secundară, acel jucător va fi în continuare numărat, la fel ca și jucătorul de înlocuire.

Dacă un batsman nu bate, dar a fost numit în XI-ul de start, pariurile pe acel batsman vor fi valabile.

Dacă un batsman este înlocuit după ce piața în joc a fost oferită și obține cel mai mare scor individual, pariurile pe piață vor fi anulate, cu excepția cazului în care există un dead-heat.

Când doi sau mai mulți jucători marchează același număr de runde, în reprize se vor aplica regulile dead-heat.

Punctele marcate într-un super over nu se iau în calcul.

Cel mai bun jucător la reprize- Rezultatul acestei piețe se determină pe bowler-ul cu cel mai mare număr individual de wickets într-o repriză individuală.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 50% din over-urile programate pentru a fi jucate în momentul în care a fost plasat pariul din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea.

Pariurile de top bowler pentru meciurile de clasa I se aplică numai primelor reprize ale fiecărei echipe și vor fi nule dacă au fost efectuate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Dacă un jucător a fost numit la tragere la sorți, dar mai târziu este înlăturat ca o comoție secundară, acel jucător va fi în continuare numărat, la fel ca și jucătorul de înlocuire.

Dacă un bowler nu joacă, dar a fost numit în XI-ul de start, pariurile pe acel bowler vor fi valabile.

Dacă un bowler este înlocuit după ce piața în joc a fost oferită și ia cele mai multe wicket-uri, pariurile pe piață vor fi nule, cu excepția cazului în care există un dead-heat.

Dacă doi sau mai mulți bowler au luat același număr de wickets, bowler-ul care a acordat cele mai puține runde va fi câștigător. Dacă există doi sau mai mulți meloni cu aceleași wickets luate și alergări acordate, se vor aplica regulile dead heat. Wicketurile luate într-un super peste nu contează.

Dacă niciun bowler nu ia un wicket într-o repriză, atunci toate pariurile vor fi anulate.

Supraviețuitorul- Dacă există doi sau mai mulți batsmen care nu sunt eliminați la finalizarea reprizelor, câștigătorul în scopul decontării va fi ultimul batsman care se confruntă cu o livrare (legală sau nu).

Jucătorii nu vor fi considerați că nu au fost excluși dacă nu au mai fost în plină după ce s-au retras răniți sau nu au bătut. Dacă mai mult de 11 jucători bat, piața va fi nulă.

În meciurile de overs limitat, pariurile vor fi nule dacă, după plasarea pariului, inningurile au fost reduse în vreun fel din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile.

12.10. Piețele Batsmen în joc

Batsmanul aleargă- În cazul în care batsmanul termină reprizele care nu sunt eliminate, ca urmare a unei declarații, echipa ajunge la finalul over-urilor alocate sau echipa își atinge ținta; scorul lui va fi rezultatul final. Dacă un batsman nu bate, pariul va fi nul. Dacă un batsman nu este în XI-ul de start, pariurile vor fi anulate.

Dacă un batsman se retrage rănit, dar revine mai târziu, va conta numărul total de puncte marcate de acel batsman în reprize. Dacă batsmanul nu se întoarce mai târziu, rezultatul final va fi așa cum era când batsmanul s-a retras.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care s-a stabilit un acord sau urmează să fie determinat. Rezultatul va fi considerat determinat dacă linia la care a fost plasat pariul este trecută sau batsmanul este respins.

În meciurile de clasa I la egalitate, pariurile vor fi nule dacă sunt jucate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Punctele marcate într-un super over nu se iau în calcul.

Combined Batsman Runs - Ca „Batsman Runs”, și dacă vreunul dintre batsmen numiți nu bate, pariul va fi nul, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită sau urmează să fie determinată.

Batsman Fours- Dacă un batsman termină reprizele care nu sunt eliminate, ca urmare a unei declarații, echipa ajunge la finalul over-urilor alocate sau echipa își atinge ținta; numărul lui de patru va fi rezultatul final. Dacă un batsman nu bate, pariul va fi nul. Dacă un batsman nu este în XI-ul de start, pariurile vor fi anulate. Dacă un batsman se retrage rănit, dar revine mai târziu, totalul patru lovituri de acel batsman în reprize vor conta. Dacă batsmanul nu se întoarce mai târziu, rezultatul final va fi așa cum era când batsmanul s-a retras. În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care s-a stabilit un acord sau urmează să fie determinat. Rezultatul va fi considerat determinat dacă linia la care a fost plasat pariul este trecută sau batsmanul este respins. În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă sunt jucate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Doar patru paturi marcați de la bătă (din orice livrare – legală sau nu) vor fi luate în considerare pentru totalul patru. Răsturnările, toate alergările în patru și extrasele nu contează. Patrușii marcați într-un super over nu contează.

Batsman Sixes- Dacă un batsman termină reprizele care nu sunt eliminate, ca urmare a unei declarații, echipa ajunge la finalul over-urilor alocate sau echipa își atinge ținta; numărul lui de șase va fi rezultatul final. Dacă un batsman nu bate, pariul va fi nul. Dacă un batsman nu este în XI-ul de start, pariurile vor fi anulate.

Dacă un batsman se retrage rănit, dar revine mai târziu, totalul șase lovituri de acel batsman în reprize vor conta. Dacă batsmanul nu se întoarce mai târziu, rezultatul final va fi așa cum era când batsmanul s-a retras.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, cu excepția cazului în care s-a stabilit un acord sau urmează să fie determinat. Rezultatul va fi considerat determinat dacă linia la care a fost plasat pariul este trecută sau batsmanul este respins.

În meciurile de clasa I la egalitate, pariurile vor fi nule dacă sunt jucate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Doar șase marcate de la bătă (din orice livrare – legală sau nu) vor fi luate în considerare pentru totalul patru. Răsturnările și extrasele nu contează.

Șase marcate într-un super over nu contează.

Batsman Milestones- Ca „Batsman Runs”.

Modalitate de concediere- Dacă batsmanul specificat nu este eliminat, toate pariurile vor fi anulate.

Dacă batsmanul specificat se retrage și nu se întoarce la bat mai târziu, toate pariurile vor fi anulate. Dacă acel batsman se întoarce la bat mai târziu și este eliminat, pariurile vor fi valabile.

Prins și bowled este inclus în capturarea jucătorului.

12.11. Piețe de parteneriat în joc

Căderea următorului Wicket- Dacă echipa de bataie ajunge la sfârșitul over-urilor alocate, își atinge ținta sau declară înainte ca wicket-ul specificat, rezultatul va fi totalul acumulat.

În scopuri de decontare, un batsman care se retrage rănit nu contează ca un wicket.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, cu excepția cazului în care decontarea a fost deja stabilită sau urmează să fie determinată. Rezultatul va fi considerat determinat dacă linia la care a fost plasat pariul este trecută, sau wicketul în cauză cade.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită.

Următorul om afară- Dacă vreunul dintre baterii se retrage rănit sau baterii de la plin sunt diferiți de cei citați, pariurile plasate pe ambii baterii vor fi declarate nule.

Dacă nu mai cad wicket-uri, toate pariurile vor fi anulate.

Batsman Match Bet- Pariurile se vor stabili pe baza scorurilor oficiale ale batsmenilor specificați în reprize, așa cum este detaliat în secțiunea „Batsman Runs” de mai sus.

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv a vremii nefavorabile, după plasarea pariului, cu excepția cazului în care soluționarea a fost deja stabilită.

Metoda următoarei demiteri pe wicket- Rezultatul va fi determinat de metoda de demitere a următorului wicket care cade.

Un batsman care se retrage ranit nu contează ca un wicket. Dacă un batsman este retras, toate pariurile vor fi anulate. Dacă wicket-ul specificat nu scade, toate pariurile vor fi anulate.

Prins și bowled este inclus în capturarea jucătorului.

12.12. Piețe pop-up în joc

Lovitură gratuită- Rezultatul va fi determinat de numărul de alergări adăugat la totalul echipei, în afara livrării specificate. Dacă lovitură liberă este re-bowled din cauza unei livrări ilegale, punctele înscrise din a doua lovitură liberă nu sunt luate în considerare.

Suplimentele și cursele de penalizare vor conta pentru decontare.

De exemplu, dacă se aruncă un bowling lat pe livrarea gratuită specificată, rezultatul va fi 1. Atunci poate fi oferită o altă piață de hit gratuit.

Cursa la „X” Runs- Toate pariurile sunt valabile, indiferent de orice reducere.

Dacă niciun batsman nu atinge numărul specificat de runde, piețele vor fi decontate ca „Nici”.

Lângă Hit Six- Toate pariurile sunt valabile, indiferent de orice reducere.

Dacă niciun batsman nu înscrie un șase după ce pariul este oferit, atunci piața va fi stabilită ca „Nici”.

Răsturnările și extrasele nu contează.

Lângă Take a Wicket- Toate pariurile sunt valabile, indiferent de orice reducere.

Dacă niciunul dintre jucătorii numiți nu ia un wicket, piața va fi stabilită ca „Niciuna dintre cele de mai sus”.

În scopuri de decontare, un batsman care se retrage rănit nu contează ca un wicket.

Run out, time-out, retragere și orice altă metodă de concediere care nu este acordată unui anumit bowler va fi soluționată ca „Niciuna dintre cele de mai sus”.

Învingând- Toate pariurile vor fi nule dacă nu există un rezultat oficial.

În meciurile cu over-uri limitate, toate pariurile vor fi nule dacă, după plasarea pariului, over-urile maxime posibile sunt reduse în vreun fel.

12.13. Piețe unilaterale înainte de meci

Ambele echipe vor înscrie „X” runde- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate în ambele reprize la momentul plasării pariului din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care decontarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 100 de over-uri în prima repriză a fiecăreia dintre echipe, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Numai punctele marcate în prima repriză contează. Dacă o echipă declară că reprizele vor fi considerate complete în scopul decontării.

Etapele de referință combinate Batsman și Bowler- Pentru batsman – la fel ca „Batsman Runs”. În jocurile de clasa întâi, vor conta doar punctele marcate în prima repriză. Dacă un batsman nu este în XI-ul de start sau este înlocuit, pariurile vor fi anulate.

Pentru bowler – dacă un bowler nu face bowler, se va considera că a luat 0 wickets. Dacă un bowler nu este în XI-ul de start sau este înlocuit, pariurile vor fi anulate. În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în inningurile relevante din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care s-a stabilit un acord. În meciurile de clasa I la egalitate, pariurile vor fi nule dacă au fost efectuate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care reprizele de bowling ale jucătorului sunt încheiate. Rezultatul va fi considerat determinat dacă liniile la care a fost plasat pariul sunt trecute.

În jocurile de clasa întâi, doar wicketurile din prima repriză vor conta și vor rula.

Wicketurile și alergările marcate într-un super peste nu se iau în considerare.

Batsmen Combo Milestones- Același ca „Alegeri combinate de batsman”.

12.14. Piețe unilaterale în joc

Ambele echipe vor înscrie „X” runde- În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate pentru a fi jucate în ambele reprize la momentul plasării pariului din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care decontarea pariului a fost deja stabilită înainte de reducere.

În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 100 de over-uri în prima repriză a fiecăreia dintre echipe, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Numai punctele marcate în prima repriză contează. Dacă o echipă declară că reprizele vor fi considerate complete în scopul decontării.

Fie metoda Batsman de concediere- Toate pariurile vor fi soluționate, indiferent dacă batsmanul nu rămâne eliminat, sau s-a retras rănit, la sfârșitul reprizelor.

Ambii Batsmen Metoda de demitere- Ca „Either Batsman Metoda de concediere”.

Se execută livrări consecutive- Ca „Livrare în afara cursurilor”, cu excepția numărului specificat de curse, trebuie să fie punctat din ambele livrări denumite.

Wicket off Livrare- Livrarea specificată trebuie să fie finalizată pentru ca pariurile să fie valabile. În scopuri de decontare, va conta orice wicket, inclusiv epuizările. Un batsman care se retrage ranit nu contează ca un wicket. Dacă un batsman este time-out sau este retras, atunci wicketul este considerat a fi avut loc pe mingea anterioară.

Ambii Batsmen care au marcat „X” Runs in Over- Limita specificată trebuie să fie completată pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care decontarea a fost deja stabilită. Dacă o repriză se termină în timpul unui over, atunci acel over va fi considerat a fi complet, cu excepția cazului în care repriza se încheie din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, caz în care toate pariurile vor fi nule, cu excepția cazului în care soluționarea a fost deja stabilită.

Dacă over-ul nu începe din niciun motiv, toate pariurile vor fi anulate.

Runs-urile trebuie să fie punctate de la bătă pentru a conta pentru decontare.

Pariurile se vor soluționa indiferent dacă vreunul dintre baterii specificați este sau nu concediat sau rănit la retragere înainte de începerea over-ului.

Ambii Batsmen să marcheze o limită în Over- Ca „Both Batsmen to Score 'X' Runs in Over”.

Atât patru cât și șase contează ca granițe. Doar patru sau șase marcate de la bătă (din orice livrare – legală sau nu) vor conta. Răsturnările, toate alergările în patru și extrasele nu contează.

Atât un Patru, cât și un Șase vor fi marcați într-un Over- Limita specificată trebuie să fie completată pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care decontarea a fost deja stabilită. Dacă o repriză se termină în timpul unui over, atunci acel over va fi considerat a fi complet, cu excepția cazului în care repriza se încheie din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, caz în care toate pariurile vor fi nule, cu excepția cazului în care soluționarea a fost deja stabilită.

Dacă over-ul nu începe din niciun motiv, toate pariurile vor fi anulate.

Doar patru sau șase marcate de la bătă (din orice livrare – legală sau nu) vor conta. Răsturnările, toate alergările în patru și extrasele nu contează.

Etapele de referință combinate Batsman și Bowler- Pentru batsman – la fel ca „Batsman Runs”. În jocurile de clasa întâi, vor conta doar punctele marcate în prima repriză. Dacă un batsman nu este în XI-ul de start sau este înlocuit, pariurile vor fi anulate.

Pentru bowler – dacă un bowler nu face bowler, se va considera că a luat 0 wickets. Dacă un bowler nu este în XI-ul de start sau este înlocuit, pariurile vor fi anulate. În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în inningurile relevante din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care s-a stabilit un acord. În meciurile de clasa I la egalitate, pariurile vor fi nule dacă au fost efectuate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care reprizele de bowling ale jucătorului sunt încheiate. Rezultatul va fi considerat determinat dacă liniile la care a fost plasat pariul sunt trecute.

În jocurile de clasa întâi, doar wicketurile din prima repriză vor conta și vor rula.

Wicketurile și alergările marcate într-un super peste nu se iau în considerare.

Batsmen Combo Milestones- Același ca „Alegeri combinate de batsman”.

12.15. Piețe definitive

Câștigător de serie/turnee

În cazul în care niciun joc nu este jucat în serie, toate pariurile vor fi anulate. În cazul în care seria se încheie la egalitate și nu a fost menționată nicio opțiune de a paria Seria extrasă, pariurile vor fi anulate. În cazul în care nu este posibil să se joace ultimul joc al unui turneu, victoria va fi acordată echipei declarate câștigătoare de statisticile oficiale. În cazul în care turneul este distribuit, se vor aplica regulile Dead Heat.

Seria Remiză fără pariu

Toate pariurile vor fi anulate în cazul în care seria se încheie la egalitate.

Scorul corect al seriei

Toate pariurile vor fi anulate în cazul în care numărul total de jocuri jucate în serie diferă de ceea ce a fost citat.

În cazul în care seria se termină cu un scor care nu a fost cotate, pariurile vor fi anulate.

Seria/ Turneu Top Bat/ Bowler/ Team Bat sau Bowler

Toate pariurile sunt valabile indiferent dacă joacă sau nu. În cazul în care doi jucători se termină cu cele mai multe runde marcate sau wicket-uri luate, se vor aplica regulile dead heat.

În timp ce ne străduim să stabilim prețuri pentru toți participanții cunoscuți, alți jucători pot fi adăugați pe piața relevantă la cerere.

Serii totale/ Curse de turneu/ Largi/ Sase/ Wickets/ Curse de jucător

Se vor aplica numai alergările înscrise în afara bătului, alergările adăugate prin metoda Duckworth Lewis nu se iau în considerare.

Pentru Wides, toate suplimentele din livrare contează. De exemplu, dacă batsmanul ia o fugă de la livrare, atunci va conta ca 2 Wides

Numai șase tradiționale (batsmanul care depășește granița fără ca mingea să sară) vor conta

Pentru Jucători Runs sau Wickets, toate pariurile vor fi stabilite pe baza statisticilor oficiale publicate.

Pentru a câștiga etapa/grupa ligii

Pariază pe ce echipă va câștiga etapa de ligă sau grupa unui turneu. În cazul în care două sau mai multe echipe împart primul loc se vor aplica regulile dead heat.

Pentru a termina partea de jos a etapei/grupeii ligii

Pariază pe ce echipă va termina ultimul din etapa ligii sau grupa unui turneu. În cazul în care două sau mai multe echipe împart ultimul loc se vor aplica regulile dead heat.

Pentru a ajunge în finală

Pariază pe echipa care va juca în finala turneului.

Numiți Finaliștii

Parizând pe desemnarea cu succes a ambelor echipe pentru a se califica în finala turneului.

Șansă dublă

Una dintre echipele din pariu trebuie să câștige turneul pentru ca pariurile să fie considerate câștigătoare.

12.16. Speciale / Alte piete

Faceți să conteze aruncarea

Pariați pe echipa Bateți primul sau al doilea pentru a câștiga meciul. În cazul în care jocul se încheie la egalitate și nu are loc Super Over sau alt departajare, pariurile vor fi decontate ca Dead Heat. Un minim de 80% din Over-urile programate trebuie să fie finalizate în reprizele ambelor echipe pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care a fost stabilit un acord. adică, echipa care bate a doua a fost total out sau a câștigat meciul în 80% din Overs.

Win Toss câștig meci

Pariază pentru câștigătorul la sorti pentru a câștiga meciul. Un minim de 80% din Over-urile programate trebuie să fie finalizate în reprizele ambelor echipe pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care a fost stabilit un acord. adică, echipa care bate a doua a fost total out sau a câștigat meciul în 80% din Overs.

Jocul va fi o egalitate

Toate pariurile vor fi decontate conform rezultatului oficial. Dacă meciul este abandonat sau nu există un rezultat oficial, toate pariurile vor fi anulate. Pentru meciurile de clasa I, o egalitate este atunci când bataia laterală din repriza a patra este eliminată când scorurile sunt egale.

Metoda Victoriei

Pariați pentru echipă la Bat First și câștigă meciul sau la Bat Second și câștigă meciul. În cazul în care jocul se încheie la egalitate și nu are loc Super Over sau alt departajare, pariurile vor fi decontate ca Dead Heat. În jocurile afectate de vreme, cel puțin 80% din over-urile programate trebuie să fie finalizate în ambele reprize pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care soluționarea a fost stabilită așa cum este descris mai sus.

Wincasts

Pariază pe un jucător care să marcheze cel mai bun punctaj pentru echipă și să câștige meciul. Pariurile sunt nule dacă jucătorul nu joacă în joc, în caz contrar, toate pariurile sunt valabile. În jocurile efectuate prin ploaie, cel puțin 50% din over-urile programate trebuie să fie finalizate în ambele reprize pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care soluționarea a fost stabilită așa cum este descris mai sus.

Cel mai înalt parteneriat Wicket

Pariuri numai pentru prima repriză a echipelor. Pariez pe care parteneriat va contribui cu cele mai multe runde. În cazul a 2 wicket-uri ambele cu cel mai mare punctaj, se vor aplica regulile Dead Heat. Dacă un batsman se retrage și este înlocuit de un nou batsman, alergările înscrise vor continua să conteze până când wicket-ul va cădea. În jocurile efectuate prin ploaie, cel puțin 80% din over-urile programate

trebuie să fie finalizate în ambele reprize pentru ca pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care soluționarea a fost stabilită așa cum este descris mai sus.

Jocul pentru a merge la ultimul Over?

Va merge jocul la ultimul Over programat al meciului? Într-un meci T20, o livrare trebuie să fie aruncată în al 20-lea Over al celei de-a doua reprize pentru ca pariurile să fie considerate câștigătoare și în al 50-lea Over al unui Meci de o zi.

Pariuri ale jucătorilor/Pentru a înscrie cele mai multe runde

În meciurile cu over-uri limitate, pariurile vor fi nule dacă nu a fost posibil să se finalizeze cel puțin 80% din over-urile programate în oricare dintre reprize din cauza unor factori externi, inclusiv vreme rea, cu excepția cazului în care soluționarea a fost stabilită așa cum este descris anterior. În meciurile de clasa I la egal, pariurile vor fi nule dacă au fost aruncate mai puțin de 200 de over-uri, cu excepția cazului în care soluționarea pariului a fost deja stabilită. Ambii jucători trebuie să fie numiți în primul unsprezece. Dacă niciunul nu reușește, atunci toate pariurile sunt anulate. În jocurile de clasa I, vor conta doar rundele din prima repriză. Punctele marcate într-un super over nu se iau în calcul.

Parteneriat de secol în meci

Pariuri pentru un parteneriat individual între 2 batsmen pentru a marca 100 de run-uri. În cazul în care un parteneriat are un jucător rănit, parteneriatul este considerat a fi încheiat și orice alte runde ulterioare nu vor lua în considerare. Un minim de 80% din Over-urile programate trebuie să fie finalizate în cadrul reprizelor echipelor, cu excepția cazului în care s-a stabilit un acord. În jocurile de primă clasă, pariurile sunt doar pentru echipele First Innings.

13. Curling

13.3. Reguli generale

13.3.1. Validarea

Toate piețele sunt decontate conform rezultatului final oficial, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței.

13.3.2. Informații meciuri abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și finalizat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

Meciuri întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției

13.4. Pariuri pe meci

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

13.5. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupă.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

13.5.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

13.6. Placebet 1-3

Selectați ce echipă va termina Top 3 al turneului.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a fi în Top 3 al Turneului/ Campionatului/ Ligii/ Cupei.

13.6.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

14. Ciclism

14.1. Reguli generale

14.1.1. Validarea

Pariurile vor fi stabilite conform ceremoniei podiumului de după cursă. Orice modificare ulterioară a rezultatului nu va afecta decontarea biletului. Regula Dead Heat se aplică acolo unde este cazul.

Participanții trebuie să treacă de linia de start a evenimentului/etapei respective pentru ca pariurile să fie valabile. În caz contrar, pariurile vor fi nule și mizele vor fi returnate

14.1.2. Informații abandonate/amânate

Dacă un eveniment este abandonat sau amânat și niciun rezultat oficial nu este declarat, pariurile sunt nule.

14.2. Câștigător al turneului

Preziceți câștigătorul unui tur.

14.3. Câștigător al clasificării

Preziceți câștigătorul unei clasificări (munte, puncte, călăreț tânăr etc.).

14.4. Câștigător de etapă

Alegeți câștigătorul etapei.

14.5. Finalizare pe podium

Selectați călărețul care va termina cursa pe podium (Locurile 1-3).

14.5.1. Validarea

Dacă există mai mulți cicliști în Top 3 din cauza Dead Heat pe locul 3, toți vor fi plătiți integral.

14.6. Cap la cap

Preziceți care ciclist dintre cei enumerați va obține cea mai bună poziție în cursă.

14.6.1. Validarea

Pariurile sunt nule dacă niciun biciclist nu începe sau dacă niciunul dintre bicicliști nu termină cursa.

15. Darts

15.1. Reguli generale

15.1.1. Validarea

Toate piețele sunt decontate conform rezultatului final oficial, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței.

15.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile amânate care nu au început vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și finalizat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

Dacă un meci începe, dar nu este finalizat, jucătorul care trece în runda următoare va fi considerat câștigător în scopul decontării. Toate celelalte piețe vor fi nule, cu excepția cazului în care rezultatul a fost deja determinat în momentul abandonării.

Meciurile întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției.

15.2. Pariuri pe meci

Alegeți câștigătorul meciului.

Posibile selecții în două direcții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

Posibile selecții în trei căi: Jucătorul 1, Remiză, Jucătorul 2.

15.2.1. Validarea

În meciurile din ligă în care sunt disponibile cote pentru remiză, toate pariurile pe jucători care vor câștiga vor fi tratate ca selecții pierzătoare dacă meciul este egal.

Dacă rezultatul unei piețe cu două direcții este egal, pariurile vor fi nule.

15.3. Pariuri cu handicap

Selectați câștigătorul după ce diferența de handicap a fost aplicată rezultatului final oficial. Handicapurile pot fi bazate pe picior sau seturi, în funcție de formatul turneului.

Posibile selecții în două direcții: xx-Handicap pentru jucătorul 1, xx-Handicap pentru jucătorul 2.

Posibile selecții în trei căi: Jucătorul 1, Remiză, Jucătorul 2.

15.4. Total seturi peste/sub

Selectați numărul total de seturi din meci care să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și totalul este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Numărul de seturi ale ambilor participanți va fi combinat.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5.

15.5. Total Etape

Selectați fie numărul total de etape jucate în meci este peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă exact valoarea este scorul, pariurile vor fi nule.

15.6. Scorul corect

Selectați scorul corect al meciului. Dacă numărul complet de seturi/picioare nu este finalizat, pariurile sunt nule.

Posibile selecții: Orice rezultat posibil.

15.7. Setul X câștigător

Selectați câștigătorul setului X specificat.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

15.8. 1. Set - Handicap de etapa

Selectați câștigătorul primului set după ce a fost aplicat diferența de etapa la scorul oficial al primului set.
Posibile selecții: xx-Handicap pentru jucătorul 1, xx-Handicap pentru jucătorul 2.

15.9. Setul X – Câștigător Etapa Y

Selectați cine va câștiga etapa Y specificată în setul specificat X cine câștigă prima manșă în al doilea set?
Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

15.10. Câștigător Etapa X

Selectați jucătorul care va câștiga etapa X specificată.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

15.11. 180's Match Bet

Selectați care jucător va înscrie mai multe 180 de secunde în meci.

Selecții posibile: Jucătorul 1, Remiză, Jucătorul 2.

15.12. 180's Match Bet Handicap

Selectați jucătorul care are mai mulți 180 în întregul meci după ce a fost aplicat spread-ul de handicap.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru jucătorul 1, xx-Handicap pentru jucătorul 2.

15.13. Total Meci 180

Selectați numărul total de 180 marcați în meci.

Posibile selecții 2-way: peste x.5, sub x.5.

Posibile selecții în 3 căi: Sub X, Exact Y, Peste Z.

15.14. Jucătorul anilor 180

Selectați numărul de 180 de puncte marcate în meci de jucătorul numit.

Posibile selecții 2-way: peste x.5, sub x.5.

Posibile selecții în 3 căi: Sub X, Exact Y, Peste Z.

15.15. Setul X – anii 180 în piciorul Y

Selectați dacă vreun jucător are un 180 în piciorul Y specificat.

Posibile selecții: Da, Nu.

15.16. Cea mai mare casă

Selectați care jucător va avea cel mai mare checkout din meci.

Selectări posibile: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

15.17. Cel mai mare meci de checkout

Selectați cel mai mare scor de checkout din meci pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul mare de checkout este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorurile de checkout pentru ambii jucători contează pentru această piață.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5.

15.18. Cea mai mare casă Jucător X

Selectați cel mai mare scor de checkout pentru jucătorul numit.

Posibile selecții 2-way: peste x.5, sub x.5.

Posibile selecții 3 Căi: Sub y, Între y – x, Peste x.

15.19. Etapa X Checkout

Selectați dacă înregistrarea unui anumit segment este mai mare sau mai mică decât valoarea dată.

Posibile selecții, Sub x.5, Peste x.5.

15.20. Set X Etapa Y Casă câștigătoare

Selectați dacă checkout-ul unui anumit segment este mai mare, exact sau mai mic decât valoarea dată.

Posibile selecții: Sub X, Exact Y, Peste Z.

15.21. Etapa X Double Color

Selectați culoarea casetei într-o anumita etapa.

Selecții posibile: roșu, verde.

15.22. Lider după 4 Etape

Selectați jucătorul care va conduce după primele patru etape.

Selectări posibile: Jucătorul 1, Remiză, Jucătorul 2.

15.23. Scor după 4 etape

Selectați scorul după patru etape. Dacă patru etape nu sunt finalizate, pariurile sunt nule.

Posibile selecții: Orice rezultat posibil.

15.24. Cursa la 3 etape

Selectați jucătorul care va câștiga primul trei etape.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

15.25. Total seturi impar/par

Selectați numărul total de seturi jucate în meci pentru a fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

15.26. Total etape impar/par

Selectați numărul total de etape jucate în meci pentru a fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

Posibile selecții: peste x,5 picioare, sub x,5 picioare.

15.27. Match Treble (Meci câștigător/Cele mai 180 de ani/Cea mai mare casă)

Selectați un jucător pentru a câștiga meciul, obțineți cele mai multe 180 de puncte și obțineți cea mai mare casă în același meci. Dacă oricare dintre aceste piețe se termină la egalitate, atunci toate pariurile vor fi decontate ca învinși.

15.28. Piețele de sesiune

În cazul în care un jucător se retrage dintr-o sesiune, pariurile pe orice jucător, meci, acca sau totaluri speciale pentru sesiune care implică acel jucător vor fi nule.

15.29. Câștigător definitiv

Selectați ce jucător va câștiga turneul.

Posibile selecții: Toți participanții care au șansa de a câștiga turneul.

15.29.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci al turneului. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă/participant nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă/participant sunt nule.

În cazul în care un jucător se retrage dintr-o competiție de ligă înainte de încheierea acesteia (de exemplu, Premier League), acesta nu va fi considerat câștigător în nicio piață de finală sau de jos.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

16. E-Sports

16.1. Reguli generale

16.1.1. Validarea

Toate pariurile vor fi anulate, dacă este afișat un meci disponibil pentru pariuri incorect.

Dacă unui jucător sau unei echipe i se acordă un walkover sau câștigă de către un reprezentant oficial (administrator, organizator al competiției) pe o hartă înainte de începerea acesteia, toate pariurile vor fi anulate.

Dacă un joc sau o hartă este rejucat din cauza deconectării sau a unor probleme tehnice, toate pariurile privind această piață vor fi anulate, cu excepția cazului în care rezultatul a fost deja determinat înainte de apariție.

Pariurile pe un jucător sau o echipă pentru a câștiga cel puțin o hartă sunt anulate, dacă meciul începe, dar nu este finalizat, cu excepția cazului în care rezultatul a fost deja determinat înainte de problema.

În cazul în care un eveniment implică aceiași doi jucători sau echipe care joacă mai multe jocuri sau hărți, de exemplu „cel mai bun din 3”, și unul sau mai multe jocuri sau hărți nu sunt jucate deoarece rezultatul evenimentului a fost deja determinat, pariurile pe jocuri ne jucate sau hărțile sunt nule și mizele rambursate.

Dacă numărul programat de runde sau hărți este modificat sau dacă piețele sunt oferite în mod eronat pe baza unui număr diferit de runde sau hărți față de numărul programat efectiv, atunci pariază pe marja de câștig (inclusiv handicap), totalul runde/hărți, scoruri corecte etc sunt nule și mizele rambursate. Pariurile pentru câștigătorul hărții și câștigătorul meciului sunt valabile.

În cazul piețelor indexate sau numerotate (cum ar fi câștigătorul unei anumite runde în Counter Strike: GO sau echipa care înscrie o anumită ucidere numerotată în League of Legends sau DOTA2), indexul determină obiectivul care contează. Cuvintele precum „următorul” din numele pieței nu sunt garantate a fi corecte, deoarece difuzările pot fi întârziate și este posibil să nu avansăm întotdeauna indexul exact când se punctează un obiectiv sau se încheie o rundă. Prin urmare, toate pariurile sunt decontate pe runda sau obiectivul specific numerotat specificat, indiferent de orice altă formulă din numele pieței sau de momentul în care a fost plasat pariul.

Dacă orice hartă nu este jucată sau este acordată unui jucător sau echipă prin walkover sau implicit fără ca jocul să fi început, toate pariurile pe acea hartă și pe meciul în ansamblu sunt nule și mizele sunt rambursate. Pariurile referitoare numai la hărțile care sunt jucate sunt valabile. Se consideră că o hartă a început de îndată ce pornește ceasul de joc sau fie o echipă, fie un jucător efectuează o acțiune de joc în legătură cu acea hartă, inclusiv alegeri, interdicții și achiziții de arme.

16.1.2. Informații meciuri abandonate/amânate

Datele și orele de începere sunt afișate doar în scop informativ și pot să nu fie exacte. În cazul în care un eveniment este anulat, amânat sau întrerupt și nu este finalizat în 48 de ore de la ora de începere programată inițial, pariurile pe acel eveniment sunt nule și mizele sunt rambursate. Cu toate acestea, jocurile sau hărțile care sunt finalizate în 48 de ore sunt soluționate în mod normal, chiar dacă jocurile sau hărțile suplimentare care ar fi trebuit să facă parte din aceeași confruntare sunt anulate sau amânate în continuare.

Toate pariurile vor fi stabilite folosind rezultatul oficial declarat de organul de conducere relevant al competiției.

Meciurile întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției.

16.1.3. Reguli sportive specifice pentru League of Legends

Pentru pariurile care implică turnuri, toate turnurile distruse sunt considerate ca fiind distruse de echipa adversă, chiar dacă ultima lovitură a fost de la un servitor.

Pentru pariurile care implică inhibitori, toți inhibitorii distruși sunt considerați ca fiind distruși de echipa adversă, chiar dacă ultima lovitură a fost de la un servitor. Pentru pariurile care implică numărul de inhibitori distruși, fiecare dintre cei șase inhibitori contează o singură dată, chiar dacă este distrus, reapare și este din nou distrus. Pentru pariurile care implică următorul inhibitor distrus, fiecare distrugere a unui inhibitor contează separat, chiar și atunci când acesta a reapărut și este distrus pentru o secundă sau o dată ulterioară.

Pentru pariurile care implică ucideri (inclusiv „First Blood”, care în League of Legends este sinonim cu prima ucidere de pe hartă), difuzarea oficială sau API-ul jocului, dacă este disponibil, este definitiv pentru a determina dacă moartea unui campion este considerată o ucidere. De exemplu, în cazul în care un Campion este ucis din cauza daunelor turnului sau a unui servitor fără implicarea unui Campion inamic, aceasta nu poate fi înregistrată ca o ucidere în transmisie, caz în care nu se va considera o ucidere în scopul soluționării pariurilor.

Pentru pariurile care implică următoarea echipă care marchează un anumit obiectiv sau echipa care marchează cel mai mult la un anumit obiectiv, unde este oferită opțiunea „niciunul” sau „remiză” și este rezultatul câștigător, pariurile pe oricare echipă sunt învinse. Acolo unde nu se oferă o astfel de selecție și nicio echipă nu este câștigătoare, toate pariurile de pe piață sunt nule și mizele sunt rambursate.

În cazul în care o echipă se predă, pariurile sunt valabile și sunt stabilite după cum urmează. Pentru pariurile care implică câștigătorul hărții, echipa câștigătoare este echipa care nu s-a predat. Pariurile care implică dragoni, baroni și ucideri sunt stabilite în funcție de situația din momentul predării. Pariurile care implică turnuri și inhibitori sunt stabilite ca și cum echipa câștigătoare ar fi distrus numărul minim de turnuri suplimentare și/sau inhibitori teoretic necesar pentru a câștiga jocul în mod normal din poziția în care a avut loc predarea. De exemplu, dacă vreun inhibitor al echipei care pierde este în jos în momentul predării, atunci nu se consideră că niciun inhibitor suplimentar a fost distrus. Dacă niciun inhibitor al echipei care pierde este în jos, atunci se consideră că echipa câștigătoare a distrus un inhibitor suplimentar, cu prioritate acordată unui inhibitor care a fost deja distrus dacă un astfel de inhibitor există și a renascut. Dacă echipa câștigătoare a distrus toate turnurile de nivel 1 și un turn de nivel 2, atunci se va considera că a distrus alte trei turnuri (șapte în total), deoarece ar fi trebuit să distrugă cel puțin un turn de nivel 3 și cele două legături. turnuri să fi câștigat jocul în mod normal din acea poziție.

16.1.4. Reguli sportive specifice pentru DOTA2

Pentru pariurile care implică turnuri, toate turnurile distruse sunt considerate ca fiind distruse de echipa adversă, chiar dacă ultima lovitură a fost de la un servitor.

Pentru pariurile care implică barăci, toate barăcile distruse sunt considerate ca fiind distruse de echipa adversă, chiar dacă ultima lovitură a fost de la un servitor. Barăcile la distanță și la corp la corp din fiecare pereche contează ca barăci separate, astfel încât fiecare echipă are un total de șase barăci.

Pentru pariurile care implică ucideri (altele decât „Primul sânge”), difuzarea oficială sau API-ul jocului, dacă este disponibil, este definitiv pentru a determina dacă moartea unui campion contează ca o ucidere. De exemplu, în cazul în care un Campion este ucis din cauza daunelor turnului sau a unui servitor fără implicarea unui Campion inamic, aceasta nu poate fi înregistrată ca o ucidere în transmisie, caz în care nu se va considera o ucidere în scopul soluționării pariurilor.

Pentru pariurile pe First Blood, difuzarea sau scorul API oficial trebuie să înregistreze uciderea ca First Blood. În cazul în care, de exemplu, o ucidere este refuzată de un coechipier, aceasta nu poate fi numărată drept First Blood (indiferent dacă este înregistrată ca o ucidere pe contorul de ucidere difuzat), caz în care nu va fi considerată First Blood. În scopul decontării pariurilor. Pentru a evita orice dubiu, toate piețele de ucidere, altele decât „Primul sânge”, sunt stabilite pe baza contorului de ucidere, dar o ucidere care este înregistrată pe contorul de ucidere va conta drept Primul sânge numai dacă este anunțată ca atare.

Pentru pariurile pe Roshans, se consideră că echipa care înscrie ultima lovitură pe Roshan, așa cum este determinat de API-ul de difuzare sau de joc, dacă este disponibilă, l-a ucis pe Roshan, indiferent de jucătorul care preia egida nemuritorului.

Pentru pariurile care implică următoarea echipă care marchează un anumit obiectiv sau echipa care marchează cel mai mult la un anumit obiectiv, unde este oferită opțiunea „niciunul” sau „remiză” și este rezultatul câștigător, pariurile pe oricare echipă sunt învinse. Acolo unde nu se oferă o astfel de selecție și nicio echipă nu este câștigătoare, toate pariurile de pe piață sunt nule și mizele sunt rambursate.

În cazul în care o echipă se predă, pariurile sunt valabile și sunt stabilite după cum urmează. Pentru pariurile care implică câștigătorul hărții, echipa câștigătoare este echipa care nu s-a predat. Pariurile care implică Roshans, barăci și ucideri sunt stabilite în funcție de situația din momentul predării. Pariurile care implică turnuri sunt stabilite ca și cum echipa câștigătoare ar fi distrus numărul minim de turnuri suplimentare necesare teoretic pentru a câștiga jocul în mod normal din poziția în care a avut loc predarea. De exemplu, dacă echipa câștigătoare a distrus toate turnurile de nivelul 1 și un turn de nivelul 2, atunci se va considera că a distrus alte trei turnuri (șapte în total), deoarece ar fi trebuit să distrugă cel puțin un turn de nivel 3 și cele două turnuri antice să fi câștigat jocul în mod normal din acea poziție.

16.1.5. Reguli sportive specifice pentru Counter Strike: GO

Majoritatea pariurilor pe hartă se bazează pe numărul programat de runde (de obicei, cel mai bun din 30), excluzând rundele suplimentare jucate în cazul unei remițe. În cazul în care, totuși, o piață pentru câștigătorii hărții este oferită fără o selecție „remiză”, atunci aceasta este stabilită în favoarea câștigătorului total al hărții, inclusiv prelungiri, dacă este jucat.

16.2. Reguli generale de piață pentru eSports

16.2.1. Pariuri pe meci

Alegeți câștigătorul meciului.

Posibile selecții Bidireționale: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Jucătorul 1, Jucătorul 2.

Posibile selecții 3: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete

16.2.2. Pariuri cu handicap

Selectați câștigătorul după ce handicapul hărții a fost aplicat rezultatului final oficial.

Posibile selecții: xx-spread pentru echipa 1, xx-spread pentru echipa 2, xx-spread pentru jucătorul 1, xx-spread pentru jucătorul 2.

16.2.3. Scorul corect

Selectați scorul exact al unui meci/joc în timpul obișnuit de joc.

Posibile selecții: de ex. Echipa 1 câștigă 1:0, Remiză 1:1, Echipa 2 câștigă 3:2.

16.2.4. Remiză fără pariu (Jucători)

Selectați ce jucător va câștiga meciul sau jumătatea desemnată. În caz de egalitate, toate pariurile de pe această piață sunt nule.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

16.2.5. Remiză fără pariu (Echipe)

Selectați ce echipă va câștiga meciul sau harta desemnată. În caz de egalitate, toate pariurile de pe această piață sunt nule.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

16.2.6. Total goluri

Selectați dacă numărul total de goluri marcate în meci de ambii jucători va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a golurilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare specificată a golurilor și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub.

16.2.7. Puncte totale

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în joc de ambele echipe sau jucători va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte specificată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub.

16.2.8. Hărți totale

Selectați dacă numărul total de hărți jucate în joc de ambele echipe va depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a hărților. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare specificată pe hărți și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub.

16.2.9. Total runde

Selectați dacă numărul total de runde jucate în joc de ambele echipe va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea rundelor specificată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare specificată pentru runde și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub.

16.2.10. Total ucideri

Selectați dacă numărul total de ucideri marcate în joc de ambele echipe va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată a uciderilor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare specificată a uciderilor și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste, Sub.

16.2.11. Echipa pentru a înscrie un Quadra Kill

Selectați echipa care înscrie un Quadra Kill.

Posibile selecții: Echipa 1, Echipa 2.

16.2.12. Câștigătorul Hărții X

Selectați câștigătorul hărții desemnate.

Posibile selecții: Echipa 1, Echipa 2.

16.2.13. Harta X – Echipa pentru a extrage primul sânge

Selectați care echipă extrage primul sânge din harta desemnată.

Posibile selecții: Echipa 1, Echipa 2.

16.2.14. Harta X – Echipa care va înscrie următoarea ucidere

Selectați echipa care înscrie următoarea ucidere pe harta desemnată.

Posibile selecții: Echipa 1, Echipa 2.

16.2.15. Harta X – Echipa pentru a distruge Turnul Următorul/Inhibitorul Următorul

Selectați ce echipă distruge următorul turn sau următorul inhibitor de pe harta desemnată.

Posibile selecții: Echipa 1, Echipa 2.

16.2.16. Harta X – Echipa pentru a ucide următorul dragon / Următorul baron / Următorul Roshan

Selectați ce echipă ucide următorul dragon, următorul baron sau următorul roshan de pe harta desemnată.

Posibile selecții: Echipa 1, Echipa 2.

16.2.17. Harta X – Ucideri totale / Turnuri totale distruse / Dragoni uciși / Baroni uciși

Selectați dacă numărul total de ucideri / turnuri distruse / dragoni sau baroni uciși pe harta desemnată să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea specificată. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste xx ucideri / Turnuri distruse / Dragoni uciși / Baroni uciși, Sub xx ucideri / Turnuri distruse / Dragoni uciși / Baroni uciși.

16.2.18. Harta X – Echipa care înregistrează cele mai multe ucideri

Selectați echipa care înregistrează cele mai multe ucideri pe harta numerotată.

Posibile selecții: Echipa 1, Remiză, Echipa 2.

16.2.19. Harta X – Ambele echipe pentru a ucide un baron / a distruge un inhibitor

Selectați dacă ambele echipe vor ucide sau nu un baron/distrugă un inhibitor pe harta desemnată.

Posibile selecții: Da, Nu.

17. Divertisment

17.1. Reguli generale

Regulile ante-post se aplică tuturor evenimentelor non-sportive, dacă nu se specifică altfel. (adică All-in run sau nu, altele pot fi adăugate). Natura evenimentelor non-sportive înseamnă că regulile competiției pot fi modificate în orice moment. Clienții care pariază pe astfel de piețe acceptă că parametrii pieței sunt întotdeauna supuși modificării.

Regulile dead-heat se aplică pentru pariurile pe 2/3/4 de top sau pentru pariurile în fiecare direcție în care pozițiile nu sunt clare. Pariurile pe alte piețe oferite unde nu este anunțat un rezultat clar vor fi nule.

17.2. Concursuri de televiziune și reality

Dacă concurenții se retrag în mod voluntar sau în alt mod de la un eveniment de pariuri televizate, ei vor fi considerați perdanți în scopuri de pariuri. Ele nu vor fi considerate „următoarea eliminare” sau o terminologie similară pe nicio piață conexasă.

Dacă un eveniment de pariuri reality TV este anulat sau retras, fără ca rezultatele să fie declarate, atunci pariurile restante pe orice piață fără un rezultat oficial vor fi considerate nule.

17.2.1. Următoarea soluție de eliminare

Pariurile pe următoarea eliminare vor fi stabilite în funcție de prima persoană anunțată ca fiind eliminată din spectacol. Această regulă se va aplica chiar și acolo unde, pentru o dublă eliminare, de exemplu, rezultatele sunt anunțate într-o anumită ordine.

Dacă o eliminare programată este amânată sau anulată, pariurile vor fi valabile numai dacă lista originală a concurenților nominalizați rămâne aceeași. În caz contrar, toate pariurile vor fi nule.

Ne rezervăm dreptul de a anula toate pariurile plasate pe o piață de eliminare în cazul în care metoda de eliminare sau linia inițială pentru eliminare ar fi schimbată. Altele pot fi adăugate pe piață în orice moment.

17.2.2. Modificări ale concurențelor

Dacă un act/grup/concurent își schimbă numele, pariurile vor fi valabile. Pariurile pe un act care se alătură unui grup existent vor fi decontate ca învinși. În mod similar, pariurile pe un grup care se desființează pentru a forma unul sau mai multe trupe solo vor fi învinse.

17.3. Concursul muzical "Eurovision"

Doar rezultatul anunțat în timpul emisiunii de premii relevante va conta, orice modificare ulterioară a rezultatului nu va afecta decontarea. Pariurile pe piețele Eurovision nu pot fi combinate în multipli, decât între cele două semifinale sau dacă se specifică altfel;

17.3.1. Acordarea definitivă a pieței

Piețele definitive includ orice piață între toate țările concurente, de exemplu câștigătorul definitiv, pentru a termina ultimul sau primii 10. Toate țările care participă la orice etapă de calificare sunt alergători în scopul decontării pe orice piață. Pariurile definitive vor fi stabilite în funcție de pozițiile oficiale din tabloul de bord dacă sunt egale la puncte.

17.3.2. Decontare meci și pariu de grup

Pariurile de meci sau de grup vor fi soluționate numai în funcție de totalul de puncte obținute de națiunile concurente enumerate în finală și se pot aplica regulile dead heat. Dacă vreo țară listată nu participă la competiție, atunci pariurile pe acel meci vor fi anulate. Pariurile sunt nule dacă nicio țară listată într-un meci sau grupă nu ajunge în finală.

17.3.3. Acordul de pariuri semifinale

Câștigătorii semifinalelor nu vor fi anunțați decât după finală. Pariurile definitive vor fi stabilite în funcție de pozițiile oficiale din tabloul de bord.

17.4. Speciale de Crăciun

Pariurile pe zăpadă de Crăciun vor fi decontate ca câștigători numai dacă cade zăpadă proaspătă și este verificată la stația meteo a locației în cauză de către Oficiul Meteorologic în 24 de ore din 25 decembrie. Zăpada din ziua anterioară încă întinsă pe pământ nu va conta.

Single-ul nr.1 de Crăciun va fi decontat conform rezultatului anunțat de The Official Charts Company. Pariurile pe artiști solo vor fi învinse dacă single-ul câștigător face parte dintr-un duet sau dintr-o colaborare de grup.

18. Hochei pe iarbă

18.1. Reguli generale

18.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului oficial după ora obișnuită a meciului, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței.

18.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

Meciuri întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției

18.2. Rezultat fulltime

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

18.3. Total goluri

Selectați numărul total de goluri marcate în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

18.4. Antepost

Alegeți ce echipă va câștiga turneul.

Selecții posibile: Toate echipele care au șansa de a câștiga turneul.

18.4.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci al turneului. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

18.5. Placebet 1-3

Selectați ce echipă va termina Top 3 al turneului.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a fi în Top 3 al turneului.

18.5.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci al turneului. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

19. Floorball

19.1. Reguli generale

19.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului oficial după ora obișnuită a meciului, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței. Dacă o piață câștigătoare a fost deja stabilită înainte de abandonare, de exemplu peste 0,5 goluri, toate pariurile pe aceste piețe sunt valabile.

19.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

Meciuri întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției

19.2. Rezultat fulltime

Selectați ce echipă va câștiga meciul în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

19.3. Total goluri

Selectați numărul total de goluri marcate în meci în timpul regulamentar pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

20. Futsal

20.1. Reguli generale

20.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului oficial după ora obișnuită a meciului, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței.

20.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile. Dacă o piață câștigătoare a fost deja stabilită înainte de abandonare, de exemplu peste 0,5 goluri, rezultat la pauză etc., toate pariurile pe această piață sunt valabile.

Meciuri întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției

20.2. Rezultat fulltime

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

20.3. A se califica

Selectați ce echipă va avansa.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

20.4. Pentru a Ridica Cupa

Selectați care echipă câștigă competiția.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

20.5. Total goluri

Selectați numărul total de goluri marcate în meci în timpul regulamentar pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

20.6. Handicap

Selectați câștigătorul după ce diferența de handicap a fost aplicată rezultatului final oficial.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

20.7. Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

20.7.1. Validarea

Dacă meciul se termină cu egalitate, toate pariurile pe această piață sunt nule.

20.8. Pentru a câștiga restul meciului

Selectați câștigătorul perioadei de la momentul plasării pariului până la sfârșitul meciului. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar golurile marcate după plasarea pariului. Orice goluri marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

20.9. Următorul obiectiv

Selectați ce echipă va înscrie următoarea. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Numai timpul obișnuit al meciului după plasarea pariului contează și „niciun gol” este o opțiune.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără gol, Echipa oaspete.

20.10. Șansă dublă

Selectați una dintre cele trei opțiuni, echipa gazdă care trebuie să câștige sau să remizeze (Echipa gazdă/Remiză), echipa oaspete care să câștige sau să remizeze (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă care va câștiga (Echipa gazdă/Echipă oaspete).

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă/Remiză oaspete, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

20.10.1. Validarea

Pariul este câștigat dacă apare unul dintre cele două rezultate.

20.11. Goluri Echipa gazdă

Selectați câte goluri vor fi marcate de echipa gazdă în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: 0 sau 1 gol, 2 sau 3 goluri, 4 sau 5 goluri, 6 sau mai multe goluri.

20.12. Goluri Echipa Oaspete

Selectați câte goluri vor fi marcate de echipa oaspete în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: 0 sau 1 gol, 2 sau 3 goluri, 4 sau 5 goluri, 6 sau mai multe goluri.

20.13. Ambele echipe să înscrie

Selectați dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în timpul regulamentar al meciului. Dacă o singură echipă marchează, acesta este stabilit ca „Nu”.

Posibile selecții: Da, Nu

20.14. Goluri impare/pare

Selectați dacă totalul golurilor în timpul obișnuit al meciului va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

20.15. Prima repriză - Rezultat

Alegeți ce echipă va câștiga prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

20.16. Prima repriză – Total goluri

Selectați numărul total de goluri marcate în prima repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

20.17. Prima repriză - Cine câștigă restul

Selectați câștigătorul perioadei din momentul plasării pariului până la sfârșitul primei reprize. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar golurile marcate după plasarea pariului. Orice goluri marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

20.18. Prima repriză - Următorul gol

Selectați o echipă care va înscrie următoarea în prima repriză. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără gol, Echipa oaspete.

20.19. Prolungiri – 3 Căi

Selectați echipa care va câștiga perioada de prelungiri. Loviturile de la departajare nu contează. Vor conta doar golurile marcate în prelungiri.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

20.20. Prolungiri – Total goluri

Selectați numărul total de goluri marcate în prelungiri pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Golurile marcate în timpul regulamentar al meciului nu contează. Dacă un

număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat. Vor conta doar golurile marcate în prelungiri.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

20.21. Pentru a câștiga restul OT

Selectați câștigătorul perioadei de la momentul plasării pariului până la sfârșitul prelungirilor. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar golurile marcate după plasarea pariului. Orice goluri marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu. Loviturile de departajare nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

20.22. Următorul gol în timpul prelungirilor

Selectați ce echipă înscrie următoarea în prelungiri. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Golurile la loviturile de departajare nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără gol, Echipa oaspete.

20.23. Lovituri de departajare – Câștigător

Selectați ce echipă câștigă loviturile de departajare.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete

20.24. Lovituri de departajare - Următorul gol

Selectați ce echipă marchează următoarea la loviturile de departajare. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete

20.25. Antepost / A ridica Cupa

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupă.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

20.25.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Liga/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

În cazul în care o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

21. Jocuri gaelice (fotbal gaelic și hurling)

21.1. Reguli generale

21.1.1. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 48 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

21.1.2. Validarea

Toate piețele sunt stabilite în funcție de rezultatul oficial după timpul obișnuit al meciului (70/60 de minute), dacă nu se specifică altfel în descrierea pieței. Dacă o piață câștigătoare a fost deja stabilită înainte de abandonare, de exemplu, rezultatul primei reprize, toate pariurile pe această piață sunt valabile.

21.2. Câștigătorul meciului

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete

21.3. Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga meciul. Dacă meciul se termină la egalitate, pariurile vor fi nule.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

21.4. Handicap

Selectați câștigătorul, după ce handicapul dat a fost aplicat rezultatului final oficial. Pariurile pe piețele bidirecționale sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat un spread de handicap.

Posibile selecții pentru 2-Way: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

Posibile selecții pentru 3 direcții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete.

21.5. Cele mai multe goluri

Selectați care echipă va marca cele mai multe goluri.

Posibilă selecție: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete

21.6. Câștigător Repriza

Selectați ce echipă va câștiga repriza specifică (prima repriză sau a doua repriză).

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

21.7. Pauza/Final

Preziceți rezultatul la pauză și la pauză. Ambele rezultate trebuie să fie corecte.

Orele suplimentare nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă/Echipa gazdă, Echipa gazdă/Remiză, Echipa gazdă/Echipa oaspete, Remiză/Echipa gazdă, Remiză/Echipă remiză, Remiză/Echipă oaspete, Echipă oaspete/Echipă gazdă, Echipă oaspete/Remiză, Echipă oaspete/Echipă oaspete .

21.8. Scor total (3 direcții)

Selectați numărul total de puncte marcate în meci pentru a fi peste (mai mult decât), sub (mai puțin decât) sau între valoarea de puncte dată. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/punct.

Posibile selecții: Sub X, Între X și Y, Peste Y

21.9. Scor total (2 direcții)

Selectați numărul total de puncte înscrise în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/punct.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

21.10. Scor total Par/Impar

Selectați dacă totalul de puncte în timpul obișnuit al meciului va fi par sau impar. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/punct.

Posibile selecții: Impar, Par.

21.11. Scor total Echipa gazdă

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în meci pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Piața acoperă fiecare scor al echipei gazdă, de exemplu gol/punct

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

21.12. Scor total Echipa oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa oaspete în meci pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Piața acoperă fiecare scor oaspete, de exemplu gol/punct.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

21.13. Total goluri

Selectați numărul total de goluri marcate în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

21.14. Total goluri Echipa gazdă

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa gazdă în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

21.15. Total goluri oaspete

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa oaspete în meci care să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

21.16. Puncte totale

Selectați numărul total de scoruri de 1 punct marcate în meci pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

21.17. Total de puncte Echipa gazdă

Selectați numărul total de scoruri de 1 punct marcate de echipa gazdă în meci pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de punct dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

21.18. Total de puncte Echipa oaspete

Selectați numărul total de scoruri de 1 punct marcate de echipa oaspete în meci pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5, Sub x,5

21.19. Marja câștigătoare

Selectați marja cu care echipa specificată câștigă meciul, inclusiv prelungiri, dacă sunt oferite.

Selecții posibile: Echipa gazdă cu 1-3 puncte, Echipa gazdă cu 4-6 puncte, Echipa gazdă cu 7-9 puncte, Echipa gazdă cu 10-12 puncte, Echipa gazdă cu 13-15 puncte, Echipa gazdă cu 16+ puncte, Echipa Oaspete cu 1-3 puncte, Echipa Oaspete cu 4-6 puncte, Echipa Oaspete cu 7-9 puncte, Echipa Oaspete cu 10-12 puncte, Echipa Oaspete cu 13-15 puncte, Echipa Oaspete cu 16+ puncte, Remiză

21.20. Primul joc de punctaj

Selectați metoda prin care se va face primul scor al meciului

Posibile selecții: Echipa gazdă cu scor 1 punct din jocul deschis, Echipa gazdă cu scor 1 punct din minge moartă, Golul echipei gazdă, Echipa oaspete cu scor 1 punct din joc deschis, Echipa oaspete cu scor 1 punct din minge moartă- minge, Golul echipei oaspete

21.21. Echipa să marcheze punctul X

Selectați ce echipă va înscrie un anumit punct (X). (de exemplu, echipa pentru a marca punctul 3)

Pariurile vor fi nule dacă nu se va produce scorul specificat.

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/în spate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete

21.22. Echipa va înscrie Golul X

Selectați ce echipă va înscrie un anumit gol (X). (de exemplu, echipa care înscrie golul 3)

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Fără gol

21.23. Scorul total al primei reprize

Selectați numărul total de puncte marcate în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/punct.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

21.24. Scorul total al primei reprize Echipa gazdă

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Piața acoperă fiecare scor al echipei gazdă, de exemplu gol/punct.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

21.25. Scorul total din prima repriză Echipa oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa oaspete în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Piața acoperă fiecare scor al echipei oaspete, de exemplu gol/punct.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

21.26. Total de goluri în prima repriză

Selectați numărul total de goluri marcate în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Golurile ambelor echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

21.27. Total goluri în prima repriză Echipa gazdă

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa gazdă în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

21.28. Total goluri în prima repriză Echipa oaspete

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa oaspete în prima repriză pentru a fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

21.29. Total de puncte pentru prima jumătate

Selectați numărul total de scoruri de 1 punct marcate în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Punctele ambelor echipe vor fi combinate. Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

21.30. Total de puncte în prima repriză Echipa gazdă

Selectați numărul total de scoruri de 1 punct marcate de echipa gazdă în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată a punctelor. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

21.31. Total de puncte în prima repriză Echipa oaspete

Selectați numărul total de scoruri de 1 punct marcate de echipa oaspete în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte

21.32. Handicap prima repriză

Alegeți câștigătorul primei reprize după ce handicapul dat a fost aplicat rezultatului oficial la repriză. Pariurile pe piețele bidirecționale sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat un spread de handicap.

Posibile selecții pentru 2-Way: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

Posibile selecții pentru 3 direcții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete.

21.33. Scorul total al a doua repriză

Selectați numărul total de puncte înscrise în a doua jumătate pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/punct

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

21.34. Scorul total al a doua repriză Echipa gazdă

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în a doua repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Piața acoperă fiecare scor al echipei gazdă, de exemplu gol/punct.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

21.35. Scorul total al a doua repriză Echipa oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa oaspete în a doua repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Piața acoperă fiecare scor al echipei oaspete, de exemplu gol/punct.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

21.36. Total goluri a doua repriză

Selectați numărul total de goluri marcate în a doua repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

21.37. Total goluri a doua repriză Echipa gazdă

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa gazdă în a doua repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

21.38. Total goluri în a doua repriză Echipa oaspete

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa oaspete în a doua repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea golurilor dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare a golurilor dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

21.39. Total de puncte a doua jumătate

Selectați numărul total de scoruri de 1 punct marcate în a doua repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte

21.40. Total de puncte a doua repriză Echipa gazdă

Selectați numărul total de scoruri de 1 punct marcate de echipa gazdă în a doua repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

21.41. Total de puncte a doua repriză Echipa oaspete

Selectați numărul total de scoruri de 1 punct marcate de echipa oaspete în a doua repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare de puncte dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

21.42. Handicap a 2-a jumătate

Alegeți câștigătorul celei de-a doua reprize după ce handicapul dat a fost aplicat rezultatului oficial al celei de-a doua reprize. Pariurile pe piețele bidirecționale sunt nule în caz de egalitate după ce a fost aplicat un spread de handicap. O posibilă prelungire nu contează pentru pariarea pe a doua repriză.

Posibile selecții pentru 2-Way: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

Posibile selecții pentru 3 direcții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa oaspete.

21.43. Repriza cu cel mai mare scor

Selectați în ce jumătate de puncte vor fi înregistrate mai multe.

Scorul ambelor echipe va fi combinat. Piața acoperă fiecare scor, de exemplu gol/punct.

Posibile selecții: 1-a jumătate, 2-a repriză, egal.

21.44. Ambele echipe vor marca un gol

Selectați dacă ambele echipe vor înscrie sau nu un gol în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: Da, Nu.

21.45. Prima echipă care a marcat punct/gol

Selectați care echipă va înscrie primul punct sau gol din meci.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

21.46. Primul marcator

Selectați care jucător va înscrie primul gol al meciului.

Posibile selecții: toți jucătorii din echipele respective.

21.46.1. Validarea

Dacă jucătorul nu participă la meci sau nu vine după primul gol, pariurile pe acest jucător sunt nule. Autogolurile nu contează.

21.47. Marcator oricând

Selectați ce jucător va înscrie un gol în orice moment în timpul meciului. (timpul suplimentar nu contează)

Selecții posibile: toți jucătorii care fac parte din echipe.

21.47.1. Validarea

Dacă jucătorul nu participă la meci, pariurile pe acest jucător sunt nule. Pentru ca pariurile să fie luate în considerare, nu este necesar ca jucătorul să înceapă meciul, jucătorul trebuie să iasă pe teren în orice etapă în timpul meciului. Autogolurile nu contează.

21.48. Următorul marcator

Selectați ce jucător va înscrie următorul gol.

Posibile selecții: toți jucătorii care se află pe teren sau care pot intra atunci când pariul este plasat.

21.48.1. Validarea

Înlocuirile de jucători nu afectează decontarea; pariul nu va fi nul.

21.49. Ultimul marcator

Selectați care jucător va înscrie ultimul gol al meciului.

Posibile selecții: toți jucătorii din echipele respective.

21.49.1. Validarea

Dacă jucătorul nu participă la meci, pariurile pe acest jucător sunt nule. Pentru ca pariurile să fie luate în considerare, nu este necesar ca jucătorul să înceapă meciul, jucătorul trebuie să iasă pe teren în orice etapă în timpul meciului. Autogolurile nu contează.

21.50. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga o ligă/un titlu

Selecții posibile: Toate echipele care au șansa de a câștiga Liga/Campionatul

21.50.1. Validarea

Toate pariurile vor fi soluționate conform rezultatului oficial după ultimul meci al Ligii/Campionului. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

22. Golf

22.1. Reguli generale

Odată ce un jucător a jucat jocul, se consideră că a participat la turneu.

22.1.1. Validarea

În cazul în care un jucător se retrage după ce a terminat jocul, pariurile pe pariuri directe, pe meci și pe grupe sunt pierdute.

Rezultatele oficiale ale site-ului turului la momentul prezentării trofeului sunt folosite în scopuri de decontare (descalificarea ulterioară după această oră nu contează).

22.2. 3 mingi

Selectați care jucător va obține cel mai mic scor în optsprezece găuri. În cazul în care o minge 3 este rearanjată, pariurile vor fi stabilite în grupul inițial. În cazul unui neparticipant, mingea 3 va fi nulă. În caz de egalitate, se va aplica regula Dead Heat.

22.3. 2 mingi

Selectați care jucător va obține cel mai mic scor în optsprezece găuri. În cazul în care o minge 2 este rearanjată, pariurile vor fi stabilite pe perechea inițială. În cazul unui neparticipant, mingea 2 va fi nulă. O cravată este posibilă.

22.4. Poziția finală a jucătorului X

Selectați poziția de final a unui jucător specificat (X). Există întotdeauna 3 selecții posibile care vor varia (de exemplu, a 21-a sau mai rău, a 11-a – 20a Inc, a 10-a sau mai bună).

22.5. Pentru a face tăietura

Selectați dacă un anumit jucător face tăierea sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

22.6. Pariuri 54/72 pe meciuri

Jucătorul care trage cel mai mic scor din numărul de găuri indicat.

Rezultatele oficiale ale site-ului turului la momentul prezentării trofeului sunt folosite în scopuri de decontare (descalificarea ulterioară după această oră nu contează).

Dacă un jucător ratează tăierea, atunci celălalt jucător este considerat câștigător. Dacă ambii jucători ratează reducerea, atunci scorul cel mai mic (sau cel mai mare punctaj, pentru turneele care utilizează sistemul de punctare Stableford) după ce a fost făcută reducerea va determina soluționarea.

Se va oferi un preț pentru egalitate și, în caz de egalitate, pariurile pe fiecare jucător care va câștiga vor fi pierdute.

22.7. Șase Shooter

Jucătorul care înscrie cel mai mic scor în runda citată dintre cei șase jucători de golf numiți va fi declarat câștigător. Se aplică regulile Dead Heat.

22.8. Scorurile rundeii jucătorului

Pariurile vor fi nule dacă jucătorul numit nu finalizează runda; sau un grup specificat de găuri, cu excepția cazului în care Validarea este deja determinată.

22.9. Scorul de la gaura jucătorului

Se consideră că un jucător a jucat odată ce a jucat pe gaura citată. În cazul în care jucătorul nu joacă, pariurile pe aceste piețe vor fi nule.

22.10. Cel mai mic scor total combinat cu 2 mingi

Câștigătorul va fi desemnat ca cel mai mic scor combinat din cele 2 perechi de mingi menționate. Se aplică regulile Dead Heat.

22.11. Câștigător definitiv

Selectați ce jucător/echipă va câștiga un turneu. Playoff-urile contează.

Selecții posibile: Toate echipele/jucătorii care participă la turneu.

22.11.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultima gaură a turneului. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă există mai mult de un câștigător, se aplică regula Dead Heat.

Dacă o echipă/jucător nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă/jucător sunt nule.

Timpul declarat pe terminale nu trebuie să corespundă cu încheierea planificată a competiției.

22.12. Liderul runde 1

Selectați ce jucător va conduce după prima rundă.

Selecții posibile: Toate echipele/jucătorii care participă la turneu.

22.12.1. Validarea

Se aplică regula Dead Heat.

22.13. Marja câștigătoare

Selectați marja dintre primul și al doilea loc. Un Play Off este un rezultat suplimentar.

Selecții posibile: Play Off, 1 Shot, 2 Shots, 3 Shots, 4 Shots sau Mai multe.

22.14. Scor câștigător

Selectați scorul câștigătorului care să fie sub (mai puțin decât), între și peste (mai mult decât) valorile date.

Posibile selecții: Sub X, Între X – Y, Peste Y.

22.15. Va fi un Playoff

Selectați dacă va exista un playoff sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

22.16. Regiunea Câștigătoare

Selectați regiunea de unde provine câștigătorul. Aceste regiuni variază în fiecare turneu.

22.16.1. Validarea

Se aplică regula Dead Heat.

22.17. Jucător regional de top

Selectați cine va fi cel mai bun jucător dintr-o anumită regiune.

22.17.1. Validarea

Se aplică regula Dead Heat.

22.18. Va exista o gaură în unu?

Selectați dacă va exista o gaură într-una în turneu sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

22.19. Place Markets (Top 4, Top 5 etc.)

Selectați jucătorul care va termina în numărul indicat de plasări.

22.19.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultima gaură a turneului. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă la numele evenimentului se adaugă „(Full Payout on Ties)” și există mai mulți jucători în numărul relevant de plasări decât cei enumerați în titlul pieței, toți vor fi plătiți integral. Dacă nu este adăugată, se aplică regula Dead Heat.

Dacă o echipă/jucător nu ia parte la turneu, toate pariurile directe pe această echipă/jucător sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

23. Curse de ogari

23.1. Reguli generale

Cu excepția cazului în care un jucător selectează spectacolul sau, acolo unde este disponibil, prețul anticipat, toate pariurile pe cursele Greyhound vor fi decontate la SP. În cazul în care niciun SP oficial nu este returnat sau în cazul în care nu este luat niciun preț, atunci toate pariurile SP vor fi decontate conform ultimului show Industry trecut.

Numele de ogari, acolo unde sunt afișate, sunt afișate doar cu titlu informativ, toate pariurile fiind stabilite pe numărul capcanei. Singura excepție de la aceasta sunt cursele timpurii de preț.

23.1.1. Validarea

Toate cursele vor fi soluționate în funcție de rezultatul oficial, de îndată ce acesta este confirmat prin anunț sau pe afișaj. Orice descalificări ulterioare nu vor fi luate în considerare în scopul soluționării. În cazul în care o întâlnire nu începe sau nici un starter nu ajunge la sfârșitul cursei, toate pariurile sunt nule și miza va fi rambursată (cot: 1,00).

În cazul în care este declarată „fără cursă” și ulterior este reluată, pariurile sunt stabilite la reluare.

În cazul în care un Greyhound este retras din orice cursă în care au fost cotate Prețuri Anticipate, toate pariurile înregistrate pe acea selecție vor fi anulate, iar pariurile înregistrate pe alergătorii rămași vor fi decontate la SP.

Dacă un câine de rezervă aleargă, toate pariurile sunt valabile; totuși, dacă se ia un preț anticipat și selecția respectivă devine ulterior un neparticipant, atunci toate pariurile la acel preț anticipat sunt nule. Pozițiile finale ale oricăreia dintre aceste rezerve vor conta indiferent dacă sunt stabilite sau nu.

Dacă selecția este retrasă, atunci toate pariurile pe ea vor fi anulate. În cazul unui dead heat între două sau mai multe selecții, miza va fi împărțită la numărul dead heating.

23.1.2. Informații abandonate/amânate

Dacă o cursă are loc într-o altă locație, atunci toate pariurile plasate pe cursă înainte de anunț vor fi nule.

23.2. Câștigătorul cursei

Alegeți câștigătorul cursei.

23.3. Fiecare sens (E/W)

Condiții pentru fiecare mod

2-4 alergători – doar câștig

5-6 alergători - ¼ Cotă 1-2

23.3.1. Validarea

Pariurile cumulate în fiecare direcție sunt decontate câștig-câștig și loc-la-loc.

23.4. Prognoza

Un pariu de prognoză presupune să nominalizați primul și al doilea în ordinea corectă. Pariurile de prognoză sunt acceptate numai în cursele Greyhound de 3 sau mai mulți alergători. Pariurile sunt decontate în conformitate cu randamentul estimat SP computerizat și dividendele sunt declarate la o miză de o unitate. Favoritele nenumite nu sunt acceptate în pariurile de prognoză.

În cazul a doi sau mai mulți Greyhounds dead heating pentru primul sau al doilea loc, dividendele separate vor fi declarate și pentru fiecare combinație și plătite la fiecare prognoză de calificare.

În cazul în care un non- alergător este selectat într-un pariu de prognoză, pariul va fi decontat ca un simplu WIN pentru selecția rămasă la cota SP returnată. În cazul pariurilor inversate sau combinate cu previziuni, toate pariurile vor fi tratate separat, luând în considerare regula care se aplică în cazul în care apare un neparticipant în orice parte a pariului.

23.5. Tricast

Un Tricast vă cere să alegeți primele trei pentru a termina în ordinea corectă. Toate pariurile sunt decontate în conformitate cu randamentul SP Tricast returnat computerizat și dividendele sunt declarate la o miză de o unitate.

Dacă un pariu Tricast este acceptat pe o cursă în care nu este declarat niciun dividend Tricast, toate pariurile vor fi decontate ca pariu previzionat pe primele două selecții nominalizate. Într-un pariu Tricast care conține doi neparticipanți, toate pariurile vor fi soluționate ca un simplu câștig pentru selecția rămasă. În cazul în care doi sau mai mulți Greyhounds se încadrează pe primul, al doilea sau al treilea loc, vor fi declarate dividende separate pentru fiecare combinație și plătite fiecărui Tricast calificat.

24. Handbal

24.1. Reguli generale

24.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite în funcție de rezultatul oficial după timpul obișnuit al meciului (60 de minute), dacă nu se specifică altfel în descrierea pieței.

24.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și finalizat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile. Dacă o piață câștigătoare a fost deja stabilită înainte de abandonare, de exemplu peste 45,5 goluri, toate pariurile pe aceste piețe sunt valabile.

Meciuri întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției

24.2. Pariuri pe meci

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

24.3. Handicap

Selectați câștigătorul după ce spread-ul de handicap a fost aplicat rezultatului final oficial.

Posibile selecții 2-Way: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

Posibile selecții 3: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

24.4. Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

24.4.1. Validarea

Dacă meciul se termină la egalitate, toate pariurile pe această piață sunt nule.

24.5. Șansă dublă

Selectați una dintre cele trei opțiuni, echipa gazdă care trebuie să câștige sau să remizeze (Echipa gazdă/Remiză), echipa oaspete care să câștige sau să remizeze (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă care va câștiga (Echipa gazdă/Echipă oaspete).

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă/Remiză oaspete, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

24.5.1. Validarea

Pariul este câștigat dacă apare unul dintre cele două rezultate.

24.6. Marja câștigătoare

Selectați echipa câștigătoare și superioritatea obiectivelor lor față de adversarii lor.

Selecții posibile: Echipa gazdă cu mai mult de 10 goluri, Echipa gazdă cu 6 până la 10 goluri, Echipa gazdă cu 1 până la 5 goluri, Remiză, Echipa oaspete cu mai mult de 10 goluri, Echipa oaspete cu 6 până la 10 goluri, Echipa oaspete cu 1 până la 5 goluri.

24.7. Pauză/Final

Preziceți rezultatul la pauză și la pauză. Ambele rezultate trebuie să fie corecte.

Orele suplimentare nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă/Echipa gazdă, Echipa gazdă/Remiză, Echipa gazdă/Echipa oaspete, Remiză/Echipa gazdă, Remiză/Echipă remiză, Remiză/Echipă oaspete, Echipă oaspete/Echipă gazdă, Echipă oaspete/Remiză, Echipă oaspete/Echipă oaspete .

24.8. Total goluri și pariuri pe meci

Selectați rezultatul final și totalul golurilor marcate. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul cu normă întreagă, cât și golurile totale.

Selecții posibile: Sub x.5 goluri și Echipa gazdă, Sub x.5 goluri și Remiză, Sub x.5 goluri și Echipa oaspete, Peste x.5 goluri și Echipa gazdă, Peste x.5 goluri și Remiză, Peste x.5 goluri și Echipa oaspete.

24.9. Total goluri

Selectați numărul total de goluri marcate în meci în timpul regulamentar pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Se va acumula scorul ambelor echipe.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

24.10. Total obiective (agregat)

Selectați câte goluri vor fi marcate în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții:

0 la 46 de goluri, 47 la 49 de goluri, 50 la 52 de goluri, 53 la 55 de goluri, 56 la 58 de goluri, 59 la 61 de goluri, 62 sau mai multe goluri.

24.11. Total goluri acasă

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în meci pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

24.12. Total goluri acasă (agregat)

Selectați câte goluri vor fi marcate de echipa gazdă în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții:

0 până la 19 goluri, 20 până la 22 goluri, 23 până la 25 goluri, 26 până la 28 goluri, 29 până la 31 goluri, 32 până la 34 goluri, 35 sau mai multe goluri.

24.13. Total goluri oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa oaspete în meci pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

24.14. Total goluri oaspete (agregat)

Selectați câte goluri vor fi marcate de echipa oaspete în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții:

0 până la 19 goluri, 20 până la 22 goluri, 23 până la 25 goluri, 26 până la 28 goluri, 29 până la 31 goluri, 32 până la 34 goluri, 35 sau mai multe goluri

24.15. Total goluri – Par/Impar

Selectați dacă totalul golurilor în timpul obișnuit al meciului va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

24.16. Total goluri și pariuri pe meci

Selectați rezultatul final și totalul golurilor marcate. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul cu normă întreagă, cât și golurile totale.

Selecții posibile: Sub x.5 goluri și Echipa gazdă, Sub x.5 goluri și Remiză, Sub x.5 goluri și Echipa oaspete, Peste x.5 goluri și Echipa gazdă, Peste x.5 goluri și Remiză, Peste x.5 goluri și Echipa oaspete.

24.17. Repriza cu cel mai mare scor

Selectați în ce jumătate vor fi marcate alte goluri.

Posibile selecții: 1-a jumătate, 2-a repriză, egal.

24.18. Cel mai mare punctaj repriză – Echipa gazdă

Selectați în ce jumătate mai multe goluri vor fi marcate de echipa gazdă.

Posibile selecții: 1-a jumătate, 2-a repriză, egal.

24.19. Cel mai mare punctaj repriză – Echipa gazdă

Selectați în ce jumătate mai multe goluri vor fi marcate de echipa gazdă.

Posibile selecții: 1-a jumătate, 2-a repriză, egal.

24.20. Cursa la X Goluri

Selectați prima echipă care va înscrie un anumit număr (X) de goluri.

Dacă niciuna dintre echipe nu marchează acest număr (X) de goluri, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

24.21. Cine marchează Golul X

Selectați ce echipă va înscrie Golul specificat (X) în meci. Pentru această piață, obiectivele anterioare ale ambelor echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete

24.21.1. Validarea

Dacă numărul total combinat de goluri este sub numărul de gol specificat, toate pariurile de pe această piață sunt nule.

24.22. Prima repriză - Rezultat

Alegeți ce echipă va câștiga prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

24.23. Prima repriză – Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

24.23.1. Validarea

Dacă prima repriză se încheie cu egalitate, toate pariurile de pe această piață sunt nule.

24.24. Prima repriză – Handicap

Selectați câștigătorul primei reprize după ce s-a aplicat diferența de handicap la rezultatul primei reprize.

Posibile selecții 2-Way: xx-spread pentru echipa gazdă, xx-spread pentru echipa oaspete.

Posibile selecții 3: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

24.25. Prima repriză - Șansă dublă

Selectați una dintre cele trei opțiuni de rezultat al primei reprize, echipa gazdă care va câștiga sau remiza (Echipa gazdă/Remiză), echipa oaspete care va câștiga sau remiza (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă care va câștiga (Echipa gazdă/Echipă oaspete).

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă/Remiză oaspete, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

24.26. Prima repriză - Marja câștigătoare

Selectați echipa câștigătoare și superioritatea obiectivelor lor față de adversarii lor.

Posibile selecții: Echipa gazdă cu mai mult de 5 goluri, Echipa gazdă cu 3 până la 4 goluri, Echipa gazdă cu 1 până la 2 goluri, Remiză, Echipa oaspete cu mai mult de 5 goluri, Echipa oaspete cu 3 până la 4 goluri, Echipa oaspete cu 1 până la 2 goluri.

24.27. Prima repriză - Totaluri și rezultatul primei reprize

Selectați rezultatul pauzei și totalul de goluri marcate în prima repriză. Pariurile trebuie să indice ambele.

Selecții posibile: Sub x.5 goluri și Echipa gazdă, Sub x.5 goluri și Remiză, Sub x.5 goluri și Echipa oaspete, Peste x.5 goluri și Echipa gazdă, Peste x.5 goluri și Remiză, Peste x.5 goluri și Echipa oaspete.

24.28. Prima repriză – Total goluri

Selectați numărul total de goluri marcate în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Se va acumula scorul ambelor echipe.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

24.29. Prima repriză - Total goluri (agregat)

Selectați câte goluri vor fi marcate în prima repriză.

Posibile selecții:

0 până la 19 goluri, 20 până la 22 goluri, 23 până la 25 goluri, 26 până la 28 goluri, 29 până la 31 goluri, 32 până la 34 goluri, 35 sau mai multe goluri

24.30. Prima repriză – Total goluri echipa gazdă (agregat)

Selectați câte goluri vor fi marcate de echipa gazdă în prima repriză.

Posibile selecții:

0 până la 8 goluri, 9 până la 10 goluri, 11 până la 12 goluri, 13 până la 14 goluri, 15 până la 16 goluri, 17 până la 19 goluri, 19 sau mai multe goluri

24.31. Prima repriză – Total de goluri oaspete (agregat)

Selectați câte goluri vor fi marcate de echipa oaspete în prima repriză.

Posibile selecții:

0 până la 8 goluri, 9 până la 10 goluri, 11 până la 12 goluri, 13 până la 14 goluri, 15 până la 16 goluri, 17 până la 19 goluri, 19 sau mai multe goluri

24.32. Prima repriză – Par/Impar

Selectați dacă totalul golurilor din prima repriză va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

24.33. Repriza a 2-a – Rezultat

Alegeți ce echipă va câștiga a doua repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

24.34. Repriza a 2-a - Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga a doua repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

24.34.1. Validarea

Dacă a doua repriză se încheie cu egalitate, toate pariurile de pe această piață sunt nule.

24.35. Repriza 2 - Șansă dublă

Selectați una dintre cele trei opțiuni de rezultat al reprizei secunde, echipa gazdă care va câștiga sau va remiza (Echipa gazdă/Echipa deplasată), echipa oaspete care va câștiga sau va remiza (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă care va câștiga (Echipa gazdă/Echipă oaspete).

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă/Remiză oaspete, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

24.36. A 2-a repriză - Par/Impar

Selectați dacă numărul total de goluri marcate în a doua repriză va fi par sau impar. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Impar, Par.

24.37. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupă.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

24.37.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe.

Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

În cazul în care o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

24.38. Placebet 1-3

Selectați ce echipă va termina în Top 3 al turneului.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a fi în Top 3 al Turneului/ Campionatului/ Ligii/ Cupei.

24.38.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe.

Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

În cazul în care o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

25. Cursa de cai

25.1. Reguli generale

Cu excepția cazului în care un jucător selectează spectacolul sau, acolo unde este disponibil, prețul anticipat, toate pariurile pe cursele de cai vor fi decontate la SP. În cazul în care niciun SP oficial nu este returnat sau în cazul în care nu este luat niciun preț, atunci toate pariurile SP vor fi decontate conform ultimului show Industry trecut.

25.1.1. Validarea

Toate cursele vor fi soluționate în funcție de rezultatul oficial, de îndată ce acesta este confirmat prin semnalul Weighed In prin anunț sau pe afișaj. Orice descalificări ulterioare nu vor fi luate în considerare în scopul soluționării, cu excepția curselor din Marea Britanie și Irlanda. În cazul în care o întâlnire nu începe sau nici un starter nu ajunge la sfârșitul cursei, toate pariurile sunt nule și miza va fi rambursată (cot: 1,00).

În cazul în care este declarată „fără cursă” și ulterior este reluată, pariurile sunt stabilite la reluare.

Rezultat dublu

Rezultatul dublu este aplicabil numai curselor de cai din Marea Britanie și Irlanda.

Rezultatul dublu înseamnă că, dacă calul tău este „First Past The Post”, vei fi plătit ca câștigător, totuși, în cazul în care calul tău i se acordă cursa sau promovată într-un loc, ca urmare a unei anchete sau obiecție a comisarilor care este anunțată înainte de „cântăriți, vă vom plăti și noi.

Rezultatul dublu nu se aplică următoarelor pariuri sau circumstanțe:

- 1) Toate pariurile Ante-Post.
- 2) Orice cal descalificat pentru că a urmat un curs greșit, că a purtat o greutate incorectă sau nu a cântărit.
- 3) Cursele care sunt declarate nule.
- 4) În cazul în care există o corecție oficială a rezultatului de către judecător sau SIS înainte de „cântărire” și orice curse care sunt declarate nule înainte de „cântărire” pentru care se vor aplica Regulile de curse.

Regula 4 a lui Tattersall

În cazul în care un cal este considerat de către starter că nu a luat parte oficial la o cursă sau este retras înainte de a intra sub ordinele de starter, atunci va fi considerat a fi nul, mizele fiind rambursate, iar selecțiile rămase vor fi supuse deducerilor în conformitate cu Regula Tattersalls 4(c).

Dacă doi sau mai mulți cai sunt retrași înainte de a intra sub ordinele de start, deducerile totale nu vor depăși 90p în £.

Dacă se fac retrageri suplimentare după ce s-a format o nouă piață, prețurile nou formate pot fi, de asemenea, supuse unei deduceri de la regula 4.

A	1/9 sau mai mult cote pe	90p	K	5/4 până la 6/4	40p
B	2/11 până la 2/17	85p	L	8/5 până la 7/4	35p
C	1/4 până la 1/5	80p	M	9/5 până la 9/4	30p
D	3/10 până la 2/7	75p	N	12/5 până la 3/1	25p
E	2/5 până la 1/3	70p	O	16/5 până la 4/1	20p
F	8/15 până la 4/9	65p	P	9/2 până la 11/2	15p
G	8/13 până la 4/7	60p	Q	6/1 până la 9/1	10p
H	4/5 până la 4/6	55p	R	10/1 până la 14/1	5p
eu	20/21 până la 5/6	50p	S	dacă este peste 14/1	Nicio deducere
J	EVS la 6/5	45p			

Ocazional, unele curse pot conține cai de rezervă. Acestea pot fi oferite cu sau fără un preț anticipat. Poziția finală a oricăror rezerve va conta indiferent dacă un preț a fost oferit sau nu. Dacă un cal de rezervă este oferit cu un Preț Devreme și devine Non-Alergător, atunci nu se va aplica nicio deducere de la regula 4 ca urmare a retragerii. În cazul în care un cal de rezervă este declarat alergător oficial la hipodrom înainte de etapa de declarare și dacă ulterior este retras, regulile normale din Regula 4 se vor aplica calului de rezervă din acest punct.

Dacă selecția este retrasă, atunci toate pariurile pe ea vor fi anulate. În cazul unui dead heat între două sau mai multe selecții, miza va fi împărțită la numărul dead heating.

În orice cursă de cai cu mai puțin de 5 începători, toate pariurile în fiecare sens vor deveni câștigătoare numai la miza totală a pariului.

25.1.2. Informații abandonate/amânate

Dacă o cursă are loc într-o altă locație, atunci toate pariurile plasate pe cursă înainte de anunț vor fi nule.

25.2. Câștigătorul cursei

Alegeți câștigătorul cursei.

25.3. Fiecare sens (E/W)

1. Toate pariurile sunt stabilite pentru a câștiga, cu excepția cazului în care este specificat fiecare mod.
2. Un pariu în fiecare direcție este un pariu de două ori miza selectată și conține un pariu din valoarea mizei tale pe selecția „pentru a câștiga” și un pariu din valoarea ta pe selecția „de plasat”, conform termenilor anunțați. pentru eveniment.
3. Cu excepția cazului în care se anunță altfel, partea „de plasat” din fiecare fel de pariuri este decontată în conformitate cu următorii termeni:

Numărul de alergători Curse cu handicap
 2-4 „Pentru a câștiga” oferit doar
 5-7 Primele 2 locuri la 1/4 cotă

Curse fără handicap
 „Pentru a câștiga” oferit doar
 Primele 2 locuri la 1/4 cotă

8-11	Primele 3 locuri la 1/5 cotă	Primele 3 locuri la 1/5 cotă
12-15	Primele 3 locuri la 1/4 cotă	Primele 3 locuri la 1/5 cotă
16+	Primele 4 locuri la 1/4 cotă	Primele 3 locuri la 1/5 cotă

NB În toate cursele, numărul de alergători va fi numărul de alergători care intră sub ordinele de start.

4. Tabelul de mai sus se aplică pentru pariurile făcute la prețul de pornire, prețul afișat sau prețul anticipat.
5. În cazul în care există un număr insuficient de terminatori pentru condițiile de mai sus, numai alergătorii care sunt clasati oficial vor fi considerați selecții reușite. Pariurile pe cei care nu au terminat vor fi pierdute.
6. În scopul decontării pariurilor, dubbele, triplele și acumulatorii în fiecare direcție vor fi decontate câștig la câștig și loc la locul.
7. Dacă plasați un pariu în fiecare sens pentru o cursă sau un eveniment numai cu câștig, miza totală va fi plasată pe pariul „pentru a câștiga”.

25.4. Prognoza

1. Pentru un pariu de prognoză, trebuie să selectați, în ordinea corectă, ce cai vor termina pe locul 1 și pe locul 2 în cursă.
2. Pariurile de prognoză sunt acceptate pentru cursele cu 3 sau mai mulți alergători reali.
3. Pariurile sunt decontate ca pronosticuri directe în conformitate cu dividendul pronosticului direct al computerului.
4. Pariurile de prognoză care conțin favorite nenumite nu sunt acceptate.
5. Orice pariuri de prognoză acceptate în mod greșit pentru cursele cu doar doi alergători, vor fi decontate ca pariuri simple pentru a câștiga pariurile pe selecția aleasă pentru a termina pe locul 1.
6. În cazul în care un cal termină singur într-o cursă, pariurile prognozate care l-au nominalizat pe calul care termină pe locul 1 vor fi stabilite ca pariuri simple pentru a câștiga la SP. Toate celelalte pariuri prognozate pentru cursă vor fi pierdute.
7. În cazul în care un non alergător este selectat ca parte a unui pariu de prognoză, pariul va fi un pariu simplu pentru câștigarea calului selectat rămas. În previziunile cu preț fix, această selecție rămasă va fi decontată la SP.
8. Dacă un client plasează combinații de previziuni ABC și mize pentru 6 pariuri, această prognoză va fi stabilită ca următoarele șase previziuni consecutive: AB, AC, BA, BC, CA, CB
9. În cazul în care există un dead heat între doi sau mai mulți cai, vor fi declarate și plătite returnări separate pentru fiecare prognoză de calificare.

25.5. Tricast

1. Pentru un pariu tricast, trebuie să selectați, în ordinea corectă, ce cai vor termina pe locul 1, 2 și 3 în cursă.
2. Dividendele Tricast vor fi returnate în toate handicapurile cu 8 sau mai mulți alergători declarați și pot fi returnate și pentru cursele de profil înalt selectate care nu se încadrează în acest criteriu.
3. Tricast-urile vor fi decontate în conformitate cu dividendul oficial Tricast.
4. Pariurile Tricast sunt acceptate numai în pariuri simple. Mizele pentru orice tricast dublu, triplu etc acceptate din greșeală vor fi împărțite în mod egal pentru a acoperi fiecare cursă tricast numai în tricast simplu.
5. Orice pariuri Tricast acceptate din greșeală pentru cursele în care nu este declarat niciun dividend Tricast vor fi decontate ca pronosticuri directe computerizate pentru selecțiile nominalizate pentru a termina primul și al doilea, cu selecția pentru locul trei fiind redusă.
6. În cazul în care un Tricast include un neparticipant, miza totală va fi investită ca o Prognoză directă computerizată pentru celelalte două selecții în ordinea selectată. În cazul Combination Tricasts, miza totală va fi investită ca o Combination Forecast pentru celelalte două selecții.
7. Dacă mai puțin de trei cai termină într-o cursă Tricast, se va declara un dividend pentru cei care termină.
8. În cazul în care un Tricast include doi non-participatori, pariul va fi decontat ca un simplu la SP.

26. Hochei pe gheata

26.1. Reguli generale

26.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite în funcție de rezultatul oficial după prelungiri și lovituri de departajare, dacă nu se specifică altfel în descrierea pieței cu „(60 min)”. Dacă o piață câștigătoare a fost deja stabilită înainte de abandonare, de exemplu Câștigătorul primei perioade, toate pariurile pe această piață sunt valabile.

26.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

Meciurile întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției.

26.2. Moneyline

Selectați ce echipă va câștiga meciul (sunt incluse prelungiri și lovituri de departajare).

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

26.3. Rezultatul meciului (60 min)

Selectați ce echipă va câștiga meciul în timpul normal al meciului (după 60 de minute).

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

26.4. Total goluri

Selectați numărul total de goluri marcate în (sunt incluse prelungiri și lovituri de departajare) pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste xx goluri, Sub xx goluri.

26.5. Total goluri (60 min)

Selectați numărul total de goluri marcate în meci în timpul regulamentar (60 de minute) pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

26.6. Handicap

Selectați câștigătorul după ce handicapul a fost aplicat rezultatului final oficial (inclusiv prelungiri și lovituri de departajare).

Prelungiri și lovituri de departajare contează.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

Tot handicapul de gol: se va acorda un handicap de +/- unul sau mai multe goluri fiecăreia dintre echipe care se va adăuga la numărul real de goluri marcate. Pariurile plasate vor fi nule dacă meciul se termină la egalitate după ce s-a aplicat echipelor repartizarea handicapului.

handicap de jumătate de gol: se va acorda un handicap de +/- 0,5 (jumătate de unul) sau mai multe goluri fiecărei echipe care se vor adăuga la numărul real de goluri marcate. Pariurile plasate nu se pot termina la egalitate.

26.7. Handicap (60 min)

Alegeți câștigătorul, după ce handicapul a fost aplicat rezultatului oficial după timpul normal al meciului (60 de minute).

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

26.8. Handicap asiatic (60 min)

Selectați câștigătorul, după ce handicapul dat a fost aplicat rezultatului după timpul normal al meciului (60 de minute).

Tot handicapul de gol: se va acorda un handicap de +/- unul sau mai multe goluri fiecăreia dintre echipe care se va adăuga la numărul real de goluri marcate. Pariurile plasate vor fi nule dacă meciul se termină la egalitate după ce s-a aplicat echipelor repartizarea handicapului.

handicap de jumătate de gol: se va acorda un handicap de +/- 0,5 (jumătate de unul) sau mai multe goluri fiecărei echipe care se vor adăuga la numărul real de goluri marcate. Pariurile plasate nu se pot termina la egalitate.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

26.9. Șansă dublă (60 min)

Selectați una dintre cele trei opțiuni pentru timpul regulamentar (după 60 de minute), echipa gazdă care să câștige sau să remizeze (Echipa gazdă/Remiză), echipa oaspete care să câștige sau să remizeze (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă care să câștige (Echipa gazdă/ Echipa oaspete).

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă/Remiză oaspete, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

26.9.1. Validarea

Pariul este câștigat dacă are loc unul dintre cele două rezultate.

26.10. Remiză fără pariu (60 min)

Selectați ce echipă va câștiga meciul în timpul normal al meciului (60 de minute).

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

26.10.1. Validarea

Dacă rezultatul după timpul obișnuit al meciului este tragerea la sorți, toate pariurile pe această piață sunt nule.

26.11. Total goluri și pariuri pe meci

Alegeți câștigătorul meciului și totalul de goluri marcate. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul meciului (sunt incluse prelungiri și loviturile de departajare), cât și golurile totale.

Posibile selecții: Sub x.5 goluri și Echipa gazdă, Sub x.5 goluri și Echipa oaspete, Peste x.5 goluri și Echipa gazdă, Peste x.5 goluri și Echipa oaspete.

26.12. Total goluri și pariuri pe meci (60 min)

Selectați rezultatul și totalul de goluri marcate după 60 de minute. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul cu normă întreagă, cât și golurile totale.

Orele suplimentare NU contează.

Selecții posibile: Sub x.5 goluri și Echipa gazdă, Sub x.5 goluri și Remiză, Sub x.5 goluri și Echipa oaspete, Peste x.5 goluri și Echipa gazdă, Peste x.5 goluri și Remiză, Peste x.5 goluri și Echipa oaspete.

26.13. Ambele echipe să înscrie

Selectați dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în timpul regulamentar al meciului. Dacă o singură echipă marchează, acesta este stabilit ca „Nu”.

Posibile selecții: Da nu.

26.14. Numărul de echipe care vor marca (60 min)

Selectați câte echipe vor înscrie un gol în timpul regulamentar al meciului.

Selectare posibilă: 0, 1, 2.

26.15. Prima echipă care înscrie (60 min)

Selectați care echipă va înscrie prima în timpul regulamentar al meciului (60 de minute).

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără gol, Echipa oaspete.

26.16. Ultima echipă care a marcat (60 min)

Selectați ce echipă va marca ultima în timpul regulamentar al meciului (60 de minute).

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără gol, Echipa oaspete.

26.17. Goluri impare/pare

Selectați dacă numărul total de goluri marcate în meci (inclusiv OT și loviturile de departajare) va fi par sau impar. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Impar, Par.

26.18. Goluri impar/pare (60 min)

Selectați dacă numărul total de goluri marcate în timpul regulamentar al meciului (60 de minute) va fi par sau impar. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Impar, Par.

26.19. Scorul corect

Selectați scorul exact al meciului (sunt incluse prelungiri și lovituri de departajare).

Posibile selecții: mai multe rezultate.

26.20. Scor corect (60 min)

Selectați scorul exact al unui meci în timpul normal al meciului (60 de minute).

Posibile selecții: mai multe rezultate.

26.21. Perioada cu cel mai mare punctaj

Selectați perioada cu cel mai mare scor total.

Prelungirile nu sunt luate în considerare pentru pariurile pe a 3-a perioadă

Selecții posibile: Prima perioadă, a doua perioadă, a treia perioadă, Egal.

Egal = Două sau mai multe perioade au cel mai mare număr de obiective.

26.22. Următorul obiectiv (60 min)

Selectați ce echipă va înscrie următoarea în timpul normal al meciului (60 de minute) după plasarea pariului.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără gol, Echipa oaspete.

26.23. Total goluri Echipa gazdă

Selectați numărul total de goluri marcate în meci (prelungiri și lovituri de departajare sunt incluse) de echipa gazdă pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

26.24. Total goluri Echipa gazdă (60 min)

Selectați numărul total de goluri marcate în timpul regulamentar (60 de minute) de către echipa gazdă pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

26.25. Goluri Echipa gazdă (60 min)

Selectați câte goluri va înscrie echipa gazdă în timpul regulamentar al meciului (60 de minute).

Posibile selecții: niciun gol, exact 1 gol, exact 2 goluri, 3 sau mai multe goluri.

26.26. Total goluri oaspete

Selectați numărul total de goluri marcate în meci (prelungiri și lovituri de departajare sunt incluse) de către echipa oaspete pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

26.27. Total de goluri oaspete (60 min)

Selectați numărul total de goluri marcate în timpul regulamentar (60 de minute) de echipa oaspete pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

26.28. Goluri oaspete (60 min)

Selectați câte goluri va înscrie echipa gazdă în timpul regulamentar al meciului (60 de minute).

Posibile selecții: niciun gol, exact 1 gol, exact 2 goluri, 3 sau mai multe goluri.

26.29. Goluri impar/pare – Echipa gazdă (60 min)

Selectați dacă numărul total de goluri marcate de echipa gazdă în timpul regulamentar al meciului (60 de minute) va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

26.30. Goluri par/impar – Echipa oaspete (60 min)

Selectați dacă numărul total de goluri marcate de echipa gazdă în timpul regulamentar al meciului (60 de minute) va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

26.31. A se califica

Selectați ce echipă va avansa.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

26.32. Perioada a X-a - Rezultat

Selectați ce echipă va câștiga perioada dată. Contează doar golurile marcate în această perioadă.

Prelungirile nu sunt luate în considerare pentru pariurile pe a 3-a perioadă.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

26.33. Perioada a X-a – șansă dublă

Selectați una dintre cele trei opțiuni pentru prima perioadă, echipa gazdă care să câștige sau să remizeze (Echipa gazdă/Remiză), echipa oaspete care să câștige sau să remizeze (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă care va câștiga (Echipa gazdă/Echipă oaspete).

Prelungirile nu sunt luate în considerare pentru pariurile pe a 3-a perioadă.

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă/Remiză oaspete, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

26.33.1. Validarea

Pariul este câștigat dacă apare unul dintre cele două rezultate.

26.34. Rezultatul perioadei a X-a și pariu (60 min)

Selectați ce echipă va câștiga perioada dată și meciul în timpul normal al meciului (după 60 de minute).

Posibile selecții: Echipa gazdă/Echipa gazdă, Echipa gazdă/Remiză, Echipa gazdă/Echipa oaspete, Remiză/Echipa gazdă, Remiză/Echipă remiză, Remiză/Echipă oaspete, Echipă oaspete/Echipă gazdă, Echipă oaspete/Remiză, Echipă oaspete/Echipă oaspete .

26.35. Perioada a X-a – Total de obiective

Selectați numărul total de goluri marcate în perioada menționată să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Prelungirile nu sunt luate în considerare pentru pariurile pe a 3-a perioadă.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

26.36. Perioada a X-a – Goluri impare/pare

Selectați dacă numărul total de goluri marcate în perioada menționată va fi par sau impar. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Impar, Par.

26.37. Vor fi ore suplimentare?

Selectați dacă vor fi prelungiri în meci sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

26.38. lovituri de departajare

Selectați dacă va exista o lovitură de penalty în meci sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu

26.39. lovituri de departajare – Câștigător

Alegeți ce echipă va câștiga loviturile de departajare.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

26.40. Restul meciului (60 min)

Selectați câștigătorul perioadei din momentul plasării pariului până la sfârșitul meciului (60 de minute). Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar golurile marcate după plasarea pariului. Orice goluri marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu. Prelungirile și loviturile de departajare nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

26.41. Pentru a câștiga restul perioadei X

Selectați câștigătorul perioadei specificate (X) din momentul în care a fost plasat pariul până la sfârșitul perioadei specificate (X). Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar golurile marcate după plasarea pariului. Orice goluri marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

26.42. Pentru a câștiga restul OT

Selectați câștigătorul perioadei de la momentul plasării pariului până la sfârșitul prelungirilor. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar golurile marcate după plasarea pariului. Orice goluri marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu. Loviturile de la departajare nu contează pentru această piață.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

26.43. Următorul gol în timpul prelungirilor

Selectați ce echipă va înscrie următoarea în prelungiri după plasarea pariului. Loviturile de la departajare nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără gol, Echipa oaspete

26.44. Marja câștigătoare (60 min)

Selectați echipa câștigătoare și superioritatea exactă a obiectivului lor față de adversarii lor.

Posibile selecții: Echipa gazdă cu 1, Echipa gazdă cu 2, Echipa gazdă cu 3+, Echipa oaspete cu 1, Echipa oaspete cu 2, Echipa oaspete cu 3+, Remiză.

26.45. Handicap perioada a X-a

Selectați câștigătorul perioadei specificate (X) după ce diferența de gol a fost aplicată la rezultatul perioadei oficiale (X)

Prelungirile nu sunt luate în considerare pentru pariurile pe a 3-a perioadă

Posibile selecții: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

26.46. Perioada a X-a - Remiză fără pariu

Selectați ce echipă va câștiga perioada specificată (X).

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

26.47. Perioada a X-a - Par/Impar

Selectați dacă totalul de puncte din perioada specificată (X) va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

26.48. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupă.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

26.48.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

26.49. Placebet 1-3

Selectați ce echipă va termina în Top 3 al turneului.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a fi în Top 3 al Turneului/ Campionatului/ Ligii/ Cupei.

26.49.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

27. MMA

27.1. Reguli generale

27.1.1. Validarea

Începutul oficial al luptei este atunci când se sună clopoțelul pentru începutul primei runde. Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial declarat de organul de conducere al evenimentului imediat după încheierea luptei. Orice contestații sau modificări ulterioare ale rezultatului nu vor fi luate în considerare în scopul soluționării.

27.1.2. Informații abandonate/amânate

Dacă o luptă este amânată și reprogramată pentru a avea loc în 48 de ore de la ora inițială de începere, atunci toate pariurile vor fi valabile. Dacă lupta nu are loc în 48 de ore, toate pariurile vor fi anulate.

Dacă unul dintre concurenți este înlocuit cu un înlocuitor, pariurile pe meciul inițial vor fi anulate.

27.2. Luptă Câștigător

Selectați ce luptător va câștiga.

Posibile selecții: Fighter 1, Fighter 2.

27.3. Metoda Victoriei

Selectați ce luptător va câștiga prin KO/TKO/DQ, Decizie/Decizie tehnică sau Supunere.

Posibile selecții: Luptătorul 1 prin KO/TKO/DQ, Luptătorul 1 prin Decizie/Decizie tehnică, Luptătorul 1 prin transmitere, Remiză, Luptătorul 2 prin KO/TKO/DQ, Luptătorul 2 prin Decizie/Decizie tehnică, Luptătorul 2 prin transmitere.

27.4. Metoda alternativă de victorie

Selectați ce luptător va câștiga prin KO/TKO/DQ sau Decizie/Decizie tehnică.

Posibile selecții: Luptătorul 1 prin KO/TKO/DQ, Luptătorul 1 prin Decizie/Decizie tehnică, Luptătorul 2 prin KO/TKO/DQ, Luptătorul 2 prin Decizie/Decizie tehnică.

27.5. Total runde peste/sub

Selectați numărul total de runde finalizate pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

27.6. Pariuri rotunde

Selectați ce luptător va câștiga în ce rundă.

Selecții posibile: Luptătorul 1 pentru a câștiga în runda 1, Luptătorul 1 pentru a câștiga în runda 2, Luptătorul 1 pentru a câștiga în runda 3, Luptătorul 1 pentru a câștiga în runda a 4-a, Luptătorul 1 pentru a câștiga în runda a 5-a, Luptătorul 2 pentru a câștiga în runda 1, Fighter 2 va câștiga în runda 2, Fighter 2 va câștiga în runda 3, Fighter 2 va câștiga în runda a 4-a, Fighter 2 va câștiga în runda a 5-a.

27.7. Când se va sfârși lupta

Selectați în ce rundă se termină lupta.

Selecții posibile: runda 1, runda 2, runda 3, runda 4, runda 5, decizie

27.8. Lupta va duce la distanță?

Selectați dacă lupta va merge la distanță sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

27.9. Antepost

Selectați ce luptător/echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupă.

Posibile selecții: Toți luptătorii/echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

27.9.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă un luptător/echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această luptătoare/echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

28. Motorsport

28.1. Reguli generale

28.1.1. Validarea

Prezentarea pe podium (sau o ceremonie similară) va conta drept rezultat. Orice modificare ulterioară a rezultatului oficial nu va afecta soluționarea pariurilor.

Doar șoferii care încep turul de formare, sau sunt prezenți pe grilă sau gata să iasă din pit lane sunt considerați a fi participat la cursă. Orice non-participant va fi anulat.

Regulile oficiale ale organului de conducere se vor aplica atunci când mai mulți participanți decât s-au așteptat termină pe o poziție, de exemplu doi piloți la egalitate pe locul al treilea în campionatul șoferilor.

28.1.2. Informații abandonate/amânate

Dacă un eveniment este abandonat și nu este declarat niciun rezultat oficial, pariurile sunt nule.

Dacă o cursă este abandonată și este declarat un rezultat oficial, pariurile vor fi stabilite în funcție de rezultatul oficial, chiar dacă cursa este mai scurtă decât a fost notificat inițial.

Modificările orelor, datelor sau formatului oricărei sesiuni de antrenament/calificări/curse nu vor afecta decontarea, cu condiția ca evenimentul să aibă loc în termen de 30 de zile de la data programată inițial și pe același circuit. În caz contrar, pariurile sunt nule.

28.2. Câștigător de campionat

Preziceți câștigătorul unui campionat. Pariurile sunt stabilite după cursa finală a campionatului. Modificările ulterioare nu vor afecta Acordul. Se aplică regulile ante post.

Selecții posibile: Toți șoferii care participă la campionat.

28.3. Câștigătorul cursei

Alegeți câștigătorul cursei. Pariurile sunt stabilite în funcție de ceremonia podiumului. Modificările ulterioare ale rezultatului nu vor afecta decontarea. Se aplică regula Dead Heat.

Posibile selecții: Toți piloții care participă la cursă.

28.4. Mașina castigatoare

Selectați mașina câștigătoare a cursei. Pariurile sunt stabilite în funcție de ceremonia podiumului. Modificările ulterioare ale rezultatului nu vor afecta decontarea. Se aplică regula Dead Heat.

Posibile selecții: Toate echipele care participă la cursă.

28.5. Marja câștigătoare

Selectați marja dintre câștigător și locul 2. Pariurile vor fi stabilite pe clasamentul oficial în momentul prezentării pe podium.

28.6. Primul 3 al cursei/Terminare pe podium

Selectați șoferul care va termina în Top 3 al cursei. Se aplică regula Dead Heat.

Posibile selecții: Toți piloții care participă la cursă/calificări.

28.7. Top 6 Finish

Selectați șoferul care va termina în Top 6 al cursei. Se aplică regula Dead Heat.

Posibile selecții: Toți piloții care participă la cursă.

28.8. Finalizare puncte

Selectați șoferul care va termina în pozițiile de punctaj în cursă. Orice puncte obținute prin alte mijloace (de exemplu, turul cel mai rapid) nu vor fi luate în considerare. Se aplică regula Dead Heat.

Posibile selecții: Toți piloții care participă la cursă.

28.9. Numărul de șoferi clasificați

Selectați câți șoferi vor fi clasificați în clasificarea oficială a organului de conducere al sportului. Piloții care au parcurs 90% sau mai mult din numărul de ture parcurse de câștigător (rotunjiți în jos la cel mai apropiat număr întreg de ture) sunt considerați terminatori în conformitate cu clasificarea oficială FIA la momentul prezentării pe podium.

Posibile selecții: Peste xx,5, Sub xx,5

28.10. Mașină de siguranță în timpul cursei

Selectați dacă există sau nu o mașină de siguranță instalată după începerea cursei. În cazul în care cursa începe sub Safety Car, aceasta nu va fi luată în considerare în scopuri de decontare. Perioadele Virtual Safety Car nu contează.

Posibile selecții: Da, Nu

28.11. Câștigător calificat

Selectați câștigătorul calificat. Câștigătorul va fi șoferul, care are cel mai rapid tur cronometrat în ultima sesiune de calificări. Orice ajustări ulterioare ale pozițiilor grilei nu vor fi luate în considerare.

Dacă doi sau mai mulți șoferi vor avea același timp, va conta hotărârea organului oficial.

Posibile selecții: Toți șoferii care participă la calificare.

28.12. Top 3 calificare

Selectați șoferul care va termina în Top 3 al calificărilor. Top 3 sunt cei care au cele mai rapide ture cronometrate în ultima sesiune de calificări. Orice ajustări ulterioare ale pozițiilor grilei nu vor fi luate în considerare.

Dacă doi sau mai mulți șoferi vor avea același timp, va conta hotărârea organului oficial.

Posibile selecții: Toți șoferii care participă la calificare.

28.13. Mașină câștigătoare calificată

Selectați mașina câștigătoare a calificărilor. Orice ajustări ulterioare ale pozițiilor grilei nu vor fi luate în considerare. Dacă doi sau mai mulți șoferi vor avea același timp, va conta hotărârea organului oficial. Posibile selecții: Toate echipele care participă la calificare.

28.14. Câștigătorul antrenamentului X

Selectați câștigătorul antrenamentelor 1, 2 sau 3. Câștigătorul va fi pilotul care are cel mai rapid tur cronometrat în sesiunea menționată. Orice ajustări ulterioare nu vor fi luate în considerare.

Dacă doi sau mai mulți șoferi vor avea același timp, va conta hotărârea organului oficial. Se pot aplica regulile de dead heat.

Posibile selecții: Toți șoferii care participă la antrenament.

28.15. Cel mai rapid tur al cursei

Preziceți care șofer va seta cel mai rapid timp pe tur în timpul cursei. Se pot aplica regulile de dead heat.

Posibile selecții: Toți piloții care participă la cursă.

28.16. Primul șofer care se retrage

Preziceți care șofer se va retrage primul. Dacă doi sau mai mulți șoferi se retrag în aceeași tură, se aplică regulile de dead heat.

Posibile selecții: Toți piloții care participă la cursă. Fără pensii.

28.17. Primul constructor care se retrage

Preziceți care constructor va avea prima mașină retrasă. Dacă doi sau mai mulți șoferi se retrag în aceeași tură, se aplică regulile de dead heat.

Posibile selecții: Toate echipele care participă la cursă. Fără pensii.

28.18. Ambele puncte mașini se termină

Preziceți dacă ambele mașini de la un constructor vor fi în puncte. Orice puncte obținute prin alte mijloace (de exemplu, turul cel mai rapid) nu vor fi luate în considerare.

Posibile selecții: Toate echipele care participă la cursă.

28.19. Hat Trick (Câștig în calificare, câștig în cursă și cel mai rapid tur)

Preziceți care pilot va avea cel mai rapid tur și va câștiga calificarea și cursa.

Posibile selecții: Toți piloții care participă la cursă.

28.20. Pentru a fi clasificat

Preziceți care pilot va fi clasificat ca terminând cursa în clasamentul oficial al organului de conducere al sportului în momentul prezentării pe podium.

Posibile selecții: Toți piloții care participă la cursă.

28.21. A nu fi clasificat

Preziceți care pilot nu va fi clasificat ca terminând cursa în clasamentul oficial al organului de conducere al sportului în momentul prezentării pe podium.

Posibile selecții: Toți piloții care participă la cursă.

28.22. Poziția în grilă a câștigătorului cursei

Preziceți poziția oficială de pornire pe grila după ce sunt aplicate eventuale penalizări la rezultatele calificării pilotului care câștigă ulterior cursa.

Selecții posibile: Toate pozițiile grilei

28.23. Cap la cap

Preziceți care șofer dintre cei enumerați vor atinge poziția mai bună în cursă/calificări/sezon

28.23.1. Calificare:

Pariurile vor fi nule, dacă cel puțin unul dintre cei doi piloți/călăreți/constructori nu începe o tură. Rețineți că orice șofer care alege să nu stabilească un timp într-o sesiune de calificări după ce a progresat dintr-o sesiune anterioară, de exemplu Q1, Q2, Q3 în Formula 1, va fi sortat după rang față de adversarul său

28.23.2. Rasă:

Pariurile sunt nule dacă niciun participant nu începe Cursa. Turul de încălzire contează ca parte a cursei. Dacă unul sau ambii participanți nu termină cursa, participantul care termină mai multe ture este câștigătorul. Dacă ambii participanți nu termină cursa, dar parcurg același număr de ture, pariurile vor fi anulate.

28.23.3. Sezon:

Pariurile sunt nule dacă niciun participant nu începe nicio cursă.

Regulile oficiale ale organului de conducere se vor aplica dacă participanții sunt la nivel de puncte.

28.24. Marele Premiu Speedway

28.24.1. Câștigător definitiv:

Rezultatele oficiale Podium contează pentru pariurile pe câștigător. Orice reducere a întâlnirii sau modificări ulterioare ale rezultatului nu vor afecta decontarea. Cu excepția cazului în care toate seriile programate au

fost finalizate, pariurile vor fi nule pentru orice total de puncte, meciuri, handicap, marje și pariuri cu scoruri corecte, cu excepția cazului în care rezultatul a fost deja determinat.

28.24.2. Amânări

În cazul în care un mare premiu este amânat sau suspendat, pariurile sunt valabile dacă nu au loc modificări ale cicliștilor și locul și întâlnirea are loc în 7 zile. În caz contrar, pariurile sunt nule.

28.24.3. Pariuri la căldură

La pariurile individuale la căldură, toți cei 4 participanți numiți trebuie să meargă la casete în cursa inițială pentru ca pariurile să fie valabile. În caz contrar, pariurile sunt nule.

29. Pariuri pe numere

29.1. Acceptarea pariurilor

Pariurile sunt acceptate pe lotourile irlandeze, spaniole și din New York și 49. Dacă nu se specifică altfel, aceste evenimente nu pot fi combinate în pariuri cumulate, de exemplu, un pariu pe numărul 41 la două egaluri consecutive de 49 într-o dublă nu poate fi acceptat. Pariurile la loto nu pot fi combinate cu alte evenimente (de exemplu, curse de cai) în mai multe pariuri.

Pariurile sunt acceptate la toate extragerile Loto până când este dat mesajul „nu mai sunt pariuri”. Pariurile acceptate după mesajul „nu mai sunt pariuri” vor fi nule, cu excepția cazului în care se poate confirma că pariul a fost acceptat înainte de începerea efectivă a tragerii la sorți.

Bonusurile și consolarile asociate cu pariurile noastre de specialitate nu se aplică pentru pariurile Loto, de exemplu, bonusul dublu față de cota pentru o selecție corectă într-un Lucky 15 nu va fi plătit.

29.2. Instrucțiuni de pariuri incorecte

29.2.1. Selecție neclară

Dacă un număr detaliat pe un talon de pariare/apel nu poate fi înțeles, numărul va fi tratat ca nul, iar cotele se vor aplica numai numerelor care pot fi înțelese, de exemplu, dacă un pariu pe secțiunea „3 numere corecte” constă din două numere care pot fi înțelese și un număr care nu, va fi stabilit pe cotele care se aplică secțiunii „2 numere corecte”.

29.2.2. Selecții repetate

Dacă un număr este repetat, acesta va fi ignorat și pariul va fi stabilit pe numerele valide alese la cota corespunzătoare, de exemplu, dacă se alege zece numere, dar se repetă numărul 23, pariul va fi decontat ca un pariu cu nouă numere (23 vor fi incluse o singură dată).

29.2.3. Eroare cu privire la tragerea la sorti

Dacă nu este specificată nicio remiză sau este selectată o remiză care a avut loc deja, pariul va fi plasat la următoarea tragere disponibilă. Acest lucru se va aplica și dacă extragerea specificată a avut loc deja.

Dacă ziua sau extragerea nu a fost specificată pe un pariu la loto irlandez, pariul va fi decontat la următoarea tragere principală care va avea loc. Dacă pariul este plasat pe 49, atunci acesta va fi soluționat la următoarea remiză disponibilă.

Dacă extragerea cu 6 sau 7 numere nu a fost specificată pentru 49 sau Loto irlandez, pariul va fi decontat pe extragerea cu 6 numere.

Pariurile care sunt destinate zilelor următoare trebuie să indice în mod clar ziua intenționată, de exemplu, dacă ora prânzului este specificată pe un pariu 49 după ce a fost făcută extragerea la ora prânzului, pariul va fi decontat la extragerea la ora ceaiului, cu excepția cazului în care se specifică că pariul a fost pentru extragerea a doua zi.

29.2.4. S-au selectat mai multe extrageri

Dacă sunt specificate mai multe extrageri, numerele selectate se vor aplica numărului de extrageri la rând, de exemplu, dacă sunt specificate patru extrageri pe un pariu la loto irlandez, numerele selectate vor conta pentru următoarele patru extrageri Rapido care vor avea loc după pariul a fost acceptat.

30. Jocuri Olimpice

6.1. Reguli generale

Regulile jocurilor se aplică atât pentru Jocurile Olimpice de vară, cât și pentru cele de iarnă. Ele pot fi aplicate și la alte campionate cu mai multe evenimente, cum ar fi Jocurile Commonwealth;

Regulile sportive individuale au prioritate față de aceste reguli în cazul oricărei ambiguități sau contradicții.

29.2.5. Informații abandonate/amânate

Dacă orice eveniment/meci este amânat, pariurile vor fi valabile, cu condiția ca evenimentul să fie reprogramat pentru a avea loc înainte de ceremonia de închidere.

29.2.6. Validarea

Decontarea pariului se bazează pe rezultatul la momentul prezentării podiumului sau al ceremoniei de medalie. Orice descalificări sau modificări ulterioare, indiferent de motiv, vor fi ignorate;

Toate pariurile vor fi „all in”, să concureze sau nu, dacă nu se specifică altfel.

În cazul în care se acordă mai mult de o medalie pentru aceeași poziție, se aplică regulile dead heat. Pariurile pe tabelul de medalii ale campionatului vor fi stabilite conform listei publicate, în urma evenimentului final. Orice descalificări sau modificări ulterioare nu vor fi incluse.

30. Pesapallo

30.1. Reguli generale

30.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului oficial după ora obișnuită a meciului, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței.

30.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

30.2. Rezultat fulltime

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

30.3. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupă.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

30.3.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

30.4. Placebet 1-3

Selectați ce echipă va termina în Top 3 al turneului.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a fi în Top 3 al Turneului/ Campionatului/ Ligii/ Cupei.

30.4.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

31. Politică

31.1. Reguli generale

31.1.1. Validarea

Rezultatele inițiale ale alegerilor declarate oficial pe baza voturilor exprimate și numărate la momentul alegerilor vor fi valabile și orice contestații sau modificări ulterioare legale sau constituționale nu vor afecta soluționarea.

Nu sunt permise pariurile care combină rezultatele într-o anumită alegere.

31.2. Alegeri generale – Câștigător

Alegeți partidul care va câștiga alegerile. Dacă există o fuziune a două sau mai multe dintre părțile listate, atunci pariurile pe piețele care implică acele părți care au fost lovite înainte de anunț vor fi nule.

Posibile selecții: Toate partidele care participă la alegeri.

31.2.1. Validarea definitivă

Pariurile pe câștigătorul alegerilor generale vor fi bazate pe partidul care câștigă cele mai multe locuri în parlament. Se pot aplica regulile de dead heat

31.2.2. Decontarea totalurilor de locuri

Totalul mandatelor (sau echivalentul național) pentru fiecare partid va fi stabilit conform declarației organului electoral național, după declararea tuturor mandatelor. În Marea Britanie, un loc de Președinte în ședință nu va conta pentru totalul de locuri ale niciunui partid.

31.3. Alegeri generale - Majoritate generală

Pariurile pe o majoritate generală necesită ca Partidul să câștige majoritatea absolută a locurilor contestate în ziua votării (de exemplu, 326 din 650). Dacă nicio parte nu face acest lucru, atunci „Fără majoritate” va fi desemnat câștigător.

Posibile selecții: Toate partidele, Fără majoritate generală

31.4. Alegeri Generale – Următorul Guvern

Dacă există îndoieli, legitimitatea unui nou guvern sau prim-ministru după alegeri în scopuri de reglementare trebuie să fie ratificată prin trecerea unui vot în parlamentul nou format.

Posibile selecții: Toate părțile

31.5. Alegeri prezidențiale – Partidul câștigător

Alegeți partidul care va câștiga alegerile.

Posibile selecții: Toate partidele cu candidați

31.5.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite pe partidul câștigătorului alegerilor prezidențiale, nu pe persoana care este inaugurată ca președinte.

31.6. Cine va câștiga alegerile prezidențiale

Selectați cine va câștiga Alegeri prezidențiale.

Posibile selecții: Toți candidații pentru alegeri.

31.6.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite pe câștigătorul alegerilor prezidențiale, nu pe persoana care este inaugurată ca președinte. Dacă un anumit candidat demisionează, pariurile plasate pe acel candidat vor fi valabile. Dacă un candidat suplimentar participă la alegerile prezidențiale, pariurile plasate pe candidații existenți vor fi valabile.

31.7. Poziții politice

Selectați cine va câștiga să fie următorul deținător al unei anumite funcții politice sau a unei conduceri de partid. Decontarea pariurilor se va baza pe următoarea persoană numită oficial în acest rol în mod permanent. Numirile temporare, intermediare sau automate nu vor fi luate în considerare în scopul decontării.

Posibile selecții: Toți candidații

32. Bazin

32.1. Reguli generale

32.1.1. Validarea

Pariurile pe piețele bazate pe jucători vor fi stabilite acolo unde se declară un rezultat, cu excepția cazului în care nu mai are loc jocul din cauza abandonului sau a reducerii turneului.

Pariurile pe câștigătorul absolut al turneului vor fi valabile acolo unde este declarat un rezultat oficial, indiferent de orice modificare a formatului competiției. Cu toate acestea, toate piețele subsidiare (de exemplu, scorul corect, marja de victorie etc.) vor fi nule, cu excepția cazului în care un rezultat a fost deja determinat;

32.2. Pariuri pe meci

Jucătorul care trece în runda următoare va fi desemnat câștigător, atâta timp cât unul dintre jucători s-a întrerupt la începutul primului rack. Dacă nu există pauză, atunci toate pariurile sunt nule.

32.3. Alte piețe de meciuri, sesiuni și rack

Trebuie jucat numărul necesar de rafturi pentru a câștiga, altfel toate pariurile vor fi anulate. Dacă un rack nu este finalizat, orice pariuri pe acel rack vor fi nule.

32.4. Evenimente pe echipe (de ex. Cupa Mosconi)

Trebuie jucat numărul necesar de rafturi pentru a câștiga, altfel toate pariurile vor fi anulate. Dacă un rack nu este finalizat, orice pariuri pe acel rack vor fi nule.

33. Liga de rugby

33.1. Reguli generale

33.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite în funcție de rezultatul oficial după timpul obișnuit al meciului (80 de minute), dacă nu se specifică altfel în descrierea pieței. Dacă o piață câștigătoare a fost deja stabilită înainte de abandonare, de exemplu, rezultatul primei reprize, toate pariurile pe această piață sunt valabile.

33.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

Meciuri întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției

33.2. Pariuri pe meci

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

33.3. Pauză/Final

Preziceți rezultatul la pauză și la pauză. Ambele rezultate trebuie să fie corecte.

Orele suplimentare nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă/Echipa gazdă, Echipa gazdă/Remiză, Echipa gazdă/Echipa oaspete, Remiză/Echipa gazdă, Remiză/Echipă remiză, Remiză/Echipă oaspete, Echipă oaspete/Echipă gazdă, Echipă oaspete/Remiză, Echipă oaspete/Echipă oaspete .

33.4. Total de puncte Par/Impar

Selectați dacă totalul de puncte în timpul obișnuit al meciului va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

33.5. Puncte totale

Selectați numărul total de puncte înscrise în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste xx puncte, Sub xx puncte.

33.6. Total de puncte și pariuri pe meci

Selectați rezultatul cu normă întreagă și numărul total de puncte înregistrate. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul cu normă întreagă, cât și numărul total de puncte.

Posibile selecții: Sub x.5 puncte și Echipa gazdă, Sub x.5 puncte și Remiză, Sub x.5 puncte și Echipa oaspete, Peste x.5 puncte și Echipa gazdă, Peste x.5 puncte și Remiză, Peste x.5 puncte și Echipa Oaspete.

33.7. Peste/Sub puncte Echipa gazdă

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în meci în timpul regulamentar pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

33.8. Peste/Sub Puncte Echipa Oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa oaspete în meci în timpul regulamentar pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

33.9. Handicap

Selectați câștigătorul după ce s-a aplicat rezultatului spread-ul de handicap.

Posibile selecții 2-Way: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

Posibile selecții 3: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

33.10. Marja câștigătoare

Selectați echipa câștigătoare și superioritatea exactă a obiectivului lor față de adversarii lor.

Posibile selecții: Echipa gazdă 1-7, Echipa gazdă 8-14, Echipa gazdă 15+, Echipa Oaspete 1-7, Echipa Oaspete 8-14, Echipa Oaspete 15+, Remiză.

33.10.1. Validarea

de exemplu: Dacă echipa gazdă câștigă meciul 32:21, selecția „Echipa gazdă 8-14” este selecția câștigătoare.

Prelungirile nu contează.

33.11. Prima repriză - Rezultat

Alegeți ce echipă va câștiga prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

33.12. Prima repriză – Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

33.12.1. Validarea

Dacă prima repriză se încheie cu egalitate, toate pariurile de pe această piață sunt nule.

33.13. Prima repriză – Par/Impar

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză va fi par sau impar. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Impar, Par.

33.14. Prima repriză – Handicap

Selectați câștigătorul primei reprize, după ce spread-ul de handicap a fost aplicat primei reprize – rezultat.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

33.15. Repriza cu cel mai mare scor

Selectați în ce jumătate de puncte vor fi înregistrate mai multe.

Posibile selecții: 1-a jumătate, 2-a repriză, egal.

33.16. Pentru a câștiga restul meciului

Selectați câștigătorul perioadei de la momentul plasării pariului până la sfârșitul meciului. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 17:12) este

scorul curent al meciului. Vor conta doar punctele înscrise după plasarea pariului. Orice puncte marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

33.17. Prima repriză - Cine câștigă restul

Selectați câștigătorul perioadei din momentul plasării pariului până la sfârșitul primei reprize. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 9:3) este scorul curent al meciului. Vor conta doar punctele înscrise după plasarea pariului. Orice puncte marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

33.18. Șansă dublă

Selectați una dintre cele trei opțiuni, echipa gazdă care trebuie să câștige sau să remizeze (Echipa gazdă/Remiză), echipa oaspete care să câștige sau să remizeze (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă care va câștiga (Echipa gazdă/Echipă oaspete).

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă/Remiză oaspete, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

33.19. Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

33.19.1. Validarea

Dacă meciul se termină cu egalitate, toate pariurile pe această piață sunt nule.

33.20. Rezultatul meciului Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

33.21. A se califica

Selectați ce echipă va avansa.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

33.21.1. Validarea

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile. În scopul decontării, rezultatul oficial inițial, publicat de organul oficial de conducere imediat după terminarea meciului/evenimentului, va fi considerat final.

33.22. Prima repriză – Total de puncte

Selectați numărul total de puncte marcate în prima repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste xx , Sub xx .

33.23. Prima repriză dublă șansă

Selectați una dintre cele trei opțiuni de rezultat al primei reprize, echipa gazdă care va câștiga sau remiza (Echipa gazdă/Remiză), echipa oaspete care va câștiga sau remiza (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă care va câștiga (Echipa gazdă/Echipă oaspete).

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă/Remiză oaspete, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

33.24. Cursa la X puncte

Selectați care echipă va fi prima care va înscrie un anumit număr (X) de puncte.

Posibile selecții (dublu): Echipa gazdă, Echipa oaspete.

Selecții posibile (3 direcții): Echipa gazdă, Echipa oaspete, Niciuna.

33.24.1. Validarea

În cazul în care nicio echipă nu marchează numărul dat de puncte într-o piață cu două direcții, pariurile vor fi anulate.

33.25. Prima repriză - Totaluri Echipa gazdă

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în prima repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

33.26. Prima repriză - Totaluri oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de Echipa Oaspete în prima repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

33.27. Prima repriză – Handicap (3 direcții)

Selectați câștigătorul primei reprize după ce s-a aplicat diferența de handicap la rezultatul primei reprize.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

33.28. Repriza a 2-a – Rezultat

Alegeți ce echipă va câștiga a doua repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

33.29. Încercări totale

Selectați numărul total de încercări marcate în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și numărul total de încercări este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Încercările ambelor echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Peste xx, Sub xx

33.30. Total Tries Echipa de acasă

Selectați numărul total de încercări marcate de echipa gazdă în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și numărul total de încercări este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Încercările ambelor echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Peste xx, Sub xx

33.31. Echipa Total Tries Echipa oaspete

Selectați numărul total de încercări marcate de echipa oaspete în meci pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și numărul total de încercări este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Încercările ambelor echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Peste xx, Sub xx

33.32. Echipa care va marca prima încercare

Selectați care echipă va înscrie prima încercare.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără încercare, Echipa Oaspete.

33.33. Prima încercare convertită

Selectați dacă conversia după prima încercare are succes sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

33.34. Echipa care va înscrie ultima încercare

Selectați care echipă va înscrie ultima încercare din meci.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără încercare, Echipa Oaspete.

33.35. Echipa care va înscrie Încercați #X

Selectați ce echipă va marca încercarea menționată. În cazul în care nicio echipă nu va înscrie proba dată, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

33.36. Prima repriză - Total încercări

Selectați numărul total de încercări marcate în prima repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și numărul total de încercări este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Încercările ambelor echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Peste xx, Sub xx

33.37. Primul marcator de încercare

Selectați ce jucător va înscrie prima încercare.

Posibile selecții: Lista jucătorilor.

33.37.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie luate în considerare, nu este necesar ca jucătorul să înceapă meciul, jucătorul trebuie să iasă pe teren în orice etapă în timpul meciului. Dacă jucătorul intervine după ce a fost marcată prima încercare, pariurile pe acest jucător sunt nule.

33.38. Oricand Tryscoreer

Selectați ce jucător va înscrie o încercare în orice moment în timpul meciului.

Posibile selecții: Lista jucătorilor.

33.38.1. Validarea

Dacă jucătorul nu participă la meci, pariurile pe acest jucător sunt nule. Pentru ca pariurile să fie luate în considerare, nu este necesar ca jucătorul să înceapă meciul, jucătorul trebuie să iasă pe teren în orice etapă în timpul meciului.

33.39. Ultimul marcator de încercare

Selectați ce jucător va înscrie prima încercare.

Posibile selecții: Lista jucătorilor.

33.39.1. Validarea

Dacă jucătorul nu participă la meci, pariurile pe acest jucător sunt nule. Pentru ca pariurile să fie luate în considerare, nu este necesar ca jucătorul să înceapă meciul, jucătorul trebuie să iasă pe teren în orice etapă în timpul meciului.

33.40. Eliminare?

Selectați dacă vreun jucător de pe teren va primi un cartonaș roșu în timpul regulamentar al meciului.
Posibile selecții: Da, Nu.

33.41. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupă.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

33.41.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

33.42. Placebet

Selectați ce echipă va termina în Top x al turneului.

Selecții posibile: Toate echipele care au șansa de a fi în Top x al Turneului/ Campionatului/ Ligii/ Cupei.

33.42.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

34. Uniunea de rugby

34.1. Reguli generale

34.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite în funcție de rezultatul oficial după timpul obișnuit al meciului (80 de minute), dacă nu se specifică altfel în descrierea pieței. Dacă o piață câștigătoare a fost deja stabilită înainte de abandonare, de exemplu, rezultatul primei reprize, toate pariurile pe această piață sunt valabile.

34.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

Meciuri întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției

34.2. Pariuri pe meci

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

34.3. Pauză/Final

Preziceți rezultatul la pauză și la pauză. Ambele rezultate trebuie să fie corecte.

Orele suplimentare nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă/Echipa gazdă, Echipa gazdă/Remiză, Echipa gazdă/Echipa oaspete, Remiză/Echipa gazdă, Remiză/Echipă remiză, Remiză/Echipă oaspete, Echipă oaspete/Echipă gazdă, Echipă oaspete/Remiză, Echipă oaspete/Echipă oaspete .

34.4. Total de puncte Par/Impar

Selectați dacă totalul de puncte în timpul obișnuit al meciului va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

34.5. Puncte totale

Selectați numărul total de puncte înscrise în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste xx puncte, Sub xx puncte.

34.6. Total de puncte și pariuri pe meci

Selectați rezultatul cu normă întreagă și numărul total de puncte înregistrate. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul cu normă întreagă, cât și numărul total de puncte.

Posibile selecții: Sub x.5 puncte și Echipa gazdă, Sub x.5 puncte și Remiză, Sub x.5 puncte și Echipa oaspete, Peste x.5 puncte și Echipa gazdă, Peste x.5 puncte și Remiză, Peste x.5 puncte și Echipa Oaspete.

34.7. Peste/Sub puncte Echipa gazdă

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în meci în timpul regulamentar pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

34.8. Peste/Sub Puncte Echipa Oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa oaspete în meci în timpul regulamentar pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

34.9. Handicap

Selectați câștigătorul după ce s-a aplicat rezultatului spread-ul de handicap.

Posibile selecții 2-Way: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

Posibile selecții 3: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

34.10. Marja câștigătoare

Selectați echipa câștigătoare și superioritatea exactă a obiectivului lor față de adversarii lor.

Posibile selecții: Echipa gazdă 1-7, Echipa gazdă 8-14, Echipa gazdă 15+, Echipa Oaspete 1-7, Echipa Oaspete 8-14, Echipa Oaspete 15+, Remiză.

34.10.1. Validarea

de exemplu: Dacă echipa gazdă câștigă meciul 32:21, selecția „Echipa gazdă 8-14” este selecția câștigătoare. Prolungirile nu contează.

34.11. Prima repriză - Rezultat

Alegeți ce echipă va câștiga prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

34.12. Prima repriză – Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

34.12.1. Validarea

Dacă prima repriză se încheie cu egalitate, toate pariurile de pe această piață sunt nule.

34.13. Prima repriză – Par/Impar

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în prima repriză va fi par sau impar. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Impar, Par.

34.14. Prima repriză – Handicap

Selectați câștigătorul primei reprize, după ce spread-ul de handicap a fost aplicat primei reprize – rezultat.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

34.15. Repriza cu cel mai mare scor

Selectați în ce jumătate de puncte vor fi înregistrate mai multe.

Posibile selecții: 1-a jumătate, 2-a repriză, egal.

34.16. Pentru a câștiga restul meciului

Selectați câștigătorul perioadei de la momentul plasării pariului până la sfârșitul meciului. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 17:12) este scorul curent al meciului. Vor conta doar punctele înscrise după plasarea pariului. Orice puncte marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

34.17. Prima repriză - Cine câștigă restul

Selectați câștigătorul perioadei din momentul plasării pariului până la sfârșitul primei reprize. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 9:3) este scorul curent al meciului. Vor conta doar punctele înscrise după plasarea pariului. Orice puncte marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

34.18. Șansă dublă

Selectați una dintre cele trei opțiuni, echipa gazdă care trebuie să câștige sau să remizeze (Echipa gazdă/Remiză), echipa oaspete care să câștige sau să remizeze (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă care va câștiga (Echipa gazdă/Echipă oaspete).

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă/Remiză oaspete, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

34.19. Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

34.19.1. Validarea

Dacă meciul se termină cu egalitate, toate pariurile pe această piață sunt nule.

34.20. A se califica

Selectați ce echipă va avansa.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

34.20.1. Validarea

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile. În scopul decontării, rezultatul oficial inițial, publicat de organul oficial de conducere imediat după terminarea meciului/evenimentului, va fi considerat final.

34.21. Prima repriză – Total de puncte

Selectați numărul total de puncte marcate în prima repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste xx , Sub xx .

34.22. Prima repriză dublă șansă

Selectați una dintre cele trei opțiuni de rezultat al primei reprize, echipa gazdă care va câștiga sau remiza (Echipa gazdă/Remiză), echipa oaspete care va câștiga sau remiza (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă care va câștiga (Echipa gazdă/Echipă oaspete).

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă/Remiză oaspete, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

34.23. Cursa la X puncte

Selectați care echipă va fi prima care va înscrie un anumit număr (X) de puncte.

Posibile selecții (dublu): Echipa gazdă, Echipa oaspete.

Selecții posibile (3 direcții): Echipa gazdă, Echipa oaspete, Niciuna.

34.23.1. Validarea

În cazul în care nicio echipă nu marchează numărul dat de puncte într-o piață cu două direcții, pariurile vor fi anulate.

34.24. Prima repriză - Totaluri Echipa gazdă

Selectați numărul total de puncte marcate de echipa gazdă în prima repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

34.25. Prima repriză - Totaluri oaspete

Selectați numărul total de puncte marcate de Echipa Oaspete în prima repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

34.26. Prima repriză – Handicap (3 direcții)

Selectați câștigătorul primei reprize după ce s-a aplicat diferența de handicap la rezultatul primei reprize.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

34.27. Repriza a 2-a – Rezultat

Alegeți ce echipă va câștiga a doua repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

34.28. Încercări totale

Selectați numărul total de încercări marcate în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și numărul total de încercări este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Încercările ambelor echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Peste xx, Sub xx

34.29. Total Tries Echipa de acasă

Selectați numărul total de încercări marcate de echipa gazdă în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și numărul total de încercări este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Încercările ambelor echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Peste xx, Sub xx

34.30. Echipa Total Tries Away

Selectați numărul total de încercări marcate de echipa oaspete în meci pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și numărul total de încercări este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Încercările ambelor echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Peste xx, Sub xx

34.31. Echipa care va marca prima încercare

Selectați care echipă va înscrie prima încercare.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără încercare, Echipa Oaspete.

34.32. Prima încercare convertită

Selectați dacă conversia după prima încercare are succes sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

34.33. Echipa care va înscrie ultima încercare

Selectați care echipă va înscrie ultima încercare din meci.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără încercare, Echipa Oaspete.

34.34. Echipa care va înscrie Încercați #X

Selectați ce echipă va marca încercarea menționată. În cazul în care nicio echipă nu va înscrie proba dată, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

34.35. Prima repriză - Total încercări

Selectați numărul total de încercări marcate în prima repriză pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă se folosește un număr întreg pentru total și numărul total de încercări este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Încercările ambelor echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Peste xx, Sub xx

34.36. Primul marcator de încercare

Selectați ce jucător va înscrie prima încercare.

Posibile selecții: Lista jucătorilor.

34.36.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie luate în considerare, nu este necesar ca jucătorul să înceapă meciul, jucătorul trebuie să iasă pe teren în orice etapă în timpul meciului. Dacă jucătorul intervine după ce a fost marcată prima încercare, pariurile pe acest jucător sunt nule.

34.37. Oricand Tryscoreer

Selectați ce jucător va înscrie o încercare în orice moment în timpul meciului.

Posibile selecții: Lista jucătorilor.

34.37.1. Validarea

Dacă jucătorul nu participă la meci, pariurile pe acest jucător sunt nule. Pentru ca pariurile să fie luate în considerare, nu este necesar ca jucătorul să înceapă meciul, jucătorul trebuie să iasă pe teren în orice etapă în timpul meciului.

34.38. Ultimul marcator de încercare

Selectați ce jucător va înscrie prima încercare.

Posibile selecții: Lista jucătorilor.

34.38.1. Validarea

Dacă jucătorul nu participă la meci, pariurile pe acest jucător sunt nule. Pentru ca pariurile să fie luate în considerare, nu este necesar ca jucătorul să înceapă meciul, jucătorul trebuie să iasă pe teren în orice etapă în timpul meciului.

34.39. Eliminare?

Selectați dacă vreun jucător de pe teren va primi un cartonaș roșu în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: Da, Nu.

34.40. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupă.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

34.40.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

34.41. Placebet

Selectați ce echipă va termina în Top x al turneului.

Selecții posibile: Toate echipele care au șansa de a fi în Top x al Turneului/ Campionatului/ Ligii/ Cupei.

34.41.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

35. Snooker

35.1. Reguli generale

35.1.1. Validarea

Toate piețele sunt decontate conform rezultatului final oficial, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței.

În meciurile din ligă în care sunt cotate cote pentru remiză, toate pariurile pe jucători care vor câștiga vor fi tratate ca selecții pierzătoare dacă meciul este egal.

Dacă rezultatul unei piețe cu două direcții este egal, pariurile vor fi nule.

35.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile amânate care nu au început vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și finalizat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

Dacă un meci începe, dar nu este finalizat, jucătorul care trece în runda următoare va fi considerat câștigător în scopul decontării, cu condiția ca cel puțin un cadru să fi fost finalizat, în caz contrar pariurile sunt nule. Toate celelalte piețe vor fi nule, cu excepția cazului în care rezultatul a fost deja determinat în momentul abandonării.

Meciurile întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției.

35.1.3. Rame re-racked

Piețele atât pentru First Legal Red, cât și pentru First Legal Color vor fi soluționate imediat, indiferent dacă un cadru este re-rack. Orice piețe legate de scor în cadrul sau dimensiunea pauzei vor fi stabilite la încheierea cadrului, cu excepția cazului în care rezultatul este determinat înainte de re-rack.

Piețele pentru Frame Winner, Frame Winner In-Running și Total Points vor fi stabilite la sfârșitul cadrului re-racked. Jucați numai după re-rack-ul va conta în scopuri de decontare.

35.2. Pariuri pe meci (2 direcții)

Alegeți câștigătorul meciului.

Posibile selecții în două direcții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

Posibile selecții în trei căi: Jucătorul 1, Remiză, Jucătorul 2.

35.3. Handicap

Selectați câștigătorul după ce handicapul de cadre a fost aplicat rezultatului final oficial.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru jucătorul 1, xx-Handicap pentru jucătorul 2.

35.4. Total de cadre

Selectați numărul total de cadre din potrivire care să fie peste (mai mult decât), între sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Numărul de cadre ale ambilor participanți va fi combinat.

Selectări posibile: Sub y, Între y – x, Peste x.

35.5. Scorul corect

Selectați scorul corect. Dacă numărul complet de seturi/cadre nu este finalizat, pariurile sunt nule.

Posibile selecții: Orice rezultat posibil.

35.6. Centuries pe meci

Selectați câte Centuries vor fi în întregul meci.

Selectări posibile: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

35.7. Jucătorul 1 – Centuries pe meci

Selectați câte Centuries va avea jucătorul 1 în întregul meci.

Selectări posibile: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

35.8. Jucătorul 2 – Centuries pe meci

Selectați câte Centuries Player 2 va avea în întregul meci.

Selectări posibile: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

35.9. Cea mai mare pauză din meci

Selectați jucătorul care va avea cea mai mare pauză din meci.

Selectări posibile: Jucătorul 1, Remiză, Jucătorul 2.

35.10. Cea mai mare pauză a meciului

Selectați numărul total de puncte din cea mai mare pauză din meci care să fie peste (mai mult decât), între sau sub (mai puțin decât) valoarea dată.

Selectări posibile: Sub y, Între y – x, Peste x.

35.11. Jucătorul 1 – cea mai mare pauză

Selectați numărul total de puncte din cea mai mare pauză a jucătorului 1 din meci care să fie peste (mai mult decât), între sau sub (mai puțin decât) valoarea dată.

Selectări posibile: Sub y, Între y – x, Peste x.

35.12. Jucătorul 2 – cea mai mare pauză

Selectați numărul total de puncte din cea mai mare pauză a jucătorului 2 din meci pentru a fi peste (mai mult decât), între sau sub (mai puțin decât) valoarea dată.

Selectări posibile: Sub y, Între y – x, Peste x.

35.13. Cadrul X - Câștigător

Selectați jucătorul care va câștiga Cadrul X specificat.

Posibile selecții: Participant 1, Participant 2.

35.14. Cadrul X – Total de puncte

Selectați fie numărul total de puncte jucate în cadrul specificat (X) sunt peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă exact valoarea este scorul, pariurile vor fi nule.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

35.15. Cadrul X – Cea mai mare pauză

Selectați numărul total de puncte ale celei mai mari întreruperi din cadrul specificat pentru a fi peste (mai mult decât), între sau sub (mai puțin decât) valoarea dată.

Selectări posibile: Sub y, Între y – x, Peste x.

35.16. Cadrul X – Rupere Y +

Selectați fie că numărul total de puncte ale celei mai mari întreruperi din cadru este mai mare sau mai mic decât valoarea dată.

Posibile selecții: Da, Nu.

35.17. Cadrul X – Jucătorul Y Break peste Z Puncte

Selectați fie cel mai mare număr de puncte jucate în cea mai mare pauză a fiecărui jucător din cadru sunt peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă exact valoarea este scorul, pariurile vor fi nule.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte.

35.18. Cadrul X – primul ghiveci roșu

Selectați care jucător va găti primul o minge roșie în cadrul dat.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

35.19. Rama X – Prima culoare în ghiveci

Selectați ce culoare va fi înghițită prima în cadrul dat.

Posibile selecții: Galben, Verde, Maro, Albastru, Roz, Negru.

35.20. Cine câștigă restul meciului

Selectați câștigătorul meciului din momentul plasării pariului până la sfârșitul meciului. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar cadrele câștigate după plasarea pariului. Orice cadre câștigate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Selecții posibile: Jucătorul 1, Remiză, Jucătorul 2.

35.21. Potrivii Treble

Selectați un jucător pentru a câștiga meciul, câștigați primul cadru și obțineți cea mai mare pauză în același meci. Dacă oricare dintre aceste piețe se termină la egalitate, atunci toate pariurile vor fi decontate ca învinși.

35.22. Piețele de sesiune

În cazul în care un jucător se retrage dintr-o sesiune, pariurile pe orice jucător, meci, acca sau totaluri speciale pentru sesiune care implică acel jucător vor fi nule.

35.23. Antepost

Selectați ce jucător va câștiga turneul.

Posibile selecții: Toate echipele/participanții care au șansa de a câștiga turneul.

35.23.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă/participant nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă/participant sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

36. Fotbal

36.1. Reguli generale

36.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite în funcție de rezultatul oficial după timpul obișnuit al meciului (90 de minute), dacă nu se specifică altfel în descrierea pieței. Aceasta include orice accidentare adăugată sau timp oprit, dar nu include prelungiri, timpul alocat pentru o lovitură de penalty sau golul de aur.

Dacă niciun meci nu este programat să fie jucat timp de cel puțin 80 de minute sau folosește alt format decât 2 reprize de până la 40 sau 45 de minute fiecare, atunci toate pariurile pe acel meci vor fi anulate. Dacă un total de 90 de minute sunt jucate în timpul obișnuit al jocului, dar într-un format diferit, atunci numai piețele de rezultate cu normă întreagă, dublă șansă, total de goluri peste/sub și Handicap vor fi decontate în funcție de rezultat după 90 de minute și orice alte părți rămase. piețele vor fi decontate ca nule.

Anumite meciuri de tineret se termină după 80 de minute care nu trebuie să fie indicate pe terminal.

Pentru toate pariurile cu Cartonase și puncte de rezervare, toate Cartonasele date jucătorilor care nu sunt pe teren sau conducere și Cartonasele date după fluierul final nu sunt luate în considerare pentru totalul de puncte și pentru achitarea acestui pariu.

36.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile. Dacă o piață câștigătoare a fost deja determinată înainte de abandonare, de exemplu peste 0,5 goluri, rezultat la pauză etc., toate pariurile pe aceste piețe sunt valabile.

Meciurile întrerupte sau amânate, care au loc în cadrul unui turneu, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției.

36.2. Rezultat fulltime

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.3. A se califica

Selectați ce echipă va avansa.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

36.3.1. Validarea

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și jucat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile. În scopul decontării, rezultatul oficial inițial, publicat de organul oficial de conducere imediat după terminarea meciului/eventului, va fi considerat final.

36.4. Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga meciul. Dacă meciul este egal, pariurile sunt nule.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

36.4.1. Validarea

Dacă meciul se termină la egalitate, toate pariurile pe această piață sunt nule.

36.5. Handicap

Selectați câștigătorul, după ce handicapul menționat a fost aplicat rezultatului final oficial.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.6. Pauză/Final

Preziceți rezultatul la pauză și la pauză. Ambele rezultate trebuie să fie corecte.

Orele suplimentare nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă/Echipa gazdă, Echipa gazdă/Remiză, Echipa gazdă/Echipa oaspete, Remiză/Echipa gazdă, Remiză/Echipă remiză, Remiză/Echipă oaspete, Echipă oaspete/Echipă gazdă, Echipă oaspete/Remiză, Echipă oaspete/Echipă oaspete .

36.7. Șansă dublă

Selectați care va fi rezultatul final al meciului într-unul dintre cele două rezultate specificate.

Posibile selecții:

Echipa gazdă sau remiză (1X) - dacă rezultatul final este fie o victorie acasă, fie o egalitate, pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Remiză sau echipă oaspete (X2) - dacă rezultatul final este fie o egalitate, fie o victorie oaspete, pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

Echipa acasă sau oaspete (12) - dacă rezultatul final este fie o victorie acasă, fie oaspete, pariurile pe această selecție sunt câștigătoare.

36.8. Pentru a câștiga restul meciului

Selectați câștigătorul perioadei de la momentul plasării pariului până la sfârșitul meciului. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar golurile marcate după plasarea pariului. Orice goluri marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.9. Total de goluri în restul meciului

Selectați numărul total de goluri marcate din momentul plasării pariului până la sfârșitul meciului. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar golurile marcate după plasarea pariului. Orice goluri marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Peste x,5, Sub x,5.

36.10. Handicap asiatic

Selectați câștigătorul, după ce handicapul dat a fost aplicat rezultatului final oficial.

Tot handicapul de gol: se va acorda un handicap de +/- unul sau mai multe goluri fiecăreia dintre echipe care se va adăuga la numărul real de goluri marcate. Pariurile plasate vor fi nule dacă meciul se termină la egalitate după ce s-a aplicat echipelor repartizarea handicapului.

handicap de jumătate de gol: se va acorda un handicap de +/- 0,5 (jumătate de unul) sau mai multe goluri fiecărei echipe care se vor adăuga la numărul real de goluri marcate. Pariurile plasate nu se pot termina la egalitate.

Split handicap: se va acorda un handicap de +/- 0,25 (sfert de unu) sau mai multe goluri fiecărei echipe. Miza va fi împărțită în mod egal între două pariuri, cu o jumătate din miză plasată pe întreg handicapul +/- 0,0 (scratch) sau mai mult și cealaltă jumătate din miză plasată pe jumătate de handicap 0,5 (jumătate de unu) sau mai mult. , care se va adăuga sau scade la numărul real de goluri marcate de fiecare echipă. Handicapul împărțit este întotdeauna punctul de jumătate dintre handicapul întreg și handicapul jumătate. Posibile selecții: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

36.11. Total de goluri asiatice

Selectați numărul total de goluri marcate în meci în timpul regulamentar pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată.

Toată linia de poartă: Dacă un număr întreg (de exemplu, 3,0 sau 4,0) este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: Peste x.0, Sub x.0.

Jumătate de poartă: linii cu x.5, vezi Goluri totale de fotbal.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5.

Linia de poartă împărțită: Miza va fi împărțită în mod egal între două pariuri, cu o jumătate din miză plasată pe toată linia de poartă și cealaltă jumătate din miză plasată pe jumătatea liniei de poartă. Linia de poartă împărțită este întotdeauna punctul de jumătate dintre întreaga linie de poartă și jumătatea de poartă.

Posibile selecții x.25: Peste x.25, Sub x.25 (ex. Peste 3.25: jumătate de miză la Peste 3,0 și jumătate de miză la Peste 3,5).

Posibile selecții x.75: Peste x.75, Sub x.75 (ex. Peste 3.75: jumătate de miză la Peste 3,5 și jumătate de miză la Peste 4,0).

36.12. Ambele echipe să înscrie

Selectați dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: Da nu.

36.13. Total goluri

Selectați dacă numărul total de goluri marcate de ambele echipe în timpul regulamentar al meciului va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare indicată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri. Peste x,0 goluri, Sub x,0 goluri.

36.14. Total obiective (agregat)

Selectați câte goluri vor fi marcate în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții:

- 0 sau 1 gol, 2 sau 3 goluri, 4 sau 5 goluri, 6 sau mai multe.
- 0 sau 1 gol, 2 sau 3 goluri, 4 - 6 goluri, 7 sau mai multe.

36.15. Total de obiective (exact)

Selectați câte goluri vor fi marcate în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții:

- Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, Exact 3 goluri, 4 sau mai multe goluri.
- Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, Exact 3 goluri, Exact 4 goluri, Exact 5 goluri, 6 sau mai multe goluri.
- Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, Exact 3 goluri, Exact 4 goluri, Exact 5 goluri, Exact 6 goluri, Exact 7 goluri, Exact 8 goluri, 9 sau mai multe goluri.
- Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, Exact 3 goluri, Exact 4 goluri, Exact 5 goluri, Exact 6 goluri, Exact 7 goluri, Exact 8 goluri, Exact 9 goluri, 10 sau mai multe goluri.

36.16. Total goluri (3 benzi)

Selectați dacă numărul total de goluri marcate în timpul regulamentar al meciului va fi peste (mai mult decât), sub (mai puțin decât) sau exact valoarea indicată.

Posibile selecții: Mai puțin de X Goluri, Exact X Goluri, Mai mult de X Goluri

36.17. Ce echipe să marcheze

Selectați cine marchează sau nu în timpul obișnuit al meciului.

Selecții posibile: numai echipa gazdă, numai echipa oaspete, ambele echipe, fără gol.

36.18. Echipa gazdă totală

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa gazdă în meci în timpul regulamentar pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

36.19. Echipa totală oaspete

Selectați numărul total de goluri marcate de echipa oaspete în meci în timpul regulamentar pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

36.20. Goluri Echipa gazdă

Selectați câte goluri va marca echipa gazdă în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții:

- Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, 3 sau mai multe goluri.
- Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, Exact 3 goluri, 4 sau mai multe goluri.
- Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, Exact 3 goluri, Exact 4 goluri, Exact 5 goluri, Exact 6 goluri, Exact 7 goluri, Exact 8 goluri, Exact 9 goluri, 10 sau mai multe goluri.

36.21. Goluri oaspete

Selectați câte goluri va înscrie echipa oaspete în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții:

- Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, 3 sau mai multe goluri.
- Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, Exact 3 goluri, 4 sau mai multe goluri.
- Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, Exact 3 goluri, Exact 4 goluri, Exact 5 goluri, Exact 6 goluri, Exact 7 goluri, Exact 8 goluri, Exact 9 goluri, 10 sau mai multe goluri.

36.22. Goluri par sau impare

Selectați dacă numărul total de goluri în timpul obișnuit al meciului va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

36.22.1. Validarea

Orice meci care rezultă în 0:0 va fi egal.

36.23. Goluri par sau impare – Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de goluri ale echipei gazdă în timpul regulamentar al meciului va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

36.23.1. Validarea

Niciun gol al echipei gazdă nu va fi stabilit la fel de egal.

36.24. Goluri par sau impare – Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de goluri ale echipei oaspete în timpul obișnuit al meciului va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

36.24.1. Validarea

Niciun gol al echipei oaspete nu va fi stabilit la fel de egal

36.25. Scorul corect

Selectați scorul exact al unui meci în timpul normal al meciului.

Posibile selecții: de exemplu, echipa gazdă câștigă 1:0, remiza 1:1, echipa oaspete câștigă 3:2, ..., echipa gazdă câștigă 6:0, remiza 3:3, echipa oaspete câștigă 6:0, oricare alta.

36.26. Marja câștigătoare

Selectați echipa câștigătoare și superioritatea exactă a obiectivului lor față de adversarii lor.

Posibile selecții: Echipa gazdă cu 1, Echipa gazdă cu 2, Echipa gazdă cu 3+, Echipa oaspete cu 1, Echipa oaspete cu 2, Echipa oaspete cu 3+, Remiză.

36.26.1. Validarea

de exemplu: Dacă echipa gazdă câștigă meciul 3:1, selecția „Echipa gazdă cu 2” este selecția câștigătoare.

36.27. Marja câștigătoare (meci)

Selectați care va fi diferența de goluri câștigătoare.

Posibile selecții: echipa gazdă să câștige cu exact 1, 2 goluri sau 3+ goluri
Echipa oaspete va câștiga cu exact 1, 2 goluri sau 3+ goluri

Remiză

36.27.1. Validarea

de exemplu: Dacă echipa gazdă câștigă meciul 3:1, selecția „2” este selecția câștigătoare.

36.28. Fluxul meciurilor (primul gol / rezultat final)

Selectați care echipă va înscrie primul gol și care echipă va câștiga meciul. Pariurile trebuie să indice atât echipa care marchează primul gol, cât și câștigătorul cu normă întreagă. Autogolurile contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă/Echipa gazdă, Echipa gazdă/Remiză, Echipa gazdă/Echipa oaspete, Echipa oaspete/Echipa gazdă, Echipa oaspete/Remiză, Echipa oaspete/Echipa oaspete, Niciun gol.

36.29. Total goluri și pariuri pe meci

Selectați rezultatul final și totalul golurilor marcate. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul cu normă întreagă, cât și golurile totale.

Selecții posibile: Sub x.5 goluri și Echipa gazdă, Sub x.5 goluri și Remiză, Sub x.5 goluri și Echipa oaspete, Peste x.5 goluri și Echipa gazdă, Peste x.5 goluri și Remiză, Peste x.5 goluri și Echipa oaspete.

36.30. Matchbet și ambele echipe care vor marca

Selectați rezultatul cu normă întreagă și dacă ambele echipe marchează. Pariurile trebuie să indice ambele.

Posibile selecții: Echipa gazdă și Da, Echipa gazdă și Nu, Remiză și Da, Remiză și Nu, Echipa oaspete și Da, Echipa oaspete și Nu.

36.31. Ambele echipe de marcat și total de goluri

Un pariu combinat dacă ambele echipe vor înscrie și care va fi numărul total de goluri în meci.

Posibile selecții: Da și peste xx goluri, Da și sub xx goluri, Nu și peste xx goluri, Nu și sub xx goluri.

36.32. Șansă dublă și ambele echipe de a marca

Selectați șansa dublă pentru rezultatul final și dacă ambele echipe marchează sau nu. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul cu normă întreagă, cât și golurile totale.

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză și da, Echipa oaspete/Remiză și Da, Echipa gazdă/Echipă oaspete și Da, Echipa gazdă/Remiză și Nu, Echipa oaspete/Remiză și Nu, Echipa gazdă/Echipă oaspete și Nu.

36.33. Șansă dublă și goluri totale

Selectați șansa dublă pentru rezultatul final și totalul golurilor marcate. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul cu normă întreagă, cât și golurile totale.

Selecții posibile: Echipa gazdă/Remiză și peste, Echipa oaspete/Remiză și peste, Echipa gazdă/Echipă oaspete și peste, Echipa gazdă/Remiză și sub, Echipa oaspete/Remiză și sub, Echipa gazdă/Echipă oaspete și sub.

36.34. Nicio remiză Ambele echipe să marcheze

Selectați dacă vreo echipă va câștiga meciul și ambele echipe vor înscrie în timpul regulamentar.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.35. Foaia curată – Echipa de acasă

Nu va primi echipa gazdă niciun gol în timpul regulamentar al meciului?

Posibile selecții: Da, Nu.

36.36. Foaia curată – Echipa deplasată

Oaspeții nu vor primi niciun gol în timpul regulamentar al meciului?

Posibile selecții: Da, Nu.

36.37. Acasă fără pariu

Selectați rezultatul meciului după timpul regulamentar. În cazul unui câștig acasă, pariurile pe această piață sunt vid.

Posibile selecții: Remiză, Echipa Oaspete.

36.38. Deplasare fără pariu

Selectați rezultatul meciului după timpul regulamentar. În cazul unui câștig oaspete, pariurile pe această piață sunt vid.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză.

36.39. A câștigat acasă la Nil

Selectați dacă echipa gazdă câștigă meciul fără a primi niciun gol.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.40. Victorie oaspete pentru Nil

Selectați dacă echipa oaspete câștigă meciul fără a primi niciun gol.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.41. Repriza cu cel mai mare scor

În care repriză se vor marca mai multe goluri.

Posibile selecții: 1-a repriză, 2-a repriză, egal.

36.42. Prima echipă care înscrie

Selectați care echipă va înscrie prima în timpul regulamentar al meciului. Nicio selecție de goluri nu este disponibilă pentru a paria.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Fără gol.

36.43. Următorul obiectiv

Selectați ce echipă va înscrie următoarea. Numai timpul obișnuit al meciului după plasarea pariului contează și „niciun gol” este o opțiune.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără gol, Echipa oaspete.

36.44. Ultima echipă care a marcat

Selectați care echipă va marca ultima în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Fără gol.

36.45. Echipa de punctaj

Selectați ce echipă(e) vor înscrie în timpul regulamentar al meciului. Nicio selecție de goluri nu este disponibilă pentru a paria.

Posibile selecții: Ambele, Doar echipa gazdă, Doar echipa oaspete, Niciun gol.

36.46. Echipa gazdă va câștiga ambele reprize

Selectați dacă echipa gazdă câștigă ambele reprize sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.47. Echipa oaspete va câștiga ambele reprize

Selectați dacă echipa oaspete câștigă ambele reprize sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.48. Echipa gazdă va câștiga oricare dintre reprize

Selectați dacă echipa gazdă câștigă cel puțin una din ambele reprize.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.49. Echipa oaspete va câștiga oricare dintre reprize

Selectați dacă echipa oaspete câștigă cel puțin una din ambele reprize.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.50. Ambele echipe vor marca în prima repriză/a doua repriză

Selectați dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în prima repriză și ambele echipe vor înscrie în a doua repriză.

Posibile selecții: Nu/Nu, Da/Nu, Da/Da, Nu/Da.

36.51. Ambele echipe vor marca în ambele reprize

Selectați dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în ambele reprize.

Posibile selecții: Da, Nu

36.52. Echipa gazdă va înscrie în ambele reprize

Selectați dacă echipa gazdă marchează un gol în ambele reprize sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.53. Echipa oaspete va înscrie în ambele reprize

Selectați dacă echipa oaspete marchează un gol în ambele reprize sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.54. Primul marcator

Selectați care jucător va înscrie primul gol al meciului.

Posibile selecții: toți jucătorii din echipele respective.

36.54.1. Validarea

Dacă jucătorul nu participă la meci sau nu vine după primul gol, pariurile pe acest jucător sunt nule. Autogolurile nu contează.

36.55. Marcator oricând

Selectați ce jucător va înscrie în orice moment în timpul meciului. (timpul suplimentar nu contează)

Selecții posibile: toți jucătorii care fac parte din echipe.

36.55.1. Validarea

Dacă jucătorul nu participă la meci, pariurile pe acest jucător sunt nule. Pentru ca pariurile să fie luate în considerare, nu este necesar ca jucătorul să înceapă meciul, jucătorul trebuie să iasă pe teren în orice etapă în timpul meciului. Autogolurile nu contează.

36.56. Următorul marcator

Selectați ce jucător va înscrie următorul.

Posibile selecții: toți jucătorii care se află pe teren sau care pot intra atunci când pariul este plasat.

36.56.1. Validarea

Înlocuirile de jucători nu afectează decontarea; pariul nu va fi nul.

36.57. Ultimul marcator

Selectați care jucător va înscrie ultimul gol al meciului.

Posibile selecții: toți jucătorii din echipele respective.

36.58. Wincast

Jucătorul să marcheze și echipa să câștige/emeze/pierde

Un pariu combinat pe un jucător desemnat să marcheze oricând în timpul meciului obișnuit și ca echipa sa să câștige, să remizeze sau să piardă meciul.

36.58.1. Validarea

Dacă jucătorul desemnat nu joacă, pariul va fi considerat nul.

În cazul în care un meci este abandonat înainte de încheierea timpului regulamentar al meciului, pariul va fi considerat nul, indiferent dacă un gol a fost sau nu marcat.

Autogolurile nu contează.

36.59. Scorecast

Jucătorul să marcheze primul și echipa să câștige/emeze/pierde

Un pariu combinat pe un jucător desemnat să marcheze primul și ca echipa sa să câștige, să remizeze sau să piardă meciul.

36.59.1. Validarea

Dacă jucătorul desemnat nu joacă sau intră pe teren după ce a fost marcat un gol, pariul va fi considerat nul.

În cazul în care un meci este abandonat înainte de încheierea timpului regulamentar al meciului, pariul va fi considerat nul, indiferent dacă un gol a fost sau nu marcat.

Autogolurile nu contează.

36.60. Autogol în meci

Selectați dacă un autogol va fi marcat în timpul regulamentar al meciului

Posibile selecții: Da, Nu

36.61. Golul # X Autogol

Selectați dacă obiectivul specific (X) va fi un autogol (de exemplu, golul #2, autogol)

Posibile selecții: Da, Nu

36.62. Ultimul gol Autogol

Selectați dacă ultimul gol al meciului va fi autogol

Posibile selecții: Da, Nu

36.62.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie luate în considerare, nu este necesar ca jucătorul să înceapă meciul, jucătorul trebuie să iasă pe teren în orice etapă în timpul meciului. Autogolurile nu contează.

36.63. Prima repriză - Rezultat

Alegeți ce echipă va câștiga prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.64. Prima repriză – Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga prima repriză. Dacă prima repriză se încheie la egalitate, toate pariurile de pe această piață sunt nule.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

36.65. Prima repriză – Handicap

Selectați câștigătorul primei reprize după ce s-a aplicat diferența de handicap la rezultatul primei reprize.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.66. Prima repriză – șansă dublă

Selectați una dintre cele trei opțiuni pentru rezultatul pauzei, echipa gazdă care va câștiga sau remiza (Echipa gazdă/Remiză), echipa oaspete care va câștiga sau remiza (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă care va câștiga (Echipa gazdă/Echipă oaspete).

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă/Remiză oaspete, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

36.67. Prima repriză – Cine câștigă restul

Selectați câștigătorul perioadei din momentul plasării pariului până la sfârșitul primei reprize. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar golurile marcate după plasarea pariului. Orice goluri marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.68. Total de goluri în restul primei reprize

Selectați numărul total de goluri marcate din momentul plasării pariului până la sfârșitul primei reprize. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar golurile marcate după plasarea pariului. Orice goluri marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu. Posibile selecții: Peste xx, Sub xx

36.69. Restul primei reprize – Total de goluri (exact)

Selectați numărul total de goluri marcate din momentul plasării pariului până la sfârșitul primei reprize. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar golurile marcate după plasarea pariului. Orice goluri marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu. Posibile selecții: Fără obiectiv, 1, 2, 3 sau mai multe
Selecții posibile: Fără gol, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 sau mai multe

36.70. Prima repriză – Handicap asiatic

Selectați câștigătorul, după ce handicapul dat a fost aplicat rezultatului oficial al primei reprize.
Tot handicapul de gol: se va acorda un handicap de +/- unul sau mai multe goluri fiecăreia dintre echipe care se va adăuga la numărul real de goluri marcate. Pariurile plasate vor fi nule dacă prima repriză se termină la egalitate după ce s-a aplicat echipelor repartizarea handicapului.
handicap de jumătate de gol: se va acorda un handicap de +/- 0,5 (jumătate de unul) sau mai multe goluri fiecărei echipe care se vor adăuga la numărul real de goluri marcate. Pariurile plasate nu se pot termina la egalitate.

Split handicap: se va acorda un handicap de +/- 0,25 (sfert de unu) sau mai multe goluri fiecărei echipe. Miza va fi împărțită în mod egal între două pariuri, cu o jumătate din miză plasată pe întreg handicapul +/- 0,0 (scratch) sau mai mult și cealaltă jumătate din miză plasată pe jumătate de handicap 0,5 (jumătate de unu) sau mai mult. , care se va adăuga sau scade la numărul real de goluri marcate de fiecare echipă în prima repriză. Handicapul împărțit este întotdeauna punctul de jumătate dintre handicapul întreg și handicapul jumătate.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

36.71. Prima repriză - Total de goluri asiatice

Selectați numărul total de goluri marcate în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea dată.

Toată linia de poartă: Dacă un număr întreg (de ex. 1,0 sau 2,0) este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: Peste x.0, Sub x.0.

Jumătate de poartă: Linii cu x.5, vezi Fotbal prima repriză - Total goluri.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5.

Linia de poartă împărțită: Miza va fi împărțită în mod egal între două pariuri, cu o jumătate din miză plasată pe toată linia de poartă și cealaltă jumătate din miză plasată pe jumătatea liniei de poartă. Linia de poartă împărțită este întotdeauna punctul de jumătate dintre întreaga linie de poartă și jumătatea de poartă.

Posibile selecții x.25: Peste x.25, Sub x.25 (de ex. Peste 1.25: jumătate de miză la Peste 1,0 și jumătate de miză la Peste 1,5).

Posibile selecții x.75: Peste x.75, Sub x.75 (de ex. Peste 1.75: jumătate de miză la Peste 1,5 și jumătate de miză la Peste 2,0).

36.72. Prima repriză – Ambele echipe vor marca

Selectați dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în prima repriză.

Posibile selecții: Da nu.

36.73. Prima repriză – Total goluri

Selectați numărul total de goluri marcate în prima repriză pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri.

36.74. Prima repriză – Total goluri (agregat)

Selectați numărul total de goluri marcate în prima repriză.

Posibile selecții: 0-1, 2-3, 4 sau mai multe

36.75. Prima repriză – Total goluri (3 direcții)

Selectați numărul total de goluri marcate în prima repriză pentru a fi peste (mai mult decât), sub (mai puțin decât) sau exact valoarea dată

Posibile selecții: Mai puțin de X Goluri, Exact X Goluri, Mai mult de X Goluri

36.76. Prima repriză – Totaluri (exact)

Selectați câte goluri vor fi marcate de ambele echipe în prima repriză.

Posibile selecții: Niciun gol, Exact 1 gol, 2 sau mai multe goluri.

Posibile selecții: Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, 3 sau mai multe goluri.

36.77. Prima repriză – Prima echipă care înscrie

Selectați care echipă va înscrie prima în prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Fără gol.

36.78. Prima repriză – Următorul gol

Alegeți ce echipă va înscrie următoarea în prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără gol, Echipa oaspete.

36.79. Prima repriză – Goluri Echipa gazdă

Selectați câte goluri va marca echipa gazdă în prima repriză.

Posibile selecții: Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, 3 sau mai multe goluri.

36.80. Prima repriză – Goluri oaspete

Selectați câte goluri va înscrie echipa oaspete în prima repriză.

Posibile selecții: Niciun gol, Exact 1 gol, Exact 2 goluri, 3 sau mai multe goluri.

36.81. Prima repriză – Timpul primului gol

Selectați în ce interval de meci va fi marcat primul gol în prima repriză. Orice accidentare adăugată sau timpi de oprire se consideră minut 45. Durata intervalului: 5 minute

Selecții posibile: 00:00 – 04:59, 05:00 – 09:59, 10:00 – 14:59, 15:00 – 19:59, 20:00 – 24:59, 25:00 – 29:59, 30:00 – 34:59, 35:00 – 39:59, 40:00 – Pauza, fără gol

36.82. Prima repriză – Echipa de acasă cu foaia curată

Nu va primi echipa gazdă niciun gol în prima repriză?

Posibile selecții: Da, Nu.

36.83. Prima repriză – Echipa deplasare cu foaia curată

Oaspeții nu primesc niciun gol în prima repriză.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.84. Prima repriză – Par/Impar

Selectați dacă numărul total de goluri marcate în prima repriză va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

36.84.1. Validarea

Orice meci care rezultă în 0:0 va fi egal.

36.85. Prima repriză – scor corect

Selectați scorul exact al primei reprize.

Posibile selecții: de exemplu, echipa gazdă câștigă 1:0, remiza 0:0, echipa oaspete câștigă 1:0, ..., echipa gazdă câștigă 2:1, remiza 2:2, echipa oaspete câștigă 2:1, orice alt rezultat (pre- numai potrivire).

36.86. Prima repriză – Totaluri și rezultatul primei reprize

Selectați rezultatul pauzei și totalul de goluri marcate în prima repriză. Pariurile trebuie să indice ambele.

Selecții posibile: Sub x.5 goluri și Echipa gazdă, Sub x.5 goluri și Remiză, Sub x.5 goluri și Echipa oaspete, Peste x.5 goluri și Echipa gazdă, Peste x.5 goluri și Remiză, Peste x.5 goluri și Echipa oaspete.

36.87. Prima repriză – Matchbet și ambele echipe care vor înscrie

Selectați rezultatul pauzei și dacă ambele echipe marchează în prima repriză. Pariurile trebuie să indice ambele.

Posibile selecții: Echipa gazdă și Da, Echipa gazdă și Nu, Remiză și Da, Remiză și Nu, Echipa oaspete și Da, Echipa oaspete și Nu.

36.88. Repriza a 2-a – Rezultat

Alegeți ce echipă va câștiga a doua repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.89. Repriza a 2-a – Remiză fără pariu

Alegeți ce echipă va câștiga a doua repriză. Dacă a doua repriză se încheie la egalitate, toate pariurile pe această piață sunt nule.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

36.90. Repriza a 2-a – Handicap

Selectați câștigătorul celei de-a doua reprize după ce diferența de handicap a fost aplicată rezultatului reprizei secunde.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.91. Repriza 2 - Șansă dublă

Selectați una dintre cele trei opțiuni pentru rezultatul reprizei a doua, echipa gazdă care să câștige sau să remizeze (Echipa gazdă/Remiză), echipa oaspete să câștige sau să remizeze (Echipă oaspete/Remiză) sau oricare echipă să câștige (Echipa gazdă/Echipă oaspete) .

Posibile selecții: Echipa gazdă/Remiză, Echipă/Remiză oaspete, Echipa gazdă/Echipă oaspete.

36.92. A doua repriză – Ambele echipe vor înscrie

Selectați dacă ambele echipe vor înscrie sau nu în a doua repriză.

Posibile selecții: Da nu.

36.93. Repriza a 2-a – Total goluri

Selectați dacă numărul total de goluri marcate în a doua repriză de ambele echipe va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare indicată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri. Peste x,0 goluri, Sub x,0 goluri.

36.94. Repriza a 2-a - Total goluri (3 direcții)

Selectați numărul total de goluri marcate în a doua repriză pentru a fi peste (mai mult decât), sub (mai puțin decât) sau exact valoarea dată

Posibile selecții: Mai puțin de X Goluri, Exact X Goluri, Mai mult de X Goluri.

36.95. Repriza a 2-a – Totaluri (exact)

Selectați câte goluri vor fi marcate de ambele echipe în a doua repriză.

Posibile selecții: Niciun gol, Exact 1 gol, 2 sau mai multe goluri.

36.96. A 2-a repriză - Timpul primului gol

Selectați în ce interval de minute va fi marcat primul gol din a doua repriză. Orice rănire adăugată sau timpi de oprire contează ca minut 90. Durata intervalului: 5 minute

Selecții posibile: Pauza – 49:59, 50:00 – 54:59, 55:00 – 59:59, 60:00 – 64:59, 65:00 – 69:59, 70:00 – 74:59, 75 :00 – 79:59, 80:00 – 84:59, 85:00 – Fulltime, fără gol

36.97. A 2-a repriză - Prima echipă care înscrie

Selectați care echipă va înscrie prima în repriza a doua.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Fără gol.

36.98. A 2-a repriză - Par/Impar

Selectați dacă numărul total de goluri marcate în a doua repriză va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

36.99. Repriza a 2-a – scor corect

Selectați scorul exact al reprizei secunde.

Posibile selecții: de exemplu, echipa gazdă câștigă 1:0, remiza 0:0, echipa oaspete câștigă 1:0, ..., echipa gazdă câștigă 2:1, remiza 2:2, echipa oaspete câștigă 2:1, orice alt rezultat (pre- numai potrivire).

36.100. Ambele reprize peste 1,5 goluri

Selectați dacă va fi sau nu mai mult de un gol marcat în fiecare repriză.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.101. Ambele reprize sub 1,5 goluri

Selectați dacă vor fi sau nu mai puțin de două goluri marcate în fiecare repriză.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.102. Rezultatul primelor 10 minute

Selectați ce echipă va fi în frunte după 10 minute.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.103. Rezultatul meciului după X minute

Selectați ce echipă este în frunte după X minute de meci.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.104. Pariul min. X Y

Selectați ce echipă va câștiga meciul minute-interval (de exemplu Matchbet Min 00:00 – 14:59)

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.105. Total goluri după X minute

Selectați câte goluri sunt marcate după minutele date (de ex. Total de goluri după 15 minute: Câte goluri sunt marcate de la Kick-Op până la ora 14:59).

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5.

36.106. Timpul primului gol

Selectați în ce interval de minute-minut va fi marcat primul gol. Orice accidentare adăugată sau timpi de oprire se consideră minute 45/90. Durata intervalului: 10/15 minute

Selecții posibile la interval de 10 minute: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Full Time, Fara Gol.

Selecții posibile la interval de 15 minute: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Pauza, Pauza – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Complet Timp, fără obiectiv.

36.107. Timpul următorului obiectiv

Alegeți când va fi marcat următorul gol. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Orice accidentare adăugată sau timp de oprire contează ca minut 45 / 90.

Selecții posibile la interval de 10 minute: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Full Time, Fara Gol.

Selecții posibile la interval de 15 minute: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Pauza, Pauza – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Complet Timp, fără obiectiv.

36.108. Golul echipei gazdă – al X-lea la al X-lea Minut

Selectați dacă echipa gazdă înscrie un gol în intervalul de minute dată (de exemplu, golul echipei gazdă 00:00 – 14:59). Orice accidentare adăugată sau timp de oprire contează ca minute 45/90. Durata intervalului: 15 minute

Posibile selecții: Da, Nu

36.109. Golul echipei oaspete – al X-lea la al X-lea Minut

Selectați dacă echipa oaspete marchează un gol în intervalul de minute dată (de exemplu, golul echipei gazdă 00:00 – 14:59). Orice accidentare adăugată sau timp de oprire contează ca minute 45/90. Durata intervalului: 15 minute

Posibile selecții: Da, Nu

36.110. Timpul obiectivului # X

Selectați minutul de meci al golului specific (X) este peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată.

Selecții posibile: Sub Minutul X, Peste Minutul X, Fără Gol

36.111. Echipa gazdă - Timpul golului # X

Selectați minutul de meci al golului specific (X) al echipei gazdă este peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată.

Selecții posibile: Sub Minutul X, Peste Minutul X, Fără Gol

36.112. Echipa oaspete – Timpul golului # X

Selectați minutul de meci al unui anumit (X) gol al echipei oaspete este peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată.

Selecții posibile: Sub Minutul X, Peste Minutul X, Fără Gol

36.113. Echipa gazdă - Timpul golului X

Selectați în ce interval de minute de meci va fi marcat golul (X) al echipei gazdă. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Orice accidentare adăugată sau timp de oprire contează ca minut 45 / 90.

Durata intervalului: 15 minute

Selecții posibile la interval de 15 minute: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Pauza, Pauza – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Complet Timp, fără obiectiv.

36.114. Echipa oaspete - Timpul golului X

Selectați în ce interval de minute de meci va fi marcat golul specific (X) al echipei oaspete. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Orice accidentare adăugată sau timp de oprire contează ca minut 45 / 90.

Durata intervalului: 15 minute

Selecții posibile la interval de 15 minute: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Pauza, Pauza – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Complet Timp, fără obiectiv.

36.115. Golul X în care repriză

Selectați în ce jumătate va fi marcat golul specific (X).

Selecții posibile: prima repriză, a doua repriză, fără gol

36.116. Echipa gazdă - Golul X în care repriză

Selectați în ce jumătate va fi marcat golul specific (X) al echipei gazdă.

Selecții posibile: prima repriză, a doua repriză, fără gol

36.117. Echipa oaspete - Golul X în care repriză

Selectați în ce jumătate va fi marcat golul specific (X) al echipei oaspete.

Selecții posibile: prima repriză, a doua repriză, fără gol

36.118. Corner Bet

Selectați care echipă va avea mai multe cornere în meci.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.119. Handicap de corner

Selectați echipa cu mai multe cornere după ce diferența de handicap a fost aplicată scorului de la corner.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.120. Total Cornere

Selectați dacă numărul total de cornere executate în meci de ambele echipe va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare indicată și numărul total de cornere este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: Peste x,5 cornere, Sub x,5 cornere. Peste x.0 cornere, Sub x.0 cornere.

36.121. Total cornere (agregat)

Selectați câte cornere vor fi executate de ambele echipe în meci.

Selecții posibile: Mai puțin de X cornere, Între X la X cornere, Exact X sau mai multe cornere.

36.122. Gama totală de cornere

Selectați care va fi intervalul de cornere executate de ambele echipe în meci.

Selecții posibile: 0 la 5, 6 la 10, 11 la 15, 16 sau mai mult.

36.123. Total Cornere – Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de cornere executate de echipa gazdă în meci va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată.

Selecții posibile: Peste x,5 cornere, Sub x,5 cornere. Peste x.0 cornere, Sub x.0 cornere.

36.124. Total Cornere – Echipa Oaspete

Selectați dacă numărul total de cornere executate de echipa oaspete în meci va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată.

Selecții posibile: Peste x,5 cornere, Sub x,5 cornere. Peste x.0 cornere, Sub x.0 cornere.

36.125. Cornere – Echipa gazdă

Selectați câte cornere va avea echipa gazdă.

Selecții posibile: mai puțin de 3 cornere, 3 sau 4 cornere, 5 sau 6 cornere, 7 sau mai multe.

Selecții posibile: mai puțin de 3 cornere, 4 până la 6 cornere, 7 până la 9 cornere, 10 sau mai multe.

Selecții posibile: Mai puțin de X Cornere, Cornere de la X la Y, Y sau Mai multe.

36.126. Cornere – Echipa oaspete

Selectați câte cornere va avea Echipa Oaspete.

Selecții posibile: mai puțin de 3 cornere, 3 sau 4 cornere, 5 sau 6 cornere, 7 sau mai multe.

Selecții posibile: mai puțin de 3 cornere, 4 - 6 cornere, 7 - 9 cornere, 10 sau mai multe.

Selecții posibile: Mai puțin de X Cornere, Cornere de la X la Y, Y sau Mai multe.

36.127. Cornere - Par/Impar

Selectați dacă numărul total de cornere executate de ambele echipe în meci va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

36.128. Primul Corner

Selectați care echipă va avea primul corner în meci.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, niciuna.

36.129. Timpul primului corner

Selectați în ce interval de meci va fi executat primul corner. Orice rănire adăugată sau timpi de oprire contează ca minut 45 / 90. Durata intervalului: 10 minute

Selecții posibile la interval de 10 minute: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Full Time, No Corner.

36.130. Echipa gazdă – Timpul primului corner

Selectați în ce interval de minute-minut va fi executat primul corner al echipei gazdă. Orice rănire adăugată sau timpi de oprire contează ca minut 45 / 90. Durata intervalului: 10 minute

Selecții posibile la interval de 10 minute: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Full Time, No Corner.

36.131. Echipa oaspete – Timpul primului corner

Selectați în ce interval de meci-minut va fi executat primul corner al echipei oaspete. Orice rănire adăugată sau timpi de oprire contează ca minut 45 / 90. Durata intervalului: 10 minute

Selecții posibile la interval de 10 minute: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Full Time, No Corner.

36.132. Echipa Next Corner

Selectați echipa care primește următorul corner. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără cornere, Echipa oaspete.

36.133. Ultimul Corner

Selectați care echipă va avea ultimul corner din meci.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, niciuna.

36.134. Prima repriză - pariu la corner

Selectați care echipă va avea mai multe cornere în prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.135. Prima repriză - Handicap de la corner

Selectați Echipa cu mai multe cornere în prima repriză, după ce handicapul a fost aplicat în prima repriză – scor de corner.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.136. Prima repriză – Total cornere

Selectați dacă numărul total de cornere executate de ambele echipe în prima repriză va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și numărul total de cornere este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: Peste x,5 cornere, Sub x,5 cornere. Peste x.0 cornere, Sub x.0 cornere.

36.137. Prima repriză – Total cornere (exact)

Selectați numărul total de cornere din prima repriză sunt peste (mai mult decât), sub (mai puțin decât) sau exact valoarea dată.

Posibile selecții: Sub X Cornere, Exact X Cornere, Peste X Cornere

36.138. Prima repriză – Total cornere (agregat)

Selectați câte cornere vor avea ambele echipe în prima repriză. Cornerele pentru ambele echipe vor fi combinate.

Posibile selecții:

- Mai puțin de 5 cornere, 5 până la 6 cornere, 7 sau mai multe
- Mai puțin de 4 cornere, 4 până la 6 cornere, 7 până la 9 cornere, 10 sau mai multe.
- Mai puțin decât X cornere, X la Y cornere, mai mult decât Y cornere.

36.139. Prima repriză - Total cornere - Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de cornere executate de echipa gazdă în prima repriză va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată.

Selecții posibile: Peste x,5 cornere, Sub x,5 cornere. Peste x.0 cornere, Sub x.0 cornere.

36.140. Prima repriză - Total cornere - Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de cornere executate de echipa oaspete în prima repriză va fi peste (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată.

Selecții posibile: Peste x,5 cornere, Sub x,5 cornere. Peste x.0 cornere, Sub x.0 cornere.

36.141. Prima repriză – Cornere – Echipa gazdă

Selectați câte cornere va avea echipa gazdă în prima repriză din patru opțiuni de set.

Selecții posibile: 0 sau 1 corner, exact 2 cornere, exact 3 cornere, 4 sau mai multe.

36.142. Prima repriză – Cornere – Echipa oaspete

Selectați câte cornere va avea echipa oaspete în prima repriză din patru opțiuni de set.

Selecții posibile: 0 sau 1 corner, exact 2 cornere, exact 3 cornere, 4 sau mai multe.

36.143. Prima repriză – Cornere - Par/Impar

Selectați dacă numărul total de cornere din prima repriză va fi par sau impar. Cornerele pentru ambele echipe vor fi combinate.

Posibile selecții: Impar, Par.

36.144. Prima repriză – primul corner

Selectați care echipă va avea primul corner în prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Niciuna.

36.145. Prima repriză – Ultimul corner

Selectați care echipă va avea ultimul corner în prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Niciuna.

36.146. Repriza a 2-a - Total cornere (agregat)

Selectați câte cornere vor avea ambele echipe în a doua repriză. Cornerele pentru ambele echipe vor fi combinate.

Posibile selecții:

- Mai puțin de 5 cornere, 5 până la 6 cornere, 7 sau mai multe
- Mai puțin de 4 cornere, 4 până la 6 cornere, 7 până la 9 cornere, 10 sau mai multe.
- Mai puțin decât X cornere, X la Y cornere, mai mult decât Y cornere.

36.147. A 2-a repriză – Total cornere (exact)

Selectați dacă numărul total de cornere executate de ambele echipe în a doua repriză va fi peste (mai mult decât), sub (mai puțin decât) sau exact valoarea indicată.

Selecții posibile: Sub X cornere, Exact X cornere, Peste X cornere.

36.148. A 2-a repriză – primul corner

Selectați care echipă va avea primul corner în a doua repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, Niciuna.

36.149. Eliminare?

Selectați dacă vreun jucător de pe teren va primi un cartonaș roșu în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.150. Prima repriză – Cartonaș roșu

Selectați dacă vreun jucător de pe teren va primi un cartonaș roșu în prima repriză.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.151. A doua repriză – Cartonaș roșu

Selectați dacă vreun jucător de pe teren va primi un cartonaș roșu în a doua repriză.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.152. Cartonaș roșu – Echipa gazdă

Selectați dacă vreun jucător al echipei gazdă va primi un cartonaș roșu în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.153. Cartonaș roșu – Echipa oaspete

Selectați dacă vreun jucător al echipei oaspete va primi un cartonaș roșu în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.154. Prima repriză – Cartonaș roșu Echipa gazdă

Selectați dacă vreun jucător al echipei gazdă va primi un cartonaș roșu în prima repriză.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.155. Prima repriză – Cartonaș roșu Echipa oaspete

Selectați dacă vreun jucător al echipei Oaspete va primi un cartonaș roșu în prima repriză.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.156. Cartonaș de meci

Selectați ce echipă va colecta mai multe Cartonașe în timpul obișnuit al meciului.

Rezervari:

- Cartonaș galben = 1 cartonaș.
- Cartonaș roșu = 2 Cartonașe.
- Galben + cartonașe galbene care duc la un cartonaș roșu = 3 Cartonașe.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.157. Total Cartonașe

Selectați dacă numărul total de Cartonașe din meci în timpul regulamentar va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și numărul total de rezervări este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Rezultatul este determinat de numărul total de rezervări acordate ambelor echipe.

Cartonașe:

- Cartonaș galben = 1Cartonașe.
- Cartonaș roșu = 2Cartonașe.
- Galben + cartonașe galbene care duc la un cartonaș roșu = 3Cartonașe.

Posibile selecții: peste x,5 Cartonașe, sub x,5 Cartonașe. Peste x,0 Cartonașe, sub x,0 Cartonașe.

36.158. Total Cartonașe (exact)

Selectați câte Cartonașe vor fi acordate ambelor echipe în timpul regulamentar al meciului. Cartonașele ambelor echipe vor fi combinate.

Cartonașe:

- Cartonaș galben = 1 cartonaș.
- Cartonaș roșu = 2 Cartonașe.
- Galben + cartonașe galbene care duc la un cartonaș roșu = 3 Cartonașe.

Selecții posibile: 3 sau mai puțin, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 sau mai multe.

36.159. Total puncte de rezervare (3 sens)

Selectați câte puncte de rezervare vor fi acordate ambelor echipe în timpul regulamentar al meciului.

Rezervările ambelor echipe vor fi combinate.

Rezervari:

- Cartonaș galben = 10 puncte de rezervare
- Cartonaș roșu = 25 puncte de rezervare

Selecții posibile: Sub X puncte, X la Y puncte, Mai mult decât Y puncte

36.160. Cartonase – Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de cartonașe din meci pentru echipa gazdă în timpul regulamentar va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și numărul total de Cartonase este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Cartonase:

- Cartonaj galben = 1Cartonaj.
- Cartonaj roșu = 2Cartonase.
- Galben + cartonașe galbene care duc la un cartonaș roșu = 3Cartonase.

Posibile selecții: peste x,5 Cartonase, sub x,5 Cartonase. Peste x,0 Cartonase, sub x,0 Cartonase.

36.161. Cartonase – Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de cartonașe din meciul echipei oaspete în timpul regulamentar va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și numărul total de Cartonase este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Cartonase:

- Cartonaj galben = 1Cartonaj.
- Cartonaj roșu = 2Cartonase.
- Galben + cartonașe galbene care duc la un cartonaș roșu = 3Cartonase.

Posibile selecții: peste x,5 Cartonase, sub x,5 Cartonase. Peste x,0 Cartonase, sub x,0 Cartonase.

36.162. Prima carte

Selectați care echipă va primi primul cartonaș în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, fără cartonașe.

36.163. Următoarea echipă Cartonase

Selectați echipa care primește următorul Cartonaj. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent.

Cartonase:

- Cartonaj galben: 1 cartonaj.
- Cartonaj roșu: 1 cartonaj.
- Cartonaj galben-roșu: 2 cartonase.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără cartonașe, Echipa oaspete.

36.164. Penalty Acordat

Selectați dacă se acordă o penalizare în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: Da, Nu

36.165. Prima repriză a fost acordată

Selectați dacă se acordă un penalty în prima repriză.

Posibile selecții: Da, Nu

36.166. A doua jumătate de penalizare acordată

Selectați dacă se acordă un penalty în a doua repriză.

Posibile selecții: Da, Nu

36.167. Penalty marcat

Selectați dacă un gol de pedeapsă va fi marcat în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: Da, Nu

36.168. Prima repriză – Prima carte

Selectați care echipă va primi primul cartonaș în prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, fără cartonașe.

36.169. Prima repriză – Cartonase de meci

Selectați care echipă va primi cele mai multe Cartonase în prima repriză.

Cartonase:

- Cartonaj galben = 1 cartonaj.
- Cartonaj roșu = 2 Cartonase.
- Galben + cartonașe galbene care duc la un cartonaș roșu = 3 Cartonase.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.170. Prima repriză – Total Cartonase

Selectați dacă numărul total de Cartonase din prima jumătate va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare indicată și numărul total de Cartonase este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Rezultatul este determinat de numărul total de Cartonase acordate ambelor echipe.

Posibile selecții: peste x,5 Cartonase, sub x,5 Cartonase. Peste x,0 Cartonase, sub x,0 Cartonase.

36.171. Prima repriză – Total Cartonase (exact)

Selectați câte Cartonase vor fi acordate ambelor echipe în total în prima repriză.

Cartonașe:

- Cartonaș galben = 1Cartonaș.
- Cartonaș roșu = 2Cartonașe.
- Galben + cartonașe galbene care duc la un cartonaș roșu = 3Cartonașe.

Selecții posibile: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 sau mai multe.

36.172. Prima repriză – Total Cartonașe – Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de cartonașe din prima repriză pentru echipa gazdă va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare indicată și numărul total de Cartonașe este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Cartonașe:

- Cartonaș galben = 1Cartonaș.
- Cartonaș roșu = 2Cartonașe.
- Galben + cartonașe galbene care duc la un cartonaș roșu = 3Cartonașe.

Posibile selecții: peste x,5 Cartonașe, sub x,5 Cartonașe. Peste x,0 Cartonașe, sub x,0 Cartonașe.

36.173. Prima repriză – Total Cartonașe – Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de cartonașe din prima repriză pentru echipa oaspete va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare indicată și numărul total de Cartonașe este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Rezervari:

- Cartonaș galben = 1Cartonaș.
- Cartonaș roșu = 2Cartonașe.
- Galben + cartonașe galbene care duc la un cartonaș roșu = 3Cartonașe.

Posibile selecții: peste x,5 Cartonașe, sub x,5 Cartonașe. Peste x,0 Cartonașe, sub x,0 Cartonașe.

36.174. Prima repriză – Prima carte

Selectați care echipă va primi primele Cartonașe în prima repriză.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa oaspete, fără rezervări.

36.175. Prima carte înainte

Selectați când va fi dat primul Cartonaș.

Posibile selecții: Cartonaș înainte de Minutul X, Cartonaș După Minutul X.

36.176. Următoarea echipă Cartonașe

Selectați care echipă primește următorul Cartonaș. Dacă nu mai sunt rezervați jucători, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

36.177. Echipa cu cele mai multe puncte de rezervări

Selectați care echipă va primi mai multe puncte de rezervare.

Puncte de rezervare:

- Cartonaș galben = 10 puncte
- Cartonaș roșu = 25 de puncte.
- Două cartonașe galbene au ca rezultat un roșu automat și i se acordă 35 de puncte.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.178. Rezervări Puncte Handicap

Selectați echipa cu mai multe puncte de rezervă, după ce a fost aplicată valoarea handicapului dată.

Puncte de rezervare:

- Cartonaș galben = 10 puncte
- Cartonaș roșu = 25 de puncte.
- Două cartonașe galbene au ca rezultat un roșu automat și i se acordă 35 de puncte.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.179. Total puncte de rezervare

Selectați dacă numărul total de puncte de rezervare din meci în timpul regulamentar va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și numărul total de rezervări este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Rezultatul este determinat de numărul total de puncte de rezervare acordate ambelor echipe.

Puncte de rezervare:

- Cartonaș galben = 10 puncte
- Cartonaș roșu = 25 de puncte.
- Două cartonașe galbene au ca rezultat un roșu automat și i se acordă 35 de puncte.

Posibile selecții: Peste x,5 puncte de rezervare, Sub x,5 puncte de rezervare. Peste x,0 puncte de rezervare, Sub x,0 puncte de rezervare.

36.180. Total puncte de rezervare (agregate)

Selectați câte puncte de rezervare vor fi acordate ambelor echipe în timpul regulamentar al meciului.

Puncte de rezervare:

- Cartonaș galben = 10 puncte
- Cartonaș roșu = 25 de puncte.
- Două cartonașe galbene au ca rezultat un roșu automat și i se acordă 35 de puncte.

Selecții posibile: 0 la 30, 31 la 45, 46 la 60, 61 la 75, 76 sau mai mult.

36.181. Prima jumătate – Total puncte de rezervare

Selectați dacă numărul total de puncte de rezervare din prima jumătate va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă se oferă un număr întreg ca valoare indicată și numărul total de puncte de rezervare este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Rezultatul este determinat de numărul total de puncte de rezervare acordate ambelor echipe.

Puncte de rezervare:

- Cartonaș galben = 10 puncte
- Cartonaș roșu = 25 de puncte.
- Două cartonașe galbene au ca rezultat un roșu automat și i se acordă 35 de puncte.

Posibile selecții: Peste x,5 puncte de rezervare, Sub x,5 puncte de rezervare. Peste x,0 puncte de rezervare, Sub x,0 puncte de rezervare.

36.182. Prima jumătate – Total puncte de rezervare (agregate)

Selectați câte puncte de rezervare vor fi acordate ambelor echipe în total în prima repriză.

Puncte de rezervare:

- Cartonaș galben = 10 puncte
- Cartonaș roșu = 25 de puncte.
- Două cartonașe galbene au ca rezultat un roșu automat și i se acordă 35 de puncte.

Selecții posibile: 0 la 10, 11 la 25, 26 la 40, 40 sau mai mult.

36.183. Cum se va decide meciul

Selectați ce echipă câștigă în competițiile eliminatorii.

Posibile selecții: Echipa gazdă va câștiga în timpul regulamentar, Echipa gazdă va câștiga în prelungiri, Echipa gazdă va câștiga la penalty-uri, Echipa oaspete va câștiga în timpul regulamentar, Echipa oaspete va câștiga în prelungiri, Echipa oaspete va câștiga la penalty-uri.

36.184. Vor fi minute suplimentare?

Selectați fie că vor fi prelungiri jucate în meci sau nu.

Acest pariu nu este disponibil pentru fiecare meci, doar pentru cei în care sunt posibile prelungiri.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.185. Prelungiri – 3 Căi

Selectați echipa care va câștiga perioada de prelungiri. Loviturile de la departajare nu contează. Vor conta doar golurile marcate în prelungiri.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.186. Prelungiri Rezultatul primelor X minute

Selectați cine este în frunte după anumite (X) minute din prelungiri.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.187. Pentru a câștiga restul OT

Selectați câștigătorul perioadei de la momentul plasării pariului până la sfârșitul prelungirilor. Pentru această piață, echipele încep cu scorul virtual de 0:0. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Vor conta doar golurile marcate după plasarea pariului. Orice goluri marcate înainte de momentul plasării pariului nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu. Loviturile de departajare nu sunt luate în considerare în scopul acestui pariu.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.188. Prelungiri – Handicap asiatic

Selectați câștigătorul prelungirilor după ce diferența de handicap a fost aplicată rezultatului oficial al prelungirilor.

Tot handicapul de gol: se va acorda un handicap de +/- unul sau mai multe goluri fiecăreia dintre echipe care se va adăuga la numărul real de goluri marcate. Pariurile plasate vor fi nule dacă meciul se termină la egalitate după ce s-a aplicat echipelor repartizarea handicapului.

handicap de jumătate de gol: se va acorda un handicap de +/- 0,5 (jumătate de unul) sau mai multe goluri fiecăreia echipe care se vor adăuga la numărul real de goluri marcate. Pariurile plasate nu se pot termina la egalitate.

Split handicap: se va acorda un handicap de +/- 0,25 (sfert de unu) sau mai multe goluri fiecăreia echipe. Miza va fi împărțită în mod egal între două pariuri, cu o jumătate din miză plasată pe întreg handicapul +/-

0,0 (scratch) sau mai mult și cealaltă jumătate din miză plasată pe jumătate de handicap 0,5 (jumătate de unu) sau mai mult. , care se va adăuga sau scade la numărul real de goluri marcate de fiecare echipă. Handicapul împărțit este întotdeauna punctul de jumătate dintre handicapul întreg și handicapul jumătate. Posibile selecții: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

36.189. Prelungiri – Total goluri

Selectați dacă numărul total de goluri marcate în prelungiri va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare indicată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Rezultatul este determinat de numărul total de goluri marcate de ambele echipe. Vor conta doar golurile marcate în prelungiri.

Posibile selecții: Peste x,5 goluri, Sub x,5 goluri. Peste x,0 goluri, Sub x,0 goluri.

36.190. Prelungiri - Total de goluri asiatice

Selectați numărul total de goluri marcate în prelungiri pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată.

Toată linia de poartă: Dacă un număr întreg (de ex. 1,0 sau 2,0) este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: Peste x.0, Sub x.0.

Jumătate de poartă: Liniile cu x.5, vezi Prelungiri Fotbal - Total Goluri.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5.

Linia de poartă împărțită: Miza va fi împărțită în mod egal între două pariuri, cu o jumătate din miză plasată pe toată linia de poartă și cealaltă jumătate din miză plasată pe jumătatea liniei de poartă. Linia de poartă împărțită este întotdeauna punctul de jumătate dintre întreaga linie de poartă și jumătatea de poartă.

Posibile selecții x.25: Peste x.25, Sub x.25 (de ex. Peste 1.25: jumătate de miză la Peste 1,0 și jumătate de miză la Peste 1,5).

Posibile selecții x.75: Peste x.75, Sub x.75 (de ex. Peste 0.75: jumătate de miză la Peste 0,5 și jumătate de miză la Peste 1,0).

36.191. Prelungiri - Total goluri după X minute

Selectați câte goluri se înscriu după anumite minute (X) date (de exemplu, prelungiri Total goluri după 10 minute: câte goluri vor fi marcate de la începutul prelungirilor până la ora 09:59). Golurile marcate în timpul regulamentar nu contează.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

36.192. Gol pentru prelungiri Da/Nu

Vor fi prelungiri și măcar un gol. Loviturile de departajare nu sunt incluse.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.193. Următorul gol în timpul prelungirilor

Selectați ce echipă va înscrie următoarea în prelungiri. Golurile la loviturile de departajare nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Fără gol, Echipa oaspete.

36.194. Prelungiri – Scor corect

Selectați scorul exact al prelungirilor.

Rezultatul timpului obișnuit nu contează.

Posibile selecții: de exemplu, echipa gazdă câștigă 1:0, remiza 0:0, echipa oaspete câștigă 1:0, ..., echipa gazdă câștigă 2:1, remiza 2:2, echipa oaspete câștigă 2:1, orice alt rezultat

36.195. Prelungiri – jumătate de normă

Preziceți rezultatul prelungirilor la pauză și la pauză. Ambele rezultate trebuie să fie corecte.

Timpul normal nu contează.

Posibile selecții: Echipa gazdă/Echipa gazdă, Echipa gazdă/Remiză, Echipa gazdă/Echipa oaspete, Remiză/Echipa gazdă, Remiză/Echipă remiză, Remiză/Echipă oaspete, Echipă oaspete/Echipă gazdă, Echipă oaspete/Remiză, Echipă oaspete/Echipă oaspete .

36.196. Prelungiri – Total cornere

Selectați dacă numărul total de cornere din timpul suplimentar va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare indicată și numărul total de cornere este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Rezultatul este determinat de numărul total de cornere executate de ambele echipe.

Cornerele de timp regulate nu contează.

Selecții posibile: Peste x,5 cornere, Sub x,5 cornere. Peste x.0 cornere, Sub x.0 cornere.

36.197. Prelungiri – Total Cornere (exact)

Selectați numărul total de cornere din timpul suplimentar care urmează să fie peste (mai mult decât), sub (mai puțin decât) sau exact valoarea dată.

Cornerele de timp regulate nu contează.

Posibile selecții: Sub X cornere, X la Y cornere, Peste Y Cornere

36.198. Orele suplimentare – Total rezervări

Selectați câte rezervări vor fi acordate ambelor echipe în total în timpul prelungirilor.

Rezervările la oră regulată nu contează.

Rezervari:

- Cartonaș galben = 1 rezervare.
- Cartonaș roșu = 2 rezervări.
- Galben + cartonașe galbene care duc la un cartonaș roșu = 3 rezervări.

36.199. Prelungiri – Expediere

Selectați dacă vreun jucător de pe teren va primi un cartonaș roșu în timpul prelungirilor.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.200. Prelungiri – Timpul golului # X

Selectați când un anumit gol (X) va fi marcat în prelungiri. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Orice accidentare adăugată sau timpi de oprire contează ca minut 15/30.

Selecții posibile: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – Timp complet, fără gol

36.201. Prelungiri - Timpul golului # X – Echipa gazdă

Selectați când va fi marcat un anumit (X) gol al echipei gazdă în prelungiri. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Orice accidentare adăugată sau timpi de oprire contează ca minut 15/30.

Selecții posibile: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – Full Time, Fără Gol.

36.202. Prelungiri - Timpul golului # X - Echipa oaspete

Selectați când va fi marcat un anumit (X) gol al echipei oaspete în prelungiri. Scorul afișat între paranteze, de exemplu (scor 3:2) este scorul curent al meciului. Orice accidentare adăugată sau timpi de oprire contează ca minut 15/30.

Selecții posibile: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – Full Time, Fără Gol.

36.203. Prelungiri – Echipa gazdă care va înscrie

Selectați dacă echipa gazdă marchează un gol în prelungiri sau nu

Posibile selecții: Da, Nu

36.204. Prelungiri – Echipa oaspete care va marca

Selectați dacă echipa oaspete marchează un gol în prelungiri sau nu

Posibile selecții: Da, Nu

36.205. Prelungiri – Numărul de echipe de marcat

Selectați numărul de echipe care vor marca în prelungiri

Selecții posibile: Doar unul, Ambele, Nici unul.

36.206. Prelungiri prima repriză – 3 direcții

Selectați cine va câștiga prima jumătate a prelungirilor.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

36.207. Prelungiri prima repriză – Handicap asiatic

Alegeți câștigătorul, după ce handicapul dat a fost aplicat rezultatului oficial al prelungirilor din prima repriză.

Tot handicapul de gol: se va acorda un handicap de +/- unul sau mai multe goluri fiecăreia dintre echipe care se va adăuga la numărul real de goluri marcate. Pariurile plasate vor fi nule dacă prima repriză se termină la egalitate după ce s-a aplicat echipelor repartizarea handicapului.

handicap de jumătate de gol: se va acorda un handicap de +/- 0,5 (jumătate de unul) sau mai multe goluri fiecărei echipe care se vor adăuga la numărul real de goluri marcate. Pariurile plasate nu se pot termina la egalitate.

Split handicap: se va acorda un handicap de +/- 0,25 (sfert de unu) sau mai multe goluri fiecărei echipe. Miza va fi împărțită în mod egal între două pariuri, cu o jumătate din miză plasată pe întreg handicapul +/- 0,0 (scratch) sau mai mult și cealaltă jumătate din miză plasată pe jumătate de handicap 0,5 (jumătate de unu) sau mai mult. , care se va adăuga sau scade la numărul real de goluri marcate de fiecare echipă în prima repriză. Handicapul împărțit este întotdeauna punctul de jumătate dintre handicapul întreg și handicapul jumătate.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

36.208. Prelungiri Prima repriză - Total de goluri asiatice

Selectați numărul total de goluri marcate în prima repriză a prelungirilor pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată.

Toată linia de poartă: Dacă un număr întreg (de ex. 1,0 sau 2,0) este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: Peste x.0, Sub x.0.

Jumătate de poartă: Liniile cu x.5, vezi Prelungiri Fotbal Prima Repriză - Total Goluri.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5.

Linia de poartă împărțită: Miza va fi împărțită în mod egal între două pariuri, cu o jumătate din miză plasată pe toată linia de poartă și cealaltă jumătate din miză plasată pe jumătatea liniei de poartă. Linia de poartă împărțită este întotdeauna punctul de jumătate dintre întreaga linie de poartă și jumătatea de poartă.

Posibile selecții x.25: Peste x.25, Sub x.25 (de ex. Peste 1.25: jumătate de miză la Peste 1,0 și jumătate de miză la Peste 1,5).

Posibile selecții x.75: Peste x.75, Sub x.75 (de ex. Peste 0.75: jumătate de miză la Peste 0,5 și jumătate de miză la Peste 1,0).

36.209. Prelungiri – Scor corect în prima repriză

Selectați scorul exact al primei reprize a prelungirilor.

Rezultatul timpului obișnuit nu contează.

Posibile selecții: de exemplu, echipa gazdă câștigă 1:0, remiza 0:0, echipa oaspete câștigă 1:0, ..., echipa gazdă câștigă 2:1, remiza 2:2, echipa oaspete câștigă 2:1, orice alt rezultat.

36.210. Lovituri de departajare

Selectați dacă va exista lovituri de departajare în meci.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.211. Care echipă va câștiga loviturile de departajare?

Alegeți cine câștigă loviturile de departajare.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

36.212. Următorul gol (Lovituri de la departajare)

Selectați ce echipe marchează următoarea la loviturile de departajare.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

36.213. Penalty # X marcat

Selectați dacă o anumită penalizare # X va fi un obiectiv sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

36.214. Total penalități marcate

Selectați numărul total de penalty-uri marcate în loviturile de departajare.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5.

36.215. Care echipă a lansat startul?

Selectați echipa care a început.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

36.216. Total penalități luate (3 direcții)

Selectați numărul total de penalty-uri luate în loviturile de departajare

Selecții posibile: Sub X, X la Y, Peste Y.

36.217. Total penalități luate (2 direcții)

Selectați numărul total de penalty-uri luate în loviturile de departajare

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5.

36.218. Total penalități până la o ratare

Selectați numărul total de penalități până la o ratare.

Posibile selecții: 1 - 2, 3 - 4, 5 - 6, 7 - 8, 9 sau mai multe.

36.219. Recuzită pentru jucători

Toate pariurile sunt stabilite pe baza informațiilor primite de la furnizorul nostru oficial de feeduri.

36.219.1. Validarea

Toate pariurile includ ore suplimentare în scopul decontării. Loviturile de departajare nu sunt incluse.

Toate pariurile plasate înainte de schimbarea locației vor fi considerate nule.

Dacă meciul începe, dar este abandonat sau suspendat în orice moment înainte de sfârșitul timpului obișnuit de joc (inclusiv timp de prelungire și prelungiri, dacă este desemnat) și meciul nu se reia în 5 ore, atunci toate pariurile pe acel jucător vor fi considerate nule.

Dacă vreun jucător nu începe jocul, atunci toate pariurile pe acel jucător vor fi considerate nule.

36.220. Recuzită jucătorului – Numărul de lovituri

Orice încercare clară a unui jucător de a înscrie un gol (în țintă, în afara țintei sau blocat).

36.221. Recuzită jucătorului – Numărul de lovituri la țintă

O încercare a unui jucător care are ca rezultat direct un gol (indiferent de intenția clară de a înscrie un gol) sau o încercare clară a unui jucător de a înscrie un gol care ar fi intrat clar în plasă dacă nu ar fi fost o salvare sau o oprire a portarului. făcut de ultimul om (cu portarul în mod clar incapabil să salveze).

36.222. Recunoașterea jucătorului – Numărul de asistențe

O contribuție finală (pasă, șut sau orice altă atingere a mingii) făcută de un jucător care conduce la coechipierul care îl primește să marcheze un gol.

36.223. Jucătorul X – Cel mai mic număr de goluri

Selectați numărul minim de goluri marcate de un jucător.

Posibile selecții: x+ goluri.

36.223.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

36.224. Jucătorul X – Cel mai mic număr de asistă

Selectați numărul minim de asistă pe care le înscrie un jucător.

Posibile selecții: x+ asistă.

36.224.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

36.225. Jucătorul X – Cel mai mic număr de lovituri

Selectați numărul minim de lovituri pe care le face un jucător.

Posibile selecții: x+ fotografii.

36.225.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

36.226. Jucătorul X – Cel mai mic număr de lovituri la poartă

Selectați numărul minim de șuturi pe poartă pe care un jucător le face.

Posibile selecții: x+ șuturi pe poartă.

36.226.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

36.227. Jucătorul X – Cel mai mic număr de pase

Selectați numărul minim de pase pe care le face un jucător.

Posibile selecții: x+ trece.

36.227.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

36.228. Jucătorul X – Cel mai mic număr de atingeri

Selectați numărul minim de atingeri de minge ale unui jucător.

Posibile selecții: x+ atingeri.

36.228.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

36.229. Jucătorul X – Cel mai mic număr de tackle

Selectați numărul minim de tackle ale unui jucător.

Posibile selecții: x+ abordări.

36.229.1. Validarea

Pentru ca pariurile să fie valide, jucătorii trebuie să ia parte la meci, contează doar acțiunile reale de joc.

36.230. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupă.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

36.230.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

În cazul în care o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Timpul declarat pe terminale nu trebuie să corespundă cu încheierea planificată a competiției.

36.231. Placebet 1-3

Selectați ce echipă va fi în Top 3 al turneului.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a fi în Top 3 al Campionatului/ Ligii/ Cupei.

36.231.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

În cazul în care o echipă nu participă la turneu, toate pariurile pe această echipă sunt nule.

Timpul declarat pe terminale nu trebuie să corespundă cu încheierea planificată a competiției.

36.232. Cel mai bun marcator

Selectați care jucător va trage cele mai multe goluri în turneu.

Posibile selecții: Jucători aleși ai turneului.

36.232.1. Validarea

Dacă doi sau mai mulți jucători trag un număr egal de goluri în turneu, se aplică regulile Dead Heat. Metodele de countback/tiebreak folosite de organul de conducere nu sunt luate în considerare în scopul acestei piețe. Asistentele nu contează.

36.233. Următorul manager permanent

Selectați următorul manager permanent anunțat de club/federație.

Posibile selecții: Diverși manageri.

36.233.1. Validarea

Managerii interimari și șefii de întreținere nu se iau în considerare în scopuri de decontare.

37. Squash

37.1. Reguli generale

37.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului final oficial al meciului, dacă nu se specifică altfel în descrierea pieței. Dacă o piață a fost deja determinată înainte ca un meci să fie abandonat (de exemplu, Câștigătorul primului set), toate pariurile pe aceste piețe vor fi valabile.

Dacă numărul total de seturi de jucat este modificat, pariurile pe meci vor fi valabile, dar pariurile pe Scor corect, Seturi totale, Handicap de puncte și Puncte totale vor fi anulate.

37.1.2. Informații abandonate/amânate

Dacă un meci este amânat sau reprogramat, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției.

Meciurile întrerupte sau amânate, care nu au loc în cadrul unui turneu (de ex. meciuri de expoziție), vor fi declarate invalide dacă nu sunt reluate și finalizate în 24 de ore.

37.2. Pariuri pe meci

Alegeți câștigătorul meciului.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

37.3. Handicap punctual

Selectați câștigătorul după ce punctele de handicap au fost aplicate la punctele totale ale fiecărui jucător în funcție de rezultatul final oficial.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru jucătorul 1, xx-Handicap pentru jucătorul 2.

37.4. Câștigătorul setului al X-lea

Selectați ce echipă va câștiga setul specificat (X)

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

37.5. Numărul total de seturi

Selectați câte seturi vor fi jucate în meci.

Posibile selecții (cel mai bun din 3): 2, 3

Posibile selecții (cel mai bun din 5): 3,4,5

37.6. Totaluri

Selectați numărul total de puncte marcate de Jucătorul 1 și Jucătorul 2 în meci pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

37.7. Scorul set corect

Selectați scorul final în seturi.

Selecții posibile (cel mai bun din 3): 2:0, 2:1, 1:2, 0:2

Selecții posibile (cel mai bun din 5): 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

37.8. Handicap al X-lea Set

Selectați câștigătorul setului specificat (X) după ce diferența de handicap a fost aplicată la scorul setului oficial.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru jucătorul 1, xx-Handicap pentru jucătorul 2.

37.9. Total al X-lea set

Selectați numărul total de puncte marcate de Jucătorul 1 și Jucătorul 2 în setul specificat (X) să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

37.10. Al X-lea set Impar/Par

Selectați numărul total de puncte marcate în setul specificat (X) pentru a fi par sau impar. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Impar, Par.

37.11. Cursa la X puncte în setul Y

Selectați primul jucător care va înscrie un anumit număr de puncte (X) în setul numit (Y)

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

38. Tenis de masa

38.1. Reguli generale

38.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului final oficial al meciului, dacă nu se specifică altfel în descrierea pieței. Dacă o piață a fost deja determinată înainte ca un meci să fie abandonat (de exemplu, Câștigătorul primului set), toate pariurile pe aceste piețe vor fi valabile.

Dacă se modifică numărul total de seturi de jucat, pariurile pe meci vor fi valabile, dar pariurile pe Scor corect, Seturi totale și Puncte totale vor fi anulate.

38.1.2. Informații abandonate/amânate

Dacă un meci este amânat sau reprogramat, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției.

Meciurile întrerupte sau amânate, care nu au loc în cadrul unui turneu (de ex. meciuri de expoziție), vor fi declarate invalide dacă nu sunt reluate și finalizate în 24 de ore.

38.2. Pariuri pe meci

Selectați ce jucător va câștiga meciul.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

38.3. Handicap

Selectați care jucător va avea mai multe puncte după ce a fost aplicată repartizarea handicapului la scorul oficial al meciului.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru jucătorul 1, xx-Handicap pentru jucătorul 2.

38.4. Puncte totale

Selectați numărul total de puncte marcate de ambii jucători în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5.

38.5. Numărul de seturi

Selectați numărul total de seturi din meci.

Posibile selecții: 2, 3.

38.6. Câștigătorul setului al X-lea

Selectați ce jucător va câștiga setul X specificat.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

38.7. Handicap al X-lea Set

Selectați câștigătorul setului X specificat după ce s-a aplicat diferența de handicap la scorul setului oficial.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru jucătorul 1, xx-Handicap pentru jucătorul 2.

38.8. Al X-lea set total de puncte

Selectați numărul total de puncte marcate de Jucătorul 1 și Jucătorul 2 în setul specificat X pentru a fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți.

Posibile selecții: Peste x.5, Sub x.5

38.9. Al X-lea set Impar/Par

Selectați numărul total de puncte marcate în setul specificat X pentru a fi par sau impar. Scorul ambelor echipe va fi combinat.

Posibile selecții: Impar, Par.

38.10. Al X-lea set – Câștigătorul punctului N

Selectați ce jucător va câștiga punctul numerotat din setul X.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

38.11. Seturi X - Cursa la N puncte

Selectați primul jucător care va înscrie un anumit număr de puncte în setul X.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

39. Tenis

39.1. Reguli generale

39.1.1. Validarea

Un meci trebuie să fie finalizat pentru ca toate pariurile să fie valabile, cu excepția cazului în care o piață a fost deja determinată înainte ca meciul să ajungă la rezultatul complet. În acest caz, pentru piețe determinate (ex. Câștigătorul primului set), toate pariurile pe aceste piețe vor fi valabile.

Dacă se modifică numărul total de seturi de jucat, pariurile pe meci vor fi valabile, dar pariurile pe Scor corect, Seturi totale și Puncte totale vor fi anulate. În cazul unei schimbări de suprafață pentru un meci (de exemplu, un turneu în aer liber mută un meci în interior din cauza vremii nefavorabile), toate pariurile vor fi valabile.

În cazul în care un rezultat nu este atins, toate pariurile nerezolvate vor fi anulate

În cazul retragerii, descalificării sau schimbării suprafeței la mijlocul meciului, pariurile vor fi nule, cu excepția cazului în care nu există nicio modalitate imaginabilă în care setul și/sau meciul ar putea fi jucat spre încheierea sa naturală fără a determina necondiționat rezultatul pieței respective.

Exemplul 1: Un set este abandonat la 3-3: pariurile pe Over/Under 8,5 game-uri sau mai puține din set sunt stabilite ca câștigătoare/respectiv învinse, deoarece orice concluzie naturală a setului ar avea cel puțin 9 game-uri; pariurile pe game-uri peste/sub 9,5 sau mai multe sunt nule.

Exemplul 2: Un meci cu cele mai bune din 3 seturi este abandonat la 6-4, 2-6: pariurile pe peste/sub 23,5 game-uri sau mai puține în meci vor fi stabilite ca câștigători/învinși, respectiv, deoarece orice concluzie naturală a meciului ar avea cel puțin 24 de game-uri; pariurile pe game-uri peste/sub 24,5 sau mai multe sunt nule.

Exemplul 3: Un meci cu cele mai bune din 3 seturi este abandonat la 6-3, 3-6, 5-5: pariurile pe oricare dintre jucătorii cu un handicap de +2,5 sau mai mult vor fi stabilite ca câștigătoare, pariurile pe oricare dintre jucătorii cu un handicap de -2,5 sau mai puțin va fi decontat ca învins, iar pariurile la egalitate cu un handicap de +/- 3 sau mai mult vor fi decontate ca învinși. Toate pariurile pe handicapuri cuprinse între -2 și +2 vor fi anulate.

39.1.2. Informații abandonate/amânate

Dacă un meci este amânat sau reprogramat, pariurile vor fi valabile cu condiția ca meciul să fie finalizat înainte de sfârșitul competiției.

Toate piețele pre-meci și în game care au fost decise în momentul întreruperii, descalificării sau abandonului vor fi soluționate în funcție de rezultatul în momentul întreruperii, descalificării sau abandonului. De exemplu, toate pariurile pe Total Games unde valoarea (de ex. 15,5) a fost deja atinsă vor fi decontate. Toate pariurile pe piețele cu rezultate nehotărâte vor fi nule.

Cupa Davis sau Fed Cup: Meciurile întrerupte sau amânate vor fi declarate invalide dacă nu sunt reluate și finalizate în 48 de ore.

Turnee Round Robin: Meciurile întrerupte sau amânate vor fi declarate invalide dacă nu sunt reluate și finalizate în 48 de ore.

Retragerea/Descalificarea unui jucător: Nu contează când jucătorul se retrage/este descalificat, toate pariurile pe piețele indecise vor fi nule.

Walkover: toate pariurile sunt nule

39.2. Pariuri pe meci

Selectați ce jucător va câștiga meciul.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

39.3. Set Pariuri

Selectați rezultatul final al meciului în seturi.

Selecții posibile: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2, (în cel mai bun din 5 meciuri: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3)

39.4. Seturi totale

Selectați câte seturi vor fi jucate în meci.

Posibile selecții (Cel mai bun din 3): 2, 3.

Posibile selecții (Cel mai bun din 5): 3, 4, 5.

39.5. Set Handicap

Selectați câștigătorul după ce seturile cu handicap au fost aplicate la seturile totale ale fiecărui jucător în funcție de rezultatul final oficial.

Selecții posibile: x.5-spread pentru Jucătorul 1, x.5-spread pentru Jucătorul 2.

39.6. Handicap Game

Selectați câștigătorul după ce game-urile cu handicap au fost aplicate la totalul game-urilor fiecărui jucător în funcție de rezultatul final oficial.

Posibile selecții 2-Way: x.5-Handicap pentru jucătorul 1, x.5-Handicap pentru jucătorul 2.

Posibile selecții în trei căi: Jucătorul 1, Remiză, Jucătorul 2.

39.7. Total Game-uri

Selectați numărul total de game-uri jucate în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 game-uri, sub x,5 game-uri.

39.8. Total Game-uri Player 1

Selectați numărul total de Game-uri câștigate de jucătorul 1 în meci pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 Game-uri, sub x,5 Game-uri.

39.9. Total Game-uri Player 2

Selectați numărul total de Game-uri câștigate de jucătorul 2 în meci pentru a depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 Game-uri, sub x,5 Game-uri.

39.10. Cele mai multe Game-uri

Selectați jucătorul care câștigă mai multe Game-uri în meci.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

39.11. Game-uri par/impar

Selectați dacă numărul total de Game-uri jucate în meci va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

39.12. Rezultat dublu (primul set/meci)

Selectați care jucător va câștiga primul set și care jucător va câștiga întregul meci. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul primului set, cât și câștigătorul meciului.

Selecții posibile: Jucător 1 / Jucător 1, Jucător 1 / Jucător 2, Jucător 2 / Jucător 1, Jucător 2 / Jucător 2.

39.13. Câștigă primul set și câștigă meciul

Selectați jucătorul care câștigă primul set și întregul meci. Pariurile trebuie să indice atât câștigătorul primului set, cât și câștigătorul meciului.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

39.14. Pierde primul set și câștigă meciul

Selectați jucătorul care pierde primul set și câștigă întregul meci. Pariurile trebuie să indice atât pierderea primului set, cât și câștigătorul meciului.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

39.15. Jucătorul 1 va câștiga un set

Selectați dacă Jucătorul 1 va câștiga un set sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

39.16. Jucătorul 2 va câștiga un set

Selectați dacă Jucătorul 2 va câștiga un set sau nu.

Posibile selecții: Da, Nu.

39.17. Orice set la zero

Selectați dacă vreun set se va încheia cu un scor de 6:0 sau 0:6.

Posibile selecții: Da, Nu.

39.18. Setul X câștigător

Selectați ce jucător va câștiga setul specificat (X).

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

39.19. Setul X – Handicap

Selectați câștigătorul după ce Game-urile cu handicap au fost aplicate la totalul Game-urilor fiecărui jucător în funcție de rezultatul oficial al setului dat.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru jucătorul 1, xx-Handicap pentru jucătorul 2.

39.20. Al X-lea set – Total Game-uri

Selectați numărul total de Game-uri jucate în setul specificat (X) să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea dată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 Game-uri, sub x,5 Game-uri.

39.21. Set X – Scor corect

Selectați scorul exact al setului.

Selecții posibile: Game-uri x:x pentru jucătorul 1, Game-uri x:x pentru jucătorul 2.

39.22. Game-uri par/impar în setul X

Selectați dacă numărul total de Game-uri jucate într-un set specificat (X) va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

39.23. Câștigător Game-ul X al setului N

Selectați cine va câștiga Game-ul X specificat în setul specificat Y Eg cine câștigă al 5-lea Game din al 2-lea set?

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2. Dacă al X-lea Game nu este jucat, pariurile sunt nule.

39.24. Câștigătorul Game-ului din primul serviciu jucător 1

Selectați cine câștigă Game-ul primului serviciu de la jucătorul 1.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

39.25. Câștigătorul Game-ului din primul serviciu jucător 2

Selectați cine câștigă Game-ul primului serviciu din jucătorul 2.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

39.26. Scorul Game-ului X al setului N

Selectați scorul corect al Game-ului.

Selectări posibile: Jucătorul 1 la 0, Jucătorul 1 la 15, Jucătorul 1 la 30, Jucătorul 1 la 40, Jucătorul 2 la 0, Jucătorul 2 la 15, Jucătorul 2 la 30, Jucătorul 2 la 40.

39.27. Scorul Game-ului X din setul N sau Break

Selectați scorul corect al Game-ului.

Selectări posibile: Jucătorul 1 la 0, Jucătorul 1 la 15, Jucătorul 1 la 30, Jucătorul 1 la 40, Jucătorul 2 la 0, Jucătorul 2 la 15, Jucătorul 2 la 30, Jucătorul 2 la 40, Pauza.

39.28. Game X la Deuce din setul N

Selectați dacă scorul în Game-ul dat va fi Deuce.

Posibile selecții: Da, Nu.

39.29. Tie Break a fost jucat?

Selectați dacă va exista un Tiebreak în meci.

Posibile selecții: Da, Nu.

39.30. Tie Break în setul X?

Selectați dacă va exista un Tiebreak în setul dat.

Posibile selecții: Da, Nu.

39.31. Pentru a câștiga Tie Break în setul X

Selectați cine câștigă Tie Break în setul dat.

Selecții posibile: Jucătorul 1, Jucătorul 2, No Tie Break.

39.32. Scor corect în Tie Break în setul X

Selectați scorul exact al Tie Break în setul dat.

Selecții posibile: x:x puncte pentru Jucătorul 1, x:x puncte pentru Jucătorul 2.

39.33. Punctul Y câștigător al Game-ului X al setului N

Selectați cine va câștiga Punctul Y specificat în Game-ul X din Setul Y Eg cine câștigă al 2-lea Punct în al 5-lea Game din Setul 2?

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

39.34. Câștigătorul primului punct (Game X / Set N)

Selectați cine va câștiga primul punct în Game X în Setul Y.

Posibile selecții: Jucătorul 1, Jucătorul 2.

39.35. Antepost

Selectați ce jucător/echipă va câștiga un turneu/cupă.

Selecții posibile: Toți jucătorii/echipele care au șansa de a câștiga Turneul/Cupa.

39.35.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci al Turneului/Cupei. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

În cazul în care un jucător/echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe acest jucător/echipă vor fi valabile.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

40. Volei

40.1. Reguli generale

40.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului final oficial al meciului, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței. Dacă o piață câștigătoare a fost deja determinată înainte de abandon, de exemplu Câștigătorul primului set, toate pariurile pe aceste piețe sunt valabile.

40.1.2. Informații abandonate/amânate

Dacă un meci este întrerupt sau amânat, pariurile plasate pe meciurile din cadrul turneului vor rămâne valabile până la finalizarea meciului. Totuși, meciurile care sunt întrerupte sau amânate, dar care nu au loc în cadrul unui turneu (ex. meciuri de expoziție), vor fi declarate nule dacă meciul nu este reluat și finalizat în 24 de ore.

40.2. Pariuri pe meci

Alegeți ce echipă va câștiga meciul.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

40.3. Set Handicap

Selectați câștigătorul după ce handicapul de seturi specificat a fost aplicat la totalul de seturi de echipă, conform rezultatului final oficial.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

40.4. Total seturi (peste/sub)

Selectați numărul de seturi care vor fi jucate în meci.

Posibile selecții (peste/sub): Peste x,5 seturi, Sub x,5 seturi.

40.5. Seturi totale (exact)

Selectați numărul de seturi care vor fi jucate în meci.

Posibile selecții (exact): 3, 4, 5.

40.6. Handicap punctual

Selectați câștigătorul după ce punctele de handicap au fost aplicate la punctele totale ale fiecărei echipe conform rezultatului final oficial.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

40.7. Puncte totale

Selectați dacă numărul total de puncte înscrise în meci să fie peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare dată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Selecții posibile: Peste x,5 Game-uri, Sub x,5 Game-uri, Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

40.8. Total de puncte Echipa gazdă

Selectați dacă numărul total de puncte pentru echipa gazdă marcate în meci va depăși (mai mult) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte menționată. Dacă este oferit un număr întreg ca valoare de puncte indicată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

40.9. Total de puncte Echipa oaspete

Selectați dacă numărul total de puncte pentru echipa oaspete marcată în meci va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte indicată. Dacă este oferit un număr întreg ca valoare de puncte indicată și scorul total este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

40.10. Puncte impare/pare

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în meci va fi par sau impar. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambele echipe.

Posibile selecții: Impar, Par.

40.11. Set Pariuri

Selectați scorul final exact al meciului.

Selectări posibile: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

40.12. Setul X câștigător

Selectați ce echipă va câștiga setul specificat (X)

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

40.13. Set al X-lea – Handicap de punct

Selectați câștigătorul setului dat după ce punctele de handicap au fost aplicate la punctele totale ale fiecărei echipe.

Posibile selecții: xx-Handicap pentru echipa gazdă, xx-Handicap pentru echipa oaspete.

40.14. Setul X – Marja câștigătoare

Selectați marja de puncte cu care o echipă va câștiga un set specificat.

Posibile selecții: Echipa gazdă va câștiga cu 2, 3-4, 5-7, 8-11, 12+ puncte. Echipa oaspete va câștiga cu 2, 3-4, 5-7, 8-11, 12+ puncte.

40.15. Al X-lea set - Cursa la Y Points

Selectați care echipă va fi prima care va înscrie un anumit număr (Y) de puncte în setul specificat (X)

Dacă niciuna dintre echipe nu marchează acest număr (Y) de puncte, pariurile vor fi anulate.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

40.16. Al X-lea set – conduce după Y puncte

Selectați ce echipă va conduce după punctul specificat (Y) din setul specificat (X).

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

40.17. Setul al X-lea – Total de puncte

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în setul specificat (X) va fi peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea de puncte indicată. Dacă un număr întreg este oferit ca valoare cotală și totalul este egal cu această valoare, pariurile vor fi anulate. Rezultatul este determinat pe baza numărului total de puncte marcate de ambele echipe.

Posibile selecții: peste x,5 puncte, sub x,5 puncte. Peste x,0 puncte, Sub x,0 puncte.

40.18. Al X-lea set – puncte impar/pare

Selectați dacă numărul total de puncte marcate în setul specificat (X) va fi par sau impar.

Posibile selecții: Impar, Par.

40.19. Setul X – Câștigătorul punctului Y

Selectați ce echipă va înscrie punctul Y în setul specificat X.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Echipa Oaspete.

41. Polo pe apă

41.1. Reguli generale

41.1.1. Validarea

Toate piețele sunt stabilite conform rezultatului oficial după ora obișnuită a meciului, cu excepția cazului în care se specifică altfel în descrierea pieței. Dacă o piață câștigătoare a fost deja determinată înainte de abandonare, de exemplu peste 0,5 goluri, toate pariurile pe aceste piețe sunt valabile.

41.1.2. Informații abandonate/amânate

Toate pariurile pe meciurile abandonate sau amânate vor fi nule, cu excepția cazului în care meciul este reprogramat și finalizat în următoarele 24 de ore. În acest caz, pariurile vor fi valabile.

41.2. Rezultat fulltime

Selectați ce echipă va câștiga meciul în timpul regulamentar al meciului.

Posibile selecții: Echipa gazdă, Remiză, Echipa Oaspete.

41.3. Total goluri

Selectați fie numărul total de goluri marcate este peste (mai mult decât) sau sub (mai puțin decât) valoarea pe care o alegeți. Dacă exact valoarea este scorul, pariurile vor fi nule. Se va acumula scorul ambelor echipe.

Posibile selecții: peste x,5 goluri, sub x,5 goluri.

41.4. Antepost

Selectați ce echipă va câștiga un Campionat/Ligă/Cupă.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a câștiga Campionatul/Liga/Cupa.

41.4.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

În cazul în care o echipă nu participă la turneu, toate pariurile directe pe această echipă sunt nule.

Timpul declarat pe terminale nu trebuie să corespundă cu încheierea planificată a competiției.

41.5. Placebet 1-3

Selectați ce echipă va termina în Top 3 al turneului.

Posibile selecții: Toate echipele care au șansa de a fi în Top 3 al Campionatului/ Ligii/ Cupei.

41.5.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite conform rezultatului oficial după ultimul meci din Campionat/Ligi/Cupe. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă nu participă la turneu, toate pariurile pe această echipă sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

Sporturi de iarnă

41.6. Reguli generale

41.6.1. Validarea

Prezentarea pe podium va conta drept rezultat, acolo unde este cazul. Orice modificare ulterioară a rezultatului oficial nu va afecta soluționarea pariurilor.

Dacă există mai mulți participanți la numărul relevant de plasări decât cele enumerate în titlul pieței, regula Dead Heat se aplică celor care depășesc totalul. De exemplu, într-o piață Top 5, dacă doi participanți sunt la egalitate pe locul cinci, atunci participantul care termină primul, al doilea, al treilea și al patrulea va fi plătit în totalitate, dar participanții aflați la egalitate pe locul cinci vor fi plătiți ca dead-heat în două sensuri. Într-o piață din Top 5, cu patru participanți la egalitate pe locul al treilea, participanții care termină primul și al doilea vor fi plătiți integral, participanții aflați la egalitate pe locul cinci (patru) plătiți pentru restul de trei locuri – 75% din valoarea biletului în acest caz.

41.6.2. Informații abandonate/amânate

Dacă un eveniment este abandonat și nu este declarat niciun rezultat oficial, pariurile sunt nule. Dacă un eveniment este abandonat și este declarat un rezultat oficial, pariurile vor fi stabilite în funcție de rezultatul oficial.

Dacă un eveniment este amânat și va începe în același loc în următoarele două (2) zile, toate pariurile pe acest eveniment sunt valabile. Dacă este amânat și are loc într-un alt loc, toate pariurile pe acest eveniment sunt nule.

41.7. Finale de campionat

Selectați care participant va câștiga competiția.

Posibile selecții: Toate echipele/participanții care au șansa de a câștiga competiția.

41.7.1. Validarea

Toate pariurile vor fi stabilite în funcție de rezultatul oficial după ultima cursă a competiției. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Dacă o echipă/participant nu participă la competiție, toate pariurile directe pe această echipă/participant sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

41.8. Câștigătorul cursei

Selectați care participant va câștiga cursa.

Posibile selecții: Toate echipele/participanții care vor participa la cursă.

41.8.1. Validarea

Toate pariurile vor fi decontate conform prezentării pe podium, acolo unde este cazul. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Se aplică regula Dead Heat.

Dacă o echipă/participant nu participă la competiție, toate pariurile directe pe această echipă/participant sunt nule.

Timpul declarat pe terminale nu trebuie să corespundă cu încheierea planificată a competiției.

41.9. Finalizare pe podium

Selectați care participant/echipă va termina în primii 3 ai competiției.

Posibile selecții: Toți participanții/echipele care participă la competiție.

41.9.1. Validarea

Toate pariurile sunt decontate în funcție de prezentarea pe podium, acolo unde este cazul. Modificările ulterioare în niciun fel nu vor afecta decontarea.

Se aplică regula Dead Heat.

Dacă o echipă/participant nu participă la competiție, toate pariurile pe această echipă/participant sunt nule.

Ora declarată pe terminale poate să nu corespundă cu încheierea planificată a competiției.

41.10. Cap la cap

Selectați care concurent/echipă va obține cea mai bună poziție finală.

Posibile selecții: Participant 1, Participant 2.

41.10.1. Validarea

Dacă niciun concurent/echipă nu reușește să înceapă, pariurile sunt nule. Dacă niciun concurent/echipă nu termină într-un eveniment cu două sau mai multe runde, numărul de run-uri finalizate va determina câștigătorul. Dacă ambii concurenți nu se califică pentru a doua rundă, cel mai bine plasat concurent în prima rundă este câștigătorul.

42. Sporturi de iarnă

42.1. Reguli generale

42.1.1. Achitarea

Ceremonia de premiere va conta ca rezultatul, unde este cazul. Orice modificări ulterioare la rezultatul oficial nu vor afecta achitarea pariurilor.

Dacă există mai mulți participanți în numărul relevant de plasamente decât sunt enumerați în titlul pieței, Regula de departajare se va aplica la cei care au depășit numărul total. De exemplu, pe o piață de Top 5, dacă doi participanți termină la egalitate pentru al cincilea loc, atunci participanții care termină pe primul, al doilea, al treilea și al patrulea loc vor fi plătiți integral, dar participanții cu scor egal pentru locul cinci vor fi plătiți ca rezultatul de egalitate cu două opțiuni posibile. Pe o piață Top 5 cu patru participanți la egalitate pentru locul trei, participanții care termină primul și al doilea vor fi plătiți integral, în timp ce participanții la egalitate pentru locul cinci (patru) vor fi plătiți în funcție de rezultatul de egalitate pentru restul celor trei locuri – 75% din valoarea biletului în acest caz.

42.1.2. Evenimente abandonate/amânate

Dacă un eveniment este abandonat și nici un rezultat oficial nu este declarat, pariurile sunt nule. Dacă un eveniment este abandonat și un rezultat oficial este declarat, pariurile vor fi achitate în funcție de rezultatul oficial.

Dacă un eveniment este amânat și va începe la aceeași locație în următoarele două (2) zile, toate pariurile pe acest eveniment vor fi valide. Dacă este amânat și are loc într-o altă locație, toate pariurile pe acest eveniment sunt nule.

42.2. Pariuri direct pe Campionat

Selectați care participant va câștiga competiția.

Posibile selecții: toate echipele/participanții care au șanse să câștige competiția.

42.2.1. Achitarea

Toate pariurile vor fi achitate în funcție de rezultatul oficial după ultima cursă a competiției. Modificările ulterioare în orice mod nu vor afecta achitarea pariurilor.

Dacă o Echipă/un participant nu participă la competiție, toate pariurile directe pe acea Echipă/acel participant sunt nule.

Ora declarată la terminale poate să nu corespundă cu sfârșitul planificat al competiției.

42.3. Câștigătorul cursei

Alegeți care participant va câștiga cursa.

Posibile selecții: toate echipele/participanții care vor participa la cursă.

42.3.1. Achitarea

Toate pariurile vor fi achitate în funcție de ceremonia de decernare a premiilor, unde este cazul. Modificările ulterioare în orice mod nu vor afecta achitarea pariurilor.

Regula de departajare se va aplica.

Dacă o Echipă/un participant nu participă la competiție, toate pariurile directe pe acea Echipă/acel participant sunt nule.

Ora declarată la terminale poate să nu corespundă cu sfârșitul planificat al competiției.

42.4. Finish pe podium (Final pe Podium)

Alegeți care participant/Echipă va termina în top 3 al competiției.

Posibile selecții: toți participanții/toate echipele care participă la competiție.

42.4.1. Achitarea

Toate pariurile vor fi achitate în funcție de ceremonia de decernare a premiilor, unde este cazul. Modificările ulterioare în orice mod nu vor afecta achitarea pariurilor.

Regula de departajare se va aplica.

Dacă o Echipă/un participant nu participă la competiție, toate pariurile place-bets pe acea Echipă/acel participant sunt nule.

Ora declarată la terminale poate să nu corespundă cu sfârșitul planificat al competiției.

42.5. Head-to-Head

Alegeți care concurent/Echipă va ajunge în cea mai bună poziție de finish.

Posibile selecții: Participant 1, Participant 2.

42.5.1. Achitarea

Dacă oricare concurent/echipă nu pornește, pariurile sunt nule. Dacă nici un concurent/echipă nu termină într-un eveniment cu două sau mai multe runde, numărul de runde finalizate va decide câștigătorul. Dacă ambii concurenți nu se califică pentru a doua rundă, concurentul cel mai bine plasat în prima rundă este câștigătorul.

43. Pariuri in desfășurare (LIVE)

43.1. Reguli generale

43.1.1. Organizatorul oferă pariuri pe parcursul desfășurării evenimentelor sportive. Cotele de pariere se schimbă pe parcursul desfășurării evenimentului sportiv, acestea fiind prezentate clienților în timp real.

43.1.2. În cazul în care un eveniment pentru care se oferă pariuri live este interupt sau oprit din orice motiv, jocul nefiind reluat în maximum 24 ore de la momentul începerii meciului, toate pariurile live efectuate pentru evenimentul respectiv se considera nule, anulate. Excepție fac pariurile live efectuate care sunt deja castigatoare sau pierdute în momentul intreruperii evenimentului (ex. Pariu pe primul gol marcat în meci, acesta fiind marcat înainte de intreruperea meciului).

43.1.3. Parierea LIVE există acolo unde este posibilă parierea pe durata unui meci sau eveniment în desfășurare. S.C. Admiral Leisure S.R.L. nu recunoaște și nu acceptă nici o răspundere, de nici un fel, dacă nu este posibilă plasarea pariurilor sau dacă actualizarea la scorul live nu este corectă. În orice moment, este responsabilitatea clientului de a fi la curent cu meciul și evenimentele adiacente, cum ar fi scorul curent, evoluția sa și timpul rămas până la finalul meciului. S.C. Admiral Leisure S.R.L. nu își asumă nici o răspundere pentru modificările la programarea Parierii live sau la întreruperea serviciului de Pariere live

43.1.4. Organizatorul își rezervă dreptul de a suspenda / înceta să ofere un eveniment LIVE oricând pe parcursul acestuia.

43.1.5. In cazul in care un pariu este plasat dupa ce a fost determinat rezultatul unui eveniment situat pe bilet sau la o cotă incorectă datorata unei intarzieri a sistemului „Live” de pariare, respectivul pariu va fi declarat nul si validat la o cotă de 1.00.

43.1.6. In cazul unor erori de tipărire, erori pe Bilet fie ele de pariare sau erori considerabile privind datele introduse in baza de date a Organizatorului, acesta isi rezerva dreptul de a le considera nule sau de a le valida la Cotele corecte, chiar dacă descoperirea erorilor are loc dupa incheierea Evenimentului.

43.1.7. Cotele de pariuri se pot modifica in orice moment. Cotele valabile pentru un pariu efectuat sunt cotele imprimate pe biletul de pariuri emis către client. Cotele se pot modifica intre momentul solicitarii pariului de catre client si momentul acceptării efective a acestuia de catre sistemul de pariuri.

43.1.8 Toate statisticile / informatiile puse la dispozitia Clientilor de catre Organizator (scorul curent, numar de cartonase, minutul jocului, etc) au scop pur informativ si nu angajeaza in niciun fel raspunderea S.C. Admiral Leisure S.R.L.

43.2. 43.2. Pariuri pe numere (Loterii internationale):

43.2.1 Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale nu presupun o participare efectivă a jucătorului la loteriile internaționale, ci un pariu pe care jucătorul îl realizează la S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L, pe rezultatele extragerilor la acestea.

43.2.2 S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L nu va oferi pariuri asupra rezultatelor evenimentelor Loteriei Naționale Române sau care pot intra în conflict cu vânzările sau activitatea CN „Loteria Română” SA.

43.2.3 Pariurile pe rezultatele extragerilor la loteriile internaționale pot fi efectuate până în momentul începerii, dacă nu există alte specificații. Oferta de pariare cuprinde specificații cu privire la ora de extragere a numerelor, implicit ora până la care poate fi pariat evenimentul.

43.2.4 În cazul în care, au loc două sau mai multe extrageri în aceeași zi și vor fi acceptate pariuri pe aceste evenimente, atunci acestea vor fi evidențiate distinct pentru a se face raportarea corecta la extragerea aferentă ofertei. Dacă, din orice motiv, nu are loc extragerea sau nu se specifică nicio extragere, pariurile efectuate vor fi anulate.

43.2.5 Rezultatul luat în calcul de catre S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L este rezultatul oficial al extragerilor individuale ale loteriilor internaționale, exclusiv numerele de baza. Numărul extras suplimentar nu se ia în considerare la nicio extragere pe numere, decat în cazul în care Organizatorul informează exclusiv despre acest aspect.

43.2.6 Rezultatele extragerilor efectuate la loteriile internaționale vor fi validate de către S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L, pe baza datelor înscrise pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor. Societatea își asumă răspunderea pentru exactitatea preluării datelor de pe website-urile oficiale ale organizatorilor extragerilor.

43.2.7 S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L. va anunța rezultatul extragerii, cel mai târziu în 24 de ore de la finalizarea acesteia.

43.2.8 Oferta de pariare va fi disponibilă pentru clienți, înainte de desfășurarea evenimentelor (extragerilor) in locatiile Organizatorului.

43.2.9 In locatiile sale, Organizatorul poate pune la dispozitia clientilor afișajul extragerilor în timp real al unor Loterii Internationale. Având în vedere ca afișajul se realizează prin intermediul unei conexiuni la internet si informațiile oferite (ora si minutul extragerii) sunt preluate de la terți, acestea pot avea întârzieri sau inexactități. Organizatorul nu își asumă răspunderea pentru pierderile (directe sau indirecte) cauzate de actualitatea și corectitudinea acestor informații.

IV. LIMITELE PLĂȚILOR ȘI ALE CÂȘTIGURILOR

1. Plata câștigurilor obținute se poate efectua astfel:

La punctele de primire plata câștigurilor se realizează de către operatorul din casierie.

La terminalele de pariuri cu autoservire nu are loc plata câștigurilor. Biletele câștigătoare pot fi verificate de către persoana care pariază cu ajutorul cititoarelor de coduri montate în terminal, sau prin introducerea numărului de identificare care figurează pe bilet. În cazul în care biletul de pariuri prezintă câștig, suma câștigătoare este plătită la fața locului de către operatorul ce se asigură de functionarea terminalului.

2. Limite de câștig:

Plata câștigurilor se efectuează pe întreg teritoriul României în punctele de lucru ale Organizatorului. Câștigul maxim ce poate fi realizat pe fiecare bilet este de 100 000 RON.

3. Se interzice participarea la jocuri de noroc tradiționale a persoanelor care nu dețin asupra lor acte de identitate valabile. Implicit la ridicarea câștigurilor este necesară prezentarea unui act de identitate valabil (buletin/carte de identitate, pașaport, permis de ședere/rezidență), în vederea organizării unei evidente care să permită determinarea câștigurilor totale ale unui client într-o zi (conform art. 146 din Norma Metodologică din 22.01.2004 de aplicare a Legii nr. 571/23.12.2003 privind Codul Fiscal).

4. În conformitate cu modificarea articolului 110 din Legea 227/2015 privind Codul Fiscal prin Ordonanța 16 din 15.07.2022: Veniturile din jocuri de noroc se impozitează prin reținere la sursă. Impozitul datorat se determină la fiecare plată, prin aplicarea următorului barem de impunere asupra fiecărui venit brut primit de un participant de la un organizator sau plătit de venituri din jocuri de noroc:

Tranșe de venit brut - lei -	Impozit - lei -
până la 10.000, inclusiv	3%
peste 10.000 – 66.750, inclusiv	300 + 20% pentru ceea ce depășește suma de 10.000
peste 66.750	11.650 + 40% pentru ceea ce depășește suma de 66.750

5. Organizatorul poate suspenda, prin decizie internă, plata câștigurilor în cazul în care există suspiciuni de fraudă sau orice alt tip de nereguli (fie în ceea ce privește biletele de joc și mecanismul de pariere, fie în privința jocurilor pe care s-a pariat), respectiv dacă s-a declanșat o investigație a autorităților române / străine cu privire la un anumit eveniment. În oricare din cazuri în care se decide un caz de fraudare, evenimentul/evenimentele respective vor deveni nule și li se vor acorda cota 1.00.

Organizatorul nu achită câștigurile dacă există dovezi emise de organele abilitate că rezultatele unor competiții au fost viciate.

6. În vederea îmbunătățirii sistemului de plată a câștigurilor și respectării prevederilor legale în materie fiscală, cât și pentru uz propriu, în conformitate cu prevederile Legii nr. 677/2001, Organizatorul poate solicita și prelucra date cu caracter personal, fiind înregistrat în Registrul operatorilor de date cu caracter personal.

7. Numai sumele înregistrate și confirmate de Organizator sunt considerate sume depuse pentru pariu. Organizatorul nu-și asumă răspunderea pentru deficiențele sau erorile care au apărut în perioada alocărilor. Pentru Organizator este valabil numai coeficientul confirmat la încheierea pariului, iar în cazul unor erori de coeficienți, aceștia vor deveni nuli și vor primi cota 1.00.

8. Clientul are obligativitatea de a se prezenta la punctele de lucru ale Organizatorului, pentru ridicarea câștigului în cel mult 30 (treizeci) de zile de la omologarea ultimului rezultat de pe bilet.

9. Câștigul se obține în baza biletului depus de client, nedeteriorat, reprezentantului

S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L. In situatia in care se constata deteriorarea acestuia (parti lipsa, stersaturi, zone ilizibile), reprezentantul Organizatorului din agentie poate refuza categoric acceptarea biletului. Clientii au obligatia ca, la ridicarea castigurilor sa prezinte un act de identitate valabil (carte de identitate, pasaport, permis de sedere/rezidenta). Falsificarea biletelor de joc si/sau tentativa de a comite infractiuni, atrage dupa sine nulitatea tranzactiilor asociate si sesizarea acestui fapt organelor abilitate, prin formularea plangerilor penale.

Pe spatele biletului sunt stipulate rubrici pe care Clientul trebuie sa le completeze in vederea identificarii sale cu ocazia Castigului, cu precizarea ca biletul de pariu in original, validat Castigator de catre Organizator, reprezinta dovada legala a efectuarii platii Castigului.

10. Pariul Nul (Pariul Anulat) este pariul care, din motive obiective – în conformitate cu prezentul Regulament de Joc, primește ulterior efectuării sale cota 1,00. Pentru pariurile cu o selecție sau mai multe selecții pe bilet, câștigul final va fi calculat considerându-se cota 1.00 pentru selecția/selecțiile declarate nule.

11. Clientul are obligația de a se duce la casieria locației de unde a fost emis biletul, in cazul in care acesta este anulat, pentru a încasa contravaloarea acestuia.

12. În cazul în care într-un pariu realizat se constată erori semnificative, organizatorul are dreptul de a efectua corecturile ulterioare, în baza cărora pariul este declarat nul cu cota 1,00.

13. Conform legii in vigoare, biletele câștigătoare pot fi achitate de catre Organizator, în termen de (3) trei zile lucratoare după omologarea rezultatului ultimului eveniment de pe bilet.

14. Pentru castigurile mai mari de 10.000 euro (contravaloarea in moneda nationala), plata se poate face de catre Organizator prin ordin de plata, in termenul stabilit prin Regulament.

Plata castigului prin virament bancar impune indeplinirea cumulative a urmatoarelor conditii:

- predarea biletului de pariu in original de catre Client Organizatorului;
- Clientul are obligatia de a furniza un extras de cont care va contine numele, prenumele, CNP-ul si contul IBAN catre care se va face plata, document semnat olograf de catre Client.

Efectuarea platii de catre Organizator, prin virament bancar, exonereaza pe Organizator de orice pretentie ulterioara in legatura cu respectivul bilet de pariu, atat din partea Clientului cat si a oricarui tert.

15. În cazul în care o persoană care pariază face mai multe pariuri de aceeași valoare (sau face o combinație sau pariu de sistem), ale căror valoare totală depășește limita, Organizatorul are dreptul de a solicita reducerea numărului pariurilor valabile, astfel încât valoarea totală să corespundă limitei. Organizatorul nu-și asumă răspunderea pentru sumele astfel pierdute. În acest caz suma care poate fi plătită este egală cu valoarea limită de plată, în ciuda faptului că valoarea câștigului real depășește limita de plată.

16. Condițiile de plată

Regula generală este prezentarea biletelor câștigătoare, biletelor anulate, respectiv a cupoanelor numite "Cupon Rest" emise de terminale, operatorului care asigură funcționarea locației. Condițiile de plată sunt următoarele:

- câștigurile de până la 100.000 RON - se plătesc în termen de trei (3) zile lucratoare, conform legislației in vigoare.

Câștigurile îi vor fi achitate Clientului pe baza prezentării și depunerii de către acesta a Biletului in original, nedeteriorat, în unul din punctele de lucru ale Organizatorului. În cazul în care Biletul este deteriorat, Organizatorul poate refuza plata câștigului. Operatorul / casierul poate cere celui care solicită plata câștigurilor să prezinte un document de identitate cu fotografie, în original.

Pentru validarea câștigului jucatorul trebuie să prezinte în unul dintre punctele de lucru biletul de

pariere considerat câștigător în cel mult 30 (treizeci) de zile calendaristice, calculate începând de la data anunțării rezultatelor oficiale.

Jucatorul trebuie să pună la dispoziția angajatului din punctul de lucru biletul de pariere original, intact, fără deteriorări (de exemplu, biletele de pariere șterse, pătate, rupte, șifonate nu vor fi acceptate). Nu se va efectua plata dacă se prezintă doar fotografiile ale biletului.

Biletul de pariere este pus la dispoziție de către jucator și este verificat de angajatul din punctul de lucru în sistemul electronic centralizat, pe baza numărului unic de înregistrare al biletului.

Dacă biletul prezentat apare ca fiind omologat de sistemul electronic și nu s-a depășit termenul de încasare a câștigului prevăzut în regulamentul de joc, se va acorda câștigul aferent.

Biletele emise sub formă de copie (duplicat) sunt folosite doar pentru uzul intern și nu vor fi acceptate la plata câștigurilor.

În situația în care, din motive neimputabile Organizatorului, ora oficială de începere a evenimentului este diferită de cea printată pe bilet, acest fapt nu îndreptățește jucatorul să obțină anularea pariului pentru evenimentul respectiv.

17. Restricționarea accesului în punctele de lucru

Organizatorul poate restricționa și/sau interzice accesul oricărui client ce se face responsabil de perturbarea normală a activității în cadrul punctelor sale de lucru. În sfera cazurilor de perturbare a activității se înscriu și suspiciunile și tentativele de fraudă (inclusiv intenția jucătorilor de a eluda prevederile legale și ale prezentului regulament), intenția și încălcarea principiilor de funcționare ale jocurilor (inclusiv hazardul prin utilizarea unor formule matematice), precum și insistențele repetate și nejustificate de clarificare a prevederilor legale și/sau ale prezentului regulament, în condițiile existenței unei suficiente clarități a situației reclamate, împiedicând astfel exercitarea atribuțiilor în mod corespunzător de către angajații din agenții.

18. Răscumpărare Bilet (Early CashOut):

Opțiunea de Răscumpărare Bilet (Early CashOut) este disponibilă atât pentru evenimentele pre-live, cât și pentru evenimentele Live (aflate în desfășurare), acoperind o gamă largă de sporturi.

Din motive de securitate, S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L a decis ca această opțiune să fie disponibilă doar la terminalele autonome de pariere Tip&Cash, astfel încât posibilitatea și responsabilitatea activării și acceptării acestei opțiuni să revină în mod exclusiv clientului.

Înainte de acceptarea opțiunii "Răscumpărare bilet" va exista o întârziere de câteva secunde, întrucât fiind parte a sistemului LIVE de pariere (în desfășurare), este necesară o verificare a statusului (posibile situații de suspendare a cotelor) fiecărui eveniment de pe biletul de joc.

Metoda de Răscumpărare:

- Calcularea Probabilității de câștig din cotele curente ale meciurilor deschise, unde Probabilitatea de câștig = $1 / (\text{cote curente} * \text{factor static})$ *Acest factor static este un stimulent de câștig.
- Reducerea Probabilității de câștig în funcție de cât de mari sunt cotele. (Cu cât cotele sunt mai mari, cu atât REDUCEREA este mai mare)
- Rata de câștig este reprezentată de produsul dintre Probabilitatea de câștig (caruia i s-a aplicat reducerea) și cotele inițiale.
- Răscumpărare bilet (Early CashOut) reprezintă produsul dintre totalul ratelor de câștig și miza

pariată.

S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L. ofera clientilor aceasta optiune ca o facilitate in plus a sistemului de pariare, in sa daca va fi sesizata orice fel de eroare a sistemului privind metoda de prezentare, de acceptare sau de calcul al acestei optiuni, societatea isi rezerva dreptul de a o dezactiva.

S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L. nu poate fi facuta raspunzătoare in cazul in care optiunea "Răscumpărare Bilet" nu este disponibilă din motive tehnice aparute la nivelul terminalului sau la nivelul agentiei de pariare. Vă recomandăm in mod explicit să nu plasati pariuri presupunând că optiunea "Răscumpărare bilet" (Early CashOut) va fi disponibilă ulterior pentru pariul respectiv.

Prin acceptarea ofertei de Răscumpărare bilet (Early CashOut), celelalte oferte de suplimentare a castigurilor Tip&Cash nu se vor mai aplica. Aceasta optiune nu se poate combina cu alte oferte de suplimentare a castigurilor.

V. RESPONSABILITATE ȘI DESPĂGUBIRE

1. Pretențiile persoanei care pariază față de Organizator referitoare la transferul de date întârziat, lipsit de precizie, manipulat sau necorespunzător sunt luate în considerație numai dacă acestea se bazează pe intenție sau pe neglijență gravă. Același lucru este valabil și pentru pretențiile provenite din deranjamentele sistemului. În fond, responsabilitatea Organizatorului este limitată la suma plătită pentru pariu sau pentru câștigurile neplătite, în funcție de care este mai mare dintre acestea.
2. Organizatorul are dreptul oricând să anuleze toate pariurile la care constată greșeli de tipar, legate de coeficienți sau alte erori, acest lucru poate fi făcut oricând, chiar și după încheierea acordului. Cele menționate mai sus nu încalcă dreptul organizatorului de a ataca un anumit acord, cu referire la erori.
3. Organizatorul nu poate fi tras la răspundere pentru datele puse la dispoziție de furnizorii de informații, nici pentru actualitatea sau precizia acestora. Pentru datele rezultatelor evenimentelor in desfășurare și pentru datele statistice nu se asumă nicio garanție.
4. Orice neînțelegeri cu privire la interpretarea dispozițiilor prezentului Regulament nu conferă Clienților care invocă aceste neînțelegeri drepturi care nu sunt prevăzute în Regulament (ex.: dreptul la restituirea Mizei întrucât Clientul pretinde că, din eroare, a crezut că pariul are un alt obiect; dreptul la câștig întrucât în opinia Clientului, dar contrar Regulamentului, un pariu este câștigător etc.). De asemenea, Organizatorul nu răspunde pentru confuziile și neînțelegerile cauzate de necunoașterea de către Clienți a regulilor oficiale specifice unui Eveniment pe care aceștia au pariat.
4. Invocarea de către Client a necunoașterii sau neacceptării, în tot sau în parte a Regulamentului de Joc este nulă. Regulamentul de Joc, document aprobat de Oficiul National pentru Jocuri de Noroc, cu prevederi obligatorii atat pentru Organizator cat si pentru Client, se prezuma a fi cunoscut. Clientul confirma aceasta prezumtie prin acceptarea si achitarea biletului de pariare.
5. În cazul în care S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L. ajunge în incapacitate de plată, pariurile câștigătoare până la acel moment rămân valabile, respectiv persoanele care au pariat au dreptul de a li se returna aceste sume.
6. În unele țări participarea la pariuri sportive sau încheierea pariurilor sunt interzise sau sunt supuse unor limitări. Organizatorul nu este responsabil pentru pagubele care provin pentru persoana care pariază, din încălcarea limitărilor și reglementărilor introduse în țara proprie.
7. S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L. și/sau operatorii împuterniciți ai acesteia pot fi trași la răspundere numai în acele cazuri, în afara responsabilității stabilite de lege, dacă se pot stabili pentru aceștia intenții premeditate sau neglijențe grave în baza reglementărilor legale în vigoare. În cazul neglijențelor de

gravitate mai redusă, al restituirii pagubelor și a pierderilor financiare și al pretențiilor unor terți față de persoanele care pariază este exclusă răspunderea. Răspunderea S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L și a operatorilor săi autorizați este valabilă numai în măsura stabilită prin lege. S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L nu-și asumă răspunderea pentru nicio circumstanță asupra căreia nu are control (vis major etc.).

8. Societatea S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L. nu-și asumă răspunderea pentru erorile de intrare, preluare și/sau evaluare. S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L. are dreptul de a corecta erorile referitoare la coeficienții evenimentelor sportive care au fost introduși eronat, respectiv de a corecta erorile constatate la evaluarea rezultatelor și de a declara nule pariurile influențate. S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L nu-și asumă niciun fel de responsabilitate referitor la alimentarea parțială sau totală, respectiv fără întreruperi, a terminalelor și a jocurilor, nici referitor la erorile de programare și/sau la corectarea erorilor.

9. Societatea S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L. nu poate fi făcută răspunzătoare în niciun fel pentru situații, pierderi, daune, directe sau indirecte survenite în urma unor evenimente sau situații de genul: eroare, greșeală de tipar, interpretare eronată, auzire eronată, citire eronată, traducere eronată, greșeală de ortografie, citire incorectă, eroare de tranzacționare, deficiența tehnică, risc tehnic, eroare de înregistrare, eroare evidentă, defecțiunile sistemului informatic central al S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L sau ale unei părți a acestuia, întârzierile, pierderile sau omisiunile care rezultă din defecțiunile oricărui sistem de telecomunicații sau ale oricărui alt sistem de transmitere de date.

10. Organizatorul poate exploata în comun activități de jocuri de noroc împreună cu operatori economici care detin sau nu Licența de organizare și Autorizație de exploatare a activității, în conformitate cu dispozițiile din legislația specială privind organizarea și exploatarea jocurilor de noroc.

11. Ansamblul acțiunilor desfășurate în conformitate cu punctul 10 se va menționa într-un contract încheiat în forma scrisă care să prevadă îndeplinirea a cel puțin uneia dintre activitățile specifice jocurilor de noroc constând în operarea echipamentelor de joc, evidențierea încasărilor și plăților și completarea documentelor aferente activității curente, precum și altele asemenea, de către partenerul contractual, în numele și pe seama Organizatorului.

12. Răspunderea pentru respectarea condițiilor de organizare și exploatare a jocurilor de noroc desfășurate în condițiile menționate la punctele 1 și 2 aparține părții care s-a obligat, conform clauzelor contractuale.

VI. PROTECȚIA DATELOR

1. Gestionarea datelor personale are loc în conformitate cu dispozițiile în vigoare, ale reglementărilor legale de protecție a datelor.

2. Informațiile personale de identificare ale castigatorilor vor fi colectate și prelucrate de S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L., în conformitate cu prevederile Legii. Nr. 677/2001 privind protecția persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal și libera circulație a acestor date.

3. Societatea prelucrează următoarele date cu caracter personal, numele și prenumele, codul numeric personal, cetățenia, seria și numărul actului de identitate, adresa de domiciliu, precum și sexul și semnătura, în cazul în care clienții Societății câștigă premii pentru care se retin impozite la sursă. Scopul acestei prelucrări este necesitatea îndeplinirii prevederilor legale referitoare la impozitele reținute la sursă. Temeiul legal în baza căruia Societatea prelucrează aceste date este art. 73 alin. 1 din Codul de procedură fiscală coroborat cu prevederile Ordinul 2634/2015 - anexa 1 – Capitolul C.

4. Datele cu caracter personal prelucrate și evidențiate în documentele întocmite la momentul plății premiilor reprezentate de câștiguri din jocuri de noroc, jackpot sau premii pentru acțiunile de promovare organizate care se situează peste suma neimpozabilă stabilită prin prevederile Codului Fiscal și pentru care

există obligația reținerii impozitului la sursă vor fi stocate în conformitate cu prevederile legale aplicabile pentru păstrarea acestor date, respectiv 5 ani cu începere de la data încheierii exercițiului financiar în cursul căruia au fost întocmite. La expirarea termenelor de prelucrare/stocare, stabilite, după caz, de operator sau de dispozițiile legale, datele cu caracter personal vor fi șterse, distruse sau transformate în date anonime în măsura în care urmează a fi prelucrate în continuare în scopuri statistice, de cercetare istorică sau științifică.

5. Clienții, în calitate de persoane vizate, au, conform prevederilor Regulamentului UE 2016/679 al Parlamentului European și a Consiliului, aplicabil în România începând cu data de 25 mai 2018, următoarele drepturi: dreptul la informare (art. 12), dreptul de acces la date (art. 15), dreptul la rectificarea datelor (art. 16), dreptul la ștergerea datelor (dreptul de a fi uitat – art. 17), dreptul la restricționarea prelucrării (art. 18), dreptul la portabilitatea datelor (art. 20) și dreptul la opoziție (art. 21), dreptul de a face plângere la autoritatea de supraveghere (art. 13 alin. 2 lit. d).

6. Conform prevederilor Legii nr. 129/2019, art. 13 (2), organizatorii de jocuri de noroc au obligația de a aplica măsurile standard de cunoaștere a clientelei în momentul acordării castigurilor, mai exact atunci când se efectuează tranzacții a caror valoare minimă reprezintă echivalentul în lei a minim 2.000 euro, printr-o singură operațiune.

7. Conform prevederilor Legii nr. 129/2019, ofiterul responsabil al Operatorului în relația cu Oficiul National de Prevenire și Combatere a Spălării Banilor are obligația de a raporta Oficiului, în cel mult 3 zile lucrătoare, tranzacțiile cu sume în numerar, în lei sau în valută, a caror limită minimă reprezintă echivalentul în lei a 10.000 euro, sub forma unor rapoarte.

8. Identificarea persoanelor: Conform prevederilor OUG 77/2009 privind organizarea și exploatarea jocurilor de noroc, din art. 15, alin. 6, litera d:

”Organizatorii de jocuri de noroc vor identifica persoanele care intra în incinta locațiilor în care se organizează și se exploatează jocuri de noroc și vor ține evidența, în format electronic, a datelor de identificare ale acestora. Bazele de date constituite la nivelul organizatorului se arhivează prin grija acestuia și se păstrează pentru un interval de minimum 5 ani de la constituire.”

Conducerea,



A circular blue ink stamp from the company S.C. ADMIRAL LEISURE S.R.L. The stamp contains the text: "SOCIETATE", "S.C. ADMIRAL LEISURE", "S.R.L.", "COD PARURI", and "ILFOV - ROMANIA". A handwritten signature in blue ink is written across the stamp.