

Kandungan

1. [Istilah utama](#)
2. [TERMA UMUM](#)
3. [Terma dan syarat penerimaan pertaruhan umum](#)
 - 3.1. [Penjualan slip taruhan](#)
 - 3.2. [Edit Kupon pertaruhan](#)
 - 3.3. [Powerbet](#)
4. [Jenis pertaruhan](#)
 - 4.1. [Pertaruhan tunggal](#)
 - 4.2. [Akumulator](#)
 - 4.3. [Sistem pertaruhan](#)
 - 4.4. [Berantai pertaruhan](#)
 - 4.5. [Pertaruhan terpercaya](#)
 - 4.6. [Pertaruhan dengan kod promosi](#)
 - 4.7. [Multi pertaruhan](#)
 - 4.8. [Pertaruhan bersyarat](#)
 - 4.9. [Antiakumulator](#)
 - 4.10. [Pertaruhan bertuah](#)
 - 4.11. [Paten](#)
5. [Penerimaan pertaruhan pada masa perlawanan \(pertaruhan Langsung\)](#)
6. [Menambah dana ke akaun dan menarik dana dari akaun](#)
7. [Keputusan perlawanan, tarikh dan masanya, aturan penyelesaian masalah pertentangan](#)
8. [Peraturan sesuai dengan jenis sukan](#)
 - 8.1. [Bola sepak Australia](#)
 - 8.2. [Bola sepak Amerika](#)
 - 8.3. [Bulu tangkis, tenis meja, bola tampar pantai](#)
 - 8.4. [Bola keranjang](#)
 - 8.5. [Bola Keranjang 3x3](#)
 - 8.6. [Baseball](#)
 - 8.7. [Biathlon](#)
 - 8.8. [Tinju, bela diri](#)
 - 8.9. [UFC](#)
 - 8.10. [Lumba sepeda](#)
 - 8.11. [Polo air](#)
 - 8.12. [Bola tampar](#)
 - 8.13. [Bola tangan](#)
 - 8.14. [Golf](#)
 - 8.15. [Dart](#)
 - 8.16. [Curling](#)
 - 8.17. [Kriket](#)
 - 8.18. [Bola tangan pantai](#)
 - 8.19. [Bola sepak pantai](#)
 - 8.20. [Rugbi](#)
 - 8.21. [Lumba kuda](#)
 - 8.22. [Skuas](#)
 - 8.23. [Snooker](#)
 - 8.24. [Tenis](#)
 - 8.25. [Bola lantai](#)
 - 8.26. [Bola sepak](#)

- 8.27. [Futsal](#)
- 8.28. [Hoki padang](#)
- 8.29. [Bandy](#)
- 8.30. [Hoki ais](#)
- 8.31. [Bowls](#)
- 8.32. [Catur](#)
- 8.33. [Formula 1, lumba motor, lumba basikal](#)
- 8.34. [Perlumbaan bot](#)
- 8.35. [KEIRIN](#)
- 8.36. [Lacrosse](#)
- 8.37. [Auto Race \(Japanese Speedway\)](#)
- 8.38. [Skate Cross](#)
- 8.39. [TV-Games](#)
- 8.40. [Politik](#)
- 8.41. [eSports](#)
- 8.42. [Olimpiade](#)
- 8.43. [Jenis sukan musim dingin](#)
- 8.44. [Bola sepak Gaelic, Hurling](#)
- 8.45. [CUACA](#)
- 8.46. [BOLA SEPAK SINGKAT](#)
- 8.47. [Street football 3x3](#)
- 8.48. [Street Power Football 2x2. Piala Dunia](#)
- 8.49. [Bola sepak tenis](#)
- 8.50. [Headis](#)
- 8.51. [SOAP FOOTBALL \(WANITA\)](#)
- 8.52. [SOAP FOOTBALL \(LELAKI\)](#)
- 8.53. [CROSS VOLLEY](#)
- 8.54. [RANDOM LEAGUE](#)
- 8.55. [eSports FIFA](#)
- 8.56. [Kabaddi](#)
- 8.57. [Tinjau Thai](#)
- 8.58. [UNSULLIED UFC TOURNAMENT](#)
- 8.59. [Counter-Strike, CS: GO Wingman](#)
- 8.60. [eSports hoki ais](#)
- 8.61. [eSports Fighting UFC](#)
- 8.62. [UFC 4. STREET FIGHT](#)
- 8.63. [Bet Constructor](#)
- 8.64. [eSports Bola keranjang](#)
- 8.65. [Bola Keranjang E-Sukan \(3X3 dan 1X1\)](#)
- 8.66. [E-SPORTS BOLA BASKET. 2K18](#)
- 8.67. [World of tanks](#)
- 8.68. [eSports tenis](#)
- 8.69. [Dota 2](#)
- 8.70. [Worms](#)
- 8.71. [Cyber fighting WWE](#)
- 8.72. [eSports Kriket](#)
- 8.73. [BIG BASH BOOM](#)
- 8.74. [Mortal Kombat X](#)
- 8.75. [eSports Bola Tangan](#)
- 8.76. [Dayung, layar](#)
- 8.77. [Teqvoly](#)

- 8.78. [Rocket League](#)
- 8.79. [TEQBALL](#)
- 8.80. [BOLA TAMPAR KUNG](#)
- 8.81. [Battlefield](#)
- 8.82. [Lotere](#)
- 8.83. [eSports Rugby](#)
- 8.84. [eSports bola sepak Amerika](#)
- 8.85. [eSports Reli](#)
- 8.86. [eSports Golf](#)
- 8.87. [eSports Baseball](#)
- 8.88. [Street Fighter V](#)
- 8.89. [Quake4](#)
- 8.90. [Call of Duty](#)
- 8.91. [HearthStone](#)
- 8.92. [E-Sports Lacrosse](#)
- 8.93. [Steep](#)
- 8.94. [Permainan Crossfit](#)
- 8.95. [E-Sports Floorball](#)
- 8.96. [eSports Formula 1](#)
- 8.97. [CYBER angrybirds](#)
- 8.98. [Injustice 2](#)
- 8.99. [Pesäpallo](#)
- 8.100. [Tekken VII](#)
- 8.101. [Pertaruhan khas](#)
- 8.102. [Wrestling](#)
- 8.103. [Kad Durak](#)
- 8.104. [21 Poin](#)
- 8.105. [Seca](#)
- 8.106. [POKER](#)
- 8.107. [BACCARAT](#)
- 8.108. [DADU](#)
- 8.109. [StarCraft](#)
- 8.110. [Disc Jam](#)
- 8.111. [League Of Legends \(ARAM\)](#)
- 8.112. [League of Legends \(Classic mode, PROLIVE\)](#)
- 8.113. [King Of Fighters](#)
- 8.114. [Heroes Of Might And Magic III](#)
- 8.115. [Tenis Meja E-Sports](#)
- 8.116. [Cyber Billiards](#)
- 8.117. [CYBER BILLIAR \(SNOOKER\)](#)
- 8.118. [FlatOut4](#)
- 8.119. [Hoki-cyber \(adu penalti\)](#)
- 8.120. [Permainan video bertembak PUBG](#)
- 8.121. [Kok Boru](#)
- 8.122. [NBA Playgrounds](#)
- 8.123. [LASERLEAGUE](#)
- 8.124. [BATTLERITE, WWE BATTLEGROUNDS](#)
- 8.125. [MUTANT FOOTBALL LEAGUE](#)
- 8.126. [CROSSOUT](#)
- 8.127. [Rainbow Six Siege](#)
- 8.128. [Cyber Footvolley](#)

- 8.129. [CYBER MINI-HOKI](#)
- 8.130. [Killer Instinct](#)
- 8.131. [SociableSoccer](#)
- 8.132. [PIXEL CUP SOCCER](#)
- 8.133. [Esports bola sepak](#)
- 8.134. [TABLE FOOTBALL PRO](#)
- 8.135. [Esports bola sepak \(PES\)](#)
- 8.136. [Esports Bola Sepak Australia](#)
- 8.137. [SUPER ARCADE FOOTBALL](#)
- 8.138. [Bola Sepak Guli](#)
- 8.139. [Bola keranjang guli-guli](#)
- 8.140. [MARBLE GOLF](#)
- 8.141. [MARBLE SHOOTING](#)
- 8.142. [MARBLE FIDGET SPINNERS](#)
- 8.143. [Marble Billiard](#)
- 8.144. [MARBLE CURLING](#)
- 8.145. [MARBLE COLLISION](#)
- 8.146. [MARBLE WAVES](#)
- 8.147. [MARBLE ROUND TARGET](#)
- 8.148. [MARBLE SLIDES](#)
- 8.149. [MARBLE RACE](#)
- 8.150. [MARBLE MMA](#)
- 8.151. [MARBLE BLOCK BREAKER](#)
- 8.152. [LOTTO MARBLE](#)
- 8.153. [MARBLE BASEBALL](#)
- 8.154. [MARBLE VOLLEYBALL](#)
- 8.155. [RAID: LEGEND SHADOW](#)
- 8.156. [ESPORTS BOLA KERANJANG \(PLAYGROUND\)](#)
- 8.157. [Assault Squad](#)
- 8.158. [Cut The Rope](#)
- 8.159. [CRASH](#)
- 8.160. [SUBWAY SURFERS](#)
- 8.161. [SONIC GENERATIONS](#)
- 8.162. [SPYKEBOTS](#)
- 8.163. [BLADE DAN SOUL](#)
- 8.164. [BALL GRABBERS](#)
- 8.165. [Overcooked](#)
- 8.166. [eTaekwondo](#)
- 8.167. [Bola Tampar eSukan](#)
- 8.168. [Jump Force](#)
- 8.169. [Totally Accurate Battle Simulator \(TABS\)](#)
- 8.170. [SEKIRO](#)
- 8.171. [eSports Bicycle Racing](#)
- 8.172. [Rumble Stars](#)
- 8.173. [Brawlout](#)
- 8.174. [Bomberman](#)
- 8.175. [War Thunder](#)
- 8.176. [Robot Champions](#)
- 8.177. [KAD BOLA SEPAK](#)
- 8.178. [SEGA FOOTBALL](#)
- 8.179. [Dead Or Alive VI](#)

- 8.180. [DOTA AUTO CHESS](#)
- 8.181. [DART LANGSUNG](#)
- 8.182. [KOPANITO SOCCER \(CYBER\)](#)
- 8.183. [Liga Super Kickers](#)
- 8.184. [SUPER BLOOD HOCKEY](#)
- 8.185. [BATTLESHIP](#)
- 8.186. [WORLD OF WARSHIPS](#)
- 8.187. [HOKI MEJA](#)
- 8.188. [TABLE FOOTBALL/ BOLASEPAK MEJA](#)
- 8.189. [Hoki udara](#)
- 8.190. [PIALA AIR HOCKEY INFINITY](#)
- 8.191. [VICTORY FORMULA](#)
- 8.192. [Lotto Rusia](#)
- 8.193. [RUGBALL](#)
- 8.194. [Guilty Gear](#)
- 8.195. [Kejohanan Dead Or Alive VI](#)
- 8.196. [Pickleball](#)
- 8.197. [Killer Joker](#)
- 8.198. [SETTE E MEZZO](#)
- 8.199. [BIGRUMBLEBOXING. KEJOHANAN CREED](#)
- 8.200. [FRISBEE](#)
- 8.201. [Kristal](#)
- 8.202. [Liga India Siber 22](#)
- 8.203. [HyperBrawl](#)
- 8.204. [Permainan subsoccer](#)
- 8.205. [Ledakan Hebat Bola Sepak. Piala Dunia](#)
- 8.206. [Lebih Tinggi vs Lebih Rendah](#)
- 8.207. [Gigabash](#)
- 8.208. [Need For Speed](#)
- 8.209. [TapeToTape Cup](#)
- 8.210. [Power of Power](#)
- 8.211. [Mortal Kombat 1](#)
- 8.212. [Roller Champions](#)
- 8.213. [Phygital Football](#)
- 8.214. [Undisputed](#)
- 8.215. [Overwatch](#)
- 8.216. [Rolet](#)
- 8.217. [Dadu poker](#)
- 8.218. [World of Warcraft](#)
- 8.219. [SERBUAN EMAS](#)
- 8.220. [Fast Bowling](#)
- 8.221. [CardsCricket](#)
- 8.222. [Card Basketball](#)
- 8.223. [Cuphead](#)
- 8.224. [Esports Quidditch](#)
- 8.225. [Hellish Quart](#)
- 8.226. [Fatal Fury](#)
- 8.227. [Looney Tunes](#)
- 8.228. [Rematch. Cyber League](#)
- 8.229. [Mega Baseball](#)
- 8.230. [Tekken 8](#)

9. [Jenis taruhan \(keputusan perlawanan\)](#)
10. [Pertaruhan tambahan](#)
11. [Contoh](#)
 - 11.1. [Pertaruhan tunggal](#)
 - 11.2. [Akumulator](#)
 - 11.3. [Sistem taruhan](#)
 - 11.4. [Perhitungan handicap Asia dalam taruhan tunggal](#)
 - 11.5. [Perhitungan handicap Asia dalam taruhan akumulator](#)
 - 11.6. [Perhitungan total Asia](#)
 - 11.7. [Perhitungan Berantai taruhan](#)
12. [Totalisator TOTO-15](#)
 - 12.1. [Istilah utama](#)
 - 12.2. [Pembagian dana hadiah berdasarkan kategori](#)
 - 12.3. [Ketentuan umum](#)
 - 12.4. [Cara bertaruh TOTO](#)
 - 12.5. [Pembayaran Jackpot](#)
 - 12.6. [Kasus kontroversial](#)
 - 12.7. [Paket taruhan](#)
13. [OptionBet](#)
14. [Totalisator TOTO "Meneka Skor"](#)
 - 14.1. [Cara bertaruh TOTO "Meneka skor"](#)
15. [Totalisator TOTO-Bola sepak](#)
 - 15.1. [Ketentuan umum](#)
 - 15.2. [Pertaruhan TOTO-Bola sepak](#)
 - 15.3. [Perhitungan TOTO-Bola sepak](#)
 - 15.4. [Pembagian dana hadiah](#)
 - 15.5. [Perhitungan kemenangan](#)
16. [TOTO Hoki Ais](#)
17. [TOTO "Bola Keranjang"](#)
18. [Esports TOTO](#)
 - 18.1. [Pengedaran dana hadiah dan Jackpot](#)
19. [TOTO Free](#)
20. [TOTO KRIKET](#)
21. [Sumber informasi utama](#)
22. [Perhitungan taruhan «Akumulator» dan «Sistem»](#)
23. [KASINO](#)
 - 23.1. [PROMOSI](#)
 - 23.2. [Senarai henti untuk permainan taruhan](#)
 - 23.3. [KESALAHAN ATAU KELEMAHAN](#)
 - 23.4. [KEADAAN KEHAR](#)
24. [Golden Race](#)
 - 24.1. [bolasepak virtual](#)
 - 24.2. [3D-liga virtual](#)
 - 24.3. [Lumba Greyhound dan Lumba Kuda](#)
 - 24.4. [Lumba motosikal](#)
 - 24.5. [Speedway](#)
25. [GLOBAL BET](#)
 - 25.1. [Bola sepak Virtual](#)
 - 25.2. [LUMBA GREYHOUND DAN LUMBA KUDA](#)
 - 25.3. [Liga Bola Sepak](#)
 - 25.4. [SPEEDWAY \(hanya 4 peserta\)](#)

- 26. [DASAR PRIVASI](#)
 - 26.1. [PRIVASI](#)
 - 26.2. [Persetujuan TERHADAP pemrosesan data peribadi](#)
 - 26.3. [Tujuan pengumpulan data peribadi](#)
 - 26.4. [SARANA PENGUMPULAN DAN pemrosesan DATA](#)
 - 26.5. [PENGUNAAN MAKLUMAT](#)
 - 26.6. [Pendedahan INFORMASI](#)
 - 26.7. [AKSES](#)
 - 26.8. [COOKIES](#)
 - 26.9. [PERSETUJUAN TERHADAP PENGGUNAAN PEMASOK perkhidmatan ELEKTRONIK](#)
 - 26.10. [PERSETUJUAN TERHADAP PEMERIKSAAN OLEH PIHAK KEAMANAN](#)
 - 26.11. [KESELAMATAN](#)
 - 26.12. [PERLINDUNGAN ANAK](#)
 - 26.13. [TRANSFER DATA ANTARABANGSA](#)
 - 26.14. [HUBUNGAN PIHAK KETIGA](#)
 - 26.15. [DISCLAIMER HUKUM](#)
 - 26.16. [PERSETUJUAN TERHADAP DASAR PRIVASI](#)
- 27. [Polisi syarikat pertaruhan pada pencegahan pengubahan wang haram dan terorisme internasional](#)
- 28. [PERMAINAN BERTANGGUNGJAWAB](#)

1. Istilah utama

Peraturan penerimaan pertaruhan dan pembayaran kemenangan oleh syarikat pertaruhan "1xCinta" (lebih lanjut "Peraturan") menetapkan aturan penerimaan pertaruhan, pembayaran kemenangan, penyelesaian perselisihan, kekhususan pertaruhan pada sukan masing-masing. Peraturan tersebut mengatur semua hubungan di antara anggota syarikat pertaruhan "1xCinta" dan pelanggan. Peraturan tersebut berlaku baik bagi pelanggan laman web 1xCinta, mahupun pelanggan semua tempat penerimaan pertaruhan syarikat pertaruhan 1xCinta.

Pertaruhan	adalah kesepakatan tentang kemenangan yang dicapai di antara pelanggan dan syarikat pertaruhan sesuai dengan Peraturan yang ditetapkan, hasil persetujuan - tersebut tergantung dari kejadian yang belum jelas apakah terjadi atau tidak. Penerimaan pertaruhan dari pelanggan menyesuaikan persyaratan syarikat pertaruhan tersebut.
Keputusan	adalah keputusan perlawanan (beberapa perlawanan) yang dimaksud dalam - pertaruhan.
Pelanggan	adalah pelaku yang meletakkan pertaruhan pada keputusan perlawanan di - syarikat pertaruhan.
Sukan	adalah beberapa perlawanan, keputusan yang mungkin dari perlawanan itu, odds pada keputusan yang mungkin dari perlawanan itu, tarikh dan tempoh - masa bila syarikat pertaruhan menyelesaikan penerimaan pertaruhan pada keputusan perlawanan tersebut.
Pembatalan pertaruhan	adalah keputusan perlawanan yang tidak mengakibatkan perhitungan dan pembayaran kemenangan. Sesuai peraturan ini, kalau "pembatalan pertaruhan" - terjadi, kesepakatan di antara penyelenggara dan pelanggan dianggap tidak dicapai dan oleh kerana itu jumlah pertaruhan tersebut dikembalikan ke akaun pelanggan.
Masa perlawanan	adalah durasi perlawanan sesuai peraturan penyelenggaraan perlawanan jenis - sukan tersebut yang termasuk masa tambahan dari arbiter. Masa perlawanan rasmi tidak termasuk masa tambahan, overtime, penalti dan lain sebagainya.

2. TERMA UMUM

1. 1xCinta bookmaker menerima pertaruhan pada acara sukan dan lain-lain di seluruh dunia.
2. Pertaruhan hanya boleh diletakkan oleh individu yang berumur 18 tahun atau umur majoriti di negara mereka (jika usia majoriti lebih dari 18 tahun) dan bersetuju dengan Peraturan Pertaruhan yang ditawarkan oleh pembuat buku. Pelanggan akan dipertanggungjawabkan kerana melanggar peraturan ini.
Dengan mendaftar dan bermain di laman web, anda mengesahkan bahawa anda tidak mengalami ketagihan perjudian.
3. Orang-orang berikut tidak dibenarkan meletakkan taruhan:
 - individu yang berumur kurang daripada 18 tahun pada masa penempatan;
 - individu yang terlibat secara langsung dalam acara-acara yang ditanggung (contohnya pemain sukan, jurulatih, pengadil, pemilik kelab atau pengurusan kelab, atau individu lain yang boleh mempengaruhi hasil acara itu), serta mana-mana individu yang bertindak bagi pihak mereka atau bergabung dengan mereka;
 - individu yang mewakili bookmaker lain;
 - individu yang dilarang masuk berkontrak dengan bookmaker yang tertakluk kepada undang-undang yang berkesan.
4. Hak untuk mengakses dan/atau menggunakan Laman Web (termasuk mana-mana atau semua produk yang ditawarkan melalui Laman Web) boleh dianggap tidak sah di negara-negara tertentu (termasuk, misalnya, Amerika Syarikat, United Kingdom, Cyprus, Belanda dan lain-lain.). Kami tidak bercadang untuk Laman Web kami untuk digunakan untuk pertaruhan sukan, perjudian atau tujuan lain oleh orang yang tinggal di negara atau bidang kuasa di mana jenis aktiviti sedemikian adalah haram.
5. Hakikatnya bahawa Laman Web kami boleh didapati di negara dan/atau bidang kuasa sedemikian atau bahawa ia boleh dipaparkan dalam bahasa rasmi mana-mana negara tersebut tidak boleh menganggap kebenaran rasmi atau alasan undang-undang untuk menggunakan Laman Web kami dan menandatangani dana ke dalam akaun anda atau mengeluarkan kemenangan anda. Ketersediaan Laman Web tidak bermakna ia mengandungi apa-apa cadangan, hasutan atau pelawaan untuk menggunakan atau melanggan pertaruhan, perjudian atau mana-mana perkhidmatan lain di mana-mana bidang kuasa di mana aktiviti sedemikian adalah haram.
6. Anda bertanggungjawab untuk menentukan sama ada anda mengakses dan/atau menggunakan Laman Web mematuhi undang-undang yang digunakan di bidang kuasa anda dan anda memberi jaminan kepada kami bahawa perjudian adalah sah di wilayah tempat anda tinggal. Apabila membuka akaun dan/atau menggunakan Laman Web kami, anda mesti memastikan bahawa tindakan anda sah di wilayah tempat anda tinggal. Anda juga jamin dan bersetuju bahawa anda telah menerima nasihat undang-undang sebelum mendaftar di Laman Web kami. Jika kami sedar bahawa anda adalah pemastautin di suatu negara di mana penggunaan Laman Web kami dianggap tidak sah, kami berhak untuk menutup akaun anda dan mengembalikan apa-apa baki pada akaun anda pada masa penutupannya (selepas potongan apa-apa kemenangan yang dikreditkan selepas deposit terakhir anda dibuat).
7. Pelanggan akan dipertanggungjawabkan untuk apa-apa pelanggaran perenggan yang tersebut di atas. Jika Peraturan-Peraturan ini dilanggar, syarikat pertaruhan berhak untuk menolak untuk membayar apa-apa kemenangan atau mengembalikan deposit, serta membatalkan mana-mana pertaruhan. Syarikat pertaruhan tidak bertanggungjawab untuk masa yang tepat yang menyedari bahawa pelanggan berada dalam kategori yang disebutkan di atas. Ini bermakna bahawa syarikat pertaruhan berhak mengambil tindakan di atas pada bila-bila masa apabila ia sedar bahawa pelanggan berada dalam kategori yang tersebut di atas.
8. Para bookmaker berhak untuk menolak pertaruhan daripada pelanggan yang tidak mematuhi

Peraturan ini. Bookmaker berhak menolak untuk menerima taruhan dari mana-mana jenis dari mana-mana pelanggan sekiranya mereka melanggar piawaian tingkah laku sosial dan ketenteraman awam.

9. Bookmaker berhak menolak untuk menerima pertaruhan daripada mana-mana individu tanpa memberi alasan.
10. Semua taruhan akan diselesaikan berdasarkan data yang disediakan oleh pusat pemprosesan.
11. Kemenangan akan dibayar kepada penjudi dalam tempoh 30 (tiga puluh) hari kalendar dari tarikh penerbitan rasmi keputusan acara terkini pada slip taruhan.
12. Selepas menerima pulangan, pihak yang bertaruh akan memastikan sama ada kemenangan adalah betul. Sekiranya bettor tidak bersetuju dengan kemenangan, mereka akan memberi notis kepada bookmaker tersebut dengan nombor akaun, tarikh, masa, acara, pegangan, pemilihan, kebarangkalian, dan alasan ketidaksepakatan yang dinyatakan. Apa-apa tuntutan mengenai kemenangan boleh difailkan dalam tempoh 10 (sepuluh) hari. Dokumen yang menyokong dan membuktikan aduan tersebut hendaklah dilampirkan. Atas alasan yang mencukupi untuk aduan tersebut, perkara yang sama akan dikembalikan tanpa pemeriksaan. Semua tuntutan pengiraan taruhan untuk permainan Cyber-Live diterima dalam masa 72 jam dari saat permainan berakhir.
13. Satu taruhan yang diletakkan oleh Pelanggan akan dianggap dimenangi jika semua keputusan yang ditentukan dalam taruhan tersebut telah diramalkan dengan betul.
14. Syarat pertaruhan (peluang, handicap, jumlah, had pegangan maksima, dll.) Mungkin tertakluk kepada variasi selepas pertaruhan dibuat, tetapi ini tidak menjejaskan syarat pada masa taruhan diletakkan. Sebelum membuat susunan, pelanggan akan memeriksa semua perubahan dalam pasaran pra-perlawanan semasa.
15. Tertakluk di sini, sekiranya berlaku sebarang perselisihan antara pelanggan (pihak kontrak) dan bookmaker mengenai apa-apa perkara yang berkaitan dengan pematuan dan pemenuhan susunan pertaruhan antara pelanggan (pihak kontrak) dan bookmaker, termasuk pembayaran, hasil, kebarangkalian dan syarat-syarat material lain dalam susunan itu, serta mengisytiharkan perkiraan itu tidak disekat atau tidak sah, pihak-pihak bersetuju bahawa sebarang pertikaian akan diselesaikan dengan memberikan aduan kepada pihak yang bertentangan (prosedur pra-percubaan). Pihak yang merasakan bahawa hak mereka telah dilanggar mestilah mengemukakan tuntutan bertulis kepada pihak yang lain dalam masa 10 hari.
16. Di bawah prosedur pra-percubaan, pihak yang mendakwa pelanggaran hak mereka akan memberikan suatu aduan bertulis kepada pihak yang bertentangan. Apabila ada aduan yang disampaikan kepada bookmaker, ia akan dihantar kepada pejabat berdaftar yang dinyatakan dalam dokumen konstituen dan disokong oleh kenyataan masing-masing dari daftar awam syarikat. Apabila ada aduan yang disampaikan kepada pelanggan (pihak kontrak), ia akan dihantar ke tempat kediaman mereka (atau tempat tinggal).
17. Dalam kes kegagalan teknikal dan saluran yang belum selesai, dll pertaruhan di Esports Live akan dikembalikan hanya jika acara yang berkenaan tidak berlaku atau taruhan pada acara tidak diselesaikan oleh bookmaker.
18. Sekiranya pekerja membuat kesilapan semasa menerima taruhan (tanda-tanda salah nyata dalam senarai acara, ketidakselarasan kebarangkalian antara pasaran pertaruhan yang ditawarkan dan pertaruhan, dll), atau pertaruhan diterima sebagai melanggar Peraturan-Peraturan ini, atau jika ada apa-apa tanda-tanda lain bahawa taruhan itu salah, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah. Pengembalian pada pertaruhan sedemikian hendaklah dibayar mengikut kebarangkalian 1.
19. 1xCinta berkomitmen untuk memastikan permainan yang adil dalam sukan dan sedar sepenuhnya bahawa memanipulasi acara sukan (serta acara lain) dikaitkan dengan melakukan tindakan jenayah (penetapan perlawanan yang dianjurkan, rasuah dll.) Termasuk aktiviti jenayah terancang, dan juga transnasional dan jenayah terancang rentas sempadan. Akibatnya, 1xCinta sepenuhnya memenuhi tujuan dan matlamat utama "Konvensyen Majlis Eropah

mengenai Manipulasi Pertandingan Sukan" (CETS No.195), serta syarat perundangan yang relevan.

Bookmaker berhak untuk membatalkan pertaruhan sekiranya terdapat kecurigaan atau pengesahan permainan kotor (penetapan perlawanan), pertaruhan ditempatkan menggunakan akaun pelanggan lain, penggunaan akaun pelanggan oleh pihak ketiga atau apa-apa aktiviti pertaruhan yang tidak biasa (iaitu perbezaan dalam jenis, saiz, kelantangan dan cara taruhan diletakkan).

Istilah "permainan kotor" merujuk pada kegemaran yang sengaja kalah dalam pertandingan atau mengatur pertandingan seperti yang ditentukan oleh peraturan pertandingan untuk alasan kewangan, kompetitif atau lain-lain, serta pelanggaran peraturan sukan yang lain.

20. Sekiranya terdapat kebarangkalian yang salah, pertaruhan tersebut akan diselesaikan berdasarkan hasil akhir pada kebarangkalian yang berkesan untuk pasaran tertentu.
21. Sekiranya pihak penerima gagal mempertimbangkan aduan dalam tempoh masa yang ditetapkan, pihak yang menuntut pelanggaran hak mereka berhak untuk membawa tindakan ke mahkamah, dan tempat yang sepatutnya menjadi mahkamah di negara pejabat berdaftar itu.
22. Jika Peraturan-Peraturan ini dipinda, pelanggan akan diberitahu dengan sewajarnya. Pertaruhan yang diterima selepas tarikh yang ditetapkan akan tertakluk kepada Peraturan yang dipinda. Pertaruhan terdahulu akan tetap tidak berubah.
23. Tiada kegagalan sambungan semasa menerima pengesahan taruhan hendaklah melibatkan pembatalan pertaruhan tersebut.
24. Meletakkan taruhan bertindak sebagai bukti bahawa Pelanggan bersetuju dan menerima Peraturan Pertaruhan ini.
25. Pertaruhan akan diselesaikan dan kemenangan akan ditentukan berdasarkan hasil yang diumumkan oleh bookmaker. Apa-apa aduan tentang keputusan, tarikh, dan masa permulaan sebenar acara itu hendaklah dipertimbangkan bersama-sama dengan dokumen rasmi dari persekutuan sukan yang berkaitan.
26. Tiada aduan berkaitan dengan atau timbul daripada transliterasi (atau terjemahan) nama pasukan, nama keluarga, atau tempat sukan akan dipertimbangkan oleh bookmaker. Tajuk kejohanan diberikan untuk kemudahan sahaja. Tiada kesilapan dalam tajuk kejohanan akan menyebabkan pembayaran balik pegangan.
27. Setiap pelanggan berdaftar mungkin hanya mempunyai satu akaun. Pelanggan hanya boleh mendaftar satu akaun setiap keluarga, alamat, alamat e-mel, alamat IP, kad kredit / debit, e-wallet atau kaedah pembayaran elektronik. Orang lain yang tidak berkaitan dengan pelanggan tidak dibenarkan mendaftar di laman web.
28. Tiada pelanggan berdaftar boleh didaftarkan semula sebagai pelanggan baru (di bawah nama baru, dengan alamat e-mel yang baru, dll.).
29. Sekiranya berlaku
 - Pendaftaran pendua (termasuk mendaftar di bawah nama baru), penyerahan dokumen orang lain, tidak sah, atau palsu (termasuk yang telah diedit dengan menggunakan apa-apa jenis perisian atau editor grafik)
 - Pelbagai pelanggaran T & C Pertaruhan Syarikat
 - keraguan tentang identiti pelanggan atau maklumat yang mereka berikan (iaitu alamat, butiran kad kredit / debit, data lain)
 - sebarang jenis penipuan yang dilakukan oleh anda atau oleh orang lain yang bertindak dalam kepentingan anda atau bersama dengan anda, termasuk tetapi tidak terhad kepada:
 - a) membayar balik atau penipuan
 - b) penggunaan kad bank yang dicuri atau tidak disahkan sebagai sumber dana
 - c) apa-apa tindakan yang telah anda lakukan atau cuba untuk menjalankannya yang semunasabahnya dianggap tidak sah di mana-mana bidang kuasa yang berkenaan, yang sengaja dilakukan atau dengan niat untuk menipu dan / atau

mengelakkan kekangan yang ditetapkan dalam undang-undang tanpa mengira sama ada tindakan atau percubaan ini akhirnya menyebabkan kerugian atau kerosakan pada akaun anda

- apabila pelanggan meletakkan pertaruhan, mereka mempunyai maklumat mengenai hasil acara itu
- pelanggan dapat mempengaruhi hasil acara kerana penyertaan langsung mereka dalam perlawanan (pemain sukan, jurulatih, pengadil, dll.) Atau kerana mereka bertindak bagi pihak peserta
- pertaruhan ditempatkan oleh sekumpulan pertaruhan yang bertindak secara konsert (sebagai sindiket) untuk melampaui had yang ditetapkan oleh bookmaker itu, serta berkolaborasi dengan orang lain untuk memperoleh kelebihan yang tidak adil melalui skim bonus atau promosi lain yang ditawarkan oleh kami
- • Penjudi disyaki menggunakan perisian khas atau perkakasan yang memudahkan pertaruhan automatik, termasuk tetapi tidak terhad kepada penggunaan gangguan, kesalahan atau kesilapan dalam perisian kami berkaitan dengan Perkhidmatan yang kami tawarkan (termasuk pertaruhan); penggunaan peralatan dan program penyangak atau sistem analitis, termasuk tetapi tidak terhad kepada perisian yang membolehkan anda meletakkan taruhan tanpa campur tangan manusia (contohnya, bot), dll.
- Sebarang cara yang tidak adil digunakan untuk memperoleh maklumat atau menghalang sekatan yang dikenakan oleh syarikat.

Pihak pengurusan syarikat berhak meminta pada budi bicara mereka apa-apa dokumen dari penjudi yang memberi penekanan kepada identiti mereka atau data lain yang mereka berikan (sebagai contoh, butiran pasport, alamat kediaman), serta membatalkan sebarang pembayaran sehingga semua butiran tersebut telah disahkan.

Pihak pengurusan syarikat berhak untuk mengadakan sidang video (atau dengan meminta satu rakaman video untuk dokumen) dan/atau meminta dokumen untuk dihantar melalui hantaran pos sebagai sebahagian daripada proses pengesahan identiti. Pengesahan boleh mengambil masa sehingga 72 jam dari penerimaan dokumen. Hasil persidangan video dapat diberikan kepada pelanggan dalam 5 hari kerja setelah video persidangan berlangsung. Ia boleh mengambil masa sehingga 14 hari bekerja untuk mengesahkan dokumen dalam video ini.

30. Jika pelanggan enggan menjalani pengesahan, syarikat berhak membatalkan pertaruhan mereka (termasuk pertaruhan yang diletakkan dari akaun pendua). Selain itu, pihak pengurusan berhak untuk mengambil apa-apa langkah yang munasabah, termasuk tetapi tidak terhad kepada menyekat akaun dan membekukan dana yang ada sehingga pemegang akaun ditubuhkan dan kaedah depositnya telah disahkan.
31. Setelah selesai siasatan, syarikat dapat membuat keputusan yang dianggap wajar dan munasabah:
- untuk menyekat (menutup) akaun (termasuk mana-mana akaun pendua), yang mungkin memerlukan:
 - semua bonus, pertaruhan dan kemenangan percuma yang diterima daripada bonus dan pertaruhan percuma apabila menggunakan akaun pendua ini menjadi tidak sah dan hilang kepada anda
 - mengikut budi bicara kami sendiri, untuk membatalkan semua kemenangan dan mengembalikan baki akaun anda pada permulaan penyiasatan (tolak sebarang kemenangan yang dibatalkan) yang dibuat dari akaun utama dan pendua anda. Kami juga berhak membayar balik apa-apa jumlah yang terhutang kepada kami berkaitan dengan akaun pendua ini, terus dari mana-mana akaun anda (termasuk apa-apa akaun pendua yang lain).
 - Atas budi bicara kami sendiri (dalam kes-kes yang luar biasa), untuk membenarkan penggunaan akaun utama yang berterusan dan mengenalinya sebagai sah, sementara

semua pertaruhan yang diletakkan oleh anda dari akaun pendua akan dibatalkan, akaun pendua akan disekat dan / atau dibatalkan oleh keputusan syarikat (keputusan dibuat untuk setiap kes tertentu secara individu, sesuai dengan tahap pelanggaran).

32. Pelanggan harus bertanggungjawab untuk menyimpan kata laluan dan nombor akaun yang diterima secara rahsia. Semua pertaruhan berdaftar dengan bookmaker adalah sah. Pembatalan Pertaruhan akan tertakluk kepada Kaedah-Kaedah ini. Sekiranya butiran masuk Pelanggan masuk ke pihak ketiga, bookmaker harus dimaklumkan, Pelanggan harus menukar nama pengguna dan kata laluan mereka dan kata laluan e-mel mereka kepada yang lebih kuat. Anda tidak boleh mendedahkan sebarang kod atau kod pengeluaran tunai untuk menukar nombor telefon anda kepada mana-mana pihak ketiga.
 33. Pemegang akaun mengesahkan bahawa apa-apa aktiviti pada akaun itu dilakukan sendiri. Jika akaun diuruskan oleh pihak ketiga, pemegang akaun akan mengambil tanggungjawab eksklusif untuk mengakses akaun tersebut.
 34. Sekiranya tidak, 1xCinta tidak boleh dipertanggungjawabkan kepada Pelanggan untuk sebarang kehilangan atau kerosakan tidak langsung, cagaran, atau kerugian (termasuk kehilangan keuntungan), walaupun mereka mungkin telah diberitahu bahawa kerugian atau kerosakan tersebut mungkin berlaku.
 35. Jika akaun tidak aktif selama 3 bulan, Syarikat berhak menyekatnya. Untuk membuka sekatkan akaun, sila hubungi Pasukan Keselamatan kami di security-en@1xcinta.com.
 36. Bookmaker berhak untuk mengemaskini Peraturan ini dan menambah peruntukan baru pada bila-bila masa. Peraturan atau pindaan baru tersebut akan berkuatkuasa sejurus selepas penerbitan di laman web.
 37. Apakah ketagihan perjudian? Masalah perjudian dikaitkan dengan masalah kesihatan mental seperti kemurungan, kebimbangan dan bunuh diri. Mereka boleh menjejaskan hubungan keluarga, kemajuan profesional dan akademik, dan bahkan boleh membawa kebangkrapan dan jenayah. Perjudian adalah aktiviti menghiburkan dan bukannya sumber pendapatan. Perjudian adalah hobi yang mendebarkan dan menyeronokkan. Malangnya, dalam beberapa kes, penglibatan dalam aktiviti tersebut boleh menyebabkan masalah. Kami menjaga pelanggan kami dan melakukan yang terbaik untuk memastikan penggunaan laman web kami yang bertanggungjawab tanpa sebarang akibat negatif. Kami mengiklankan produk dan perkhidmatan kami dengan cara yang bertanggungjawab dan tidak akan menyasarkan orang muda atau terdedah.
 38. Perjudian bawah umur. Syarikat kami tidak membenarkan kanak-kanak bawah umur (individu di bawah umur 18 tahun) terlibat dalam pertaruhan. Kami mengambil langkah berjaga-jaga untuk mengelakkan pelanggaran peraturan ini. Kami menjamin bahawa iklan, tajaan dan kempen pemasaran kami tidak mengandungi maklumat yang disasarkan kepada kanak-kanak di bawah umur.
 39. Pencegahan ketagihan perjudian. Tidak ada promosi atau promosi iklan yang menyesatkan pengguna, ataupun mereka mengganggu sifat perkhidmatan untuk penjudi yang berpotensi terpengaruh. Pelanggan dimaklumkan mengenai peluang memenangi serta risiko yang berpotensi. Perkhidmatan disediakan berdasarkan jumlah yang dibayar dan perbelanjaan yang berlebihan tidak digalakkan.
- Sila jawab soalan di bawah. Jika anda mengatakan 'ya' kepada semua soalan, anda mungkin mempunyai masalah perjudian:
- Adakah anda mempunyai perbelanjaan yang tidak terkawal?
 - Adakah anda meminjam wang atau mencuri untuk berjudi?
 - Pernahkah anda perasan bahawa anda menghabiskan lebih sedikit masa dengan keluarga anda?
 - Adakah anda bertindak dengan teruk kepada pendapat orang lain mengenai perjudian dalam talian anda?
 - Pernahkah anda kehilangan minat dalam hobi atau keramaian santai?

- Adakah anda merasa tertekan atau bunuh diri kerana kegagalan perjudian anda?
- Pernahkah anda berbohong untuk menampung jumlah wang atau masa yang telah anda habiskan berjudi?

Tidak pernah terlambat untuk mengakui bahawa anda mempunyai ketagihan dan untuk melawannya. Kami menghargai pelanggan kami dan tidak akan memudahkan perkembangan penyakit ini. Sila baca maklumat berikut yang dapat membantu anda mengurangkan risiko mengembangkan ketagihan perjudian:

- Jangan menganggap perjudian sebagai sumber utama pendapatan anda;
- Tetapkan had masa dan wang untuk dibelanjakan. Jangan memecahkan had ini;
- Sila jangan berjudi jika:
 - Anda berada di bawah pengaruh alkohol atau bahan lain;
 - Anda tertekan;
- Hanya berjudi dengan wang yang anda mampu kalah.
- Elakkan mengejar kerugian anda.

40. Pelanggan 1xCinta dimaklumkan mengenai kebarangkalian menang dan potensi akibat dan risiko kehilangan.

Anda boleh meminta sejarah pertaruhan penuh anda. Pengeluaran dan deposit anda boleh diakses menerusi bahagian "Akaun Saya".

41. Pelanggan kami mempunyai pilihan pengecualian sendiri.

Sila tulis kepada sokongan pelanggan di alamat berikut: block@1xCinta.com dan gunakan pilihan Penyekatan-sendiri jika diperlukan.

Kami memberi bantuan kepada pemain yang mempunyai masalah perjudian yang mungkin tersedia, disediakan secara sistematik dan dilog masuk. Kami memantau semua permintaan. 1xCinta menawarkan pilihan sekatan-diri yang membolehkan anda menutup akaun anda untuk jangka masa tertentu: seminggu, sebulan, 6 bulan, setahun. Akaun anda akan disekat hanya selepas ia telah disahkan sepenuhnya. Adalah dimaklumkan bahawa gambar ID / Pasport anda mesti dilampirkan kepada permohonan anda untuk menyekat diri. Jika anda mengaktifkan ciri ini, anda tidak akan dapat berjudi di 1xCinta.

3. Terma dan syarat penerimaan pertaruhan umum

Syarikat pertaruhan menerima pertaruhan dalam Sukan - senarai perlawanan dengan odds untuk menang.

1. Pertaruhan minimal pada perlawanan apa sahaja adalah 0,3 dolar AS atau 0,2 euro atau setara.
2. Pertaruhan maksimal ditetapkan oleh syarikat Pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah. Pertaruhan maksimal tergantung dari jenis sukan dan perlawanan. Kalau dalam "Akumulator" ("Sistem pertaruhan") termasuk beberapa perlawanan dengan berbagai batasan pada pertaruhan maksimal, jadi jumlah pertaruhan maksimal seimbang jumlah minimal.
3. Kemenangan maksimal adalah 50 000 euro atau setara.
4. Syarikat berhak untuk mengehadkan pegangan maksimum dan kebarangkalian pada pasaran tertentu dan juga mengehadkan atau menaikkan pegangan maksimum dan kebarangkalian, dan untuk mengenakan mana-mana sekatan lain terhadap pelanggan individu tanpa notis atau memberikan sebarang alasan.
5. Bookmaker berhak untuk mengisytiharkan dengan betul meramalkan pelbagai pertaruhan (pertaruhan pada hasil yang sama atau gabungan hasil walaupun dengan kemungkinan berlainan) tidak sah. Pertaruhan sedemikian akan diselesaikan dengan kemungkinan 1.00 jika jumlah taruhan ini melebihi had maksimum yang ditetapkan oleh bookmaker.
6. Pertaruhan dianggap diterima setelah penyenaraian pertaruhan tersebut pada server dan penerbitan notis online. Pertaruhan yang disenaraikan tidak boleh dibatal atau diubah.
7. Jumlah pertaruhan tidak boleh melebihi sisa akaun pelanggan. Setelah penyenaraian pertaruhan jumlah pertaruhan didebitkan dari akaun. Setelah perhitungan pertaruhan jumlah kemenangan masuk akaun pelanggan.
8. Pertaruhan diterima sebelum perlawanan rasmi bermula; tarikh perlawanan, masa dan komentar yang terkait dengan perlawanan tersebut diberikan dalam Sukan dan Line tidak persis. Kalau pertaruhan diletakkan setelah perlawanan bermula pertaruhan tersebut akan dibatal, kecuali pertaruhan Langsung iaitu pertaruhan diletakkankan selama masa perlawanan. Pertaruhan tersebut dianggap berlaku sampai akhir perlawanan.
9. Pertaruhan Sukan dan Langsung tidak diubah dan dihapus, kecuali kasus yang dijelaskan pada pasal 10-14.
10. Kalau pertaruhan perlu dibatal, jadi jumlah pertaruhan tunggal dikembalikan. Dalam akumulator atau sistem pertaruhan, ketika pembatalan pertaruhan satu atau beberapa perlawanan, perhitungan kemenangan tidak dilakukan.
11. Kalau pertaruhan terhitung dengan salah (misalnya, sebab kesalahan dalam keputusan), pertaruhan tersebut terhitung kembali. Dengan ini, pertaruhan yang dibuat diantara perhitungan yang salah dan perhitungan kembali dianggap sah. Kalau setelah perhitungan kembali akaun pemain menjadi negatif, dia tidak boleh meletakkan pertaruhan sampai dia memasukkan dana ke akaunnya
12. Semua perlawanan sukan akan dianggap ditunda atau dibatal hanya dengan bukti sebagai dokumen rasmi organisasi yang menyelenggarakan perlawanan sukan, laman web rasmi federasi sukan, laman web kelab sukan dan sumber data informasi sukan yang lain, berdasarkan data ini semua perlawanan dalam sukan diubah.
13. Pertaruhan dianggap dibatal kalau pelanggan sengaja menyesatkan pegawai (pekerja syarikat pertaruhan) dengan memberikan informasi palsu dan persyaratan penerimaan pertaruhan, pembayaran kemenangan, keputusan perlawanan dan informasi lain yang bersifat mirip. Kasus tersebut berlaku bagi orang di bawah umur, yang belum mencapai 18 tahun dan orang tua mereka.
14. Pertaruhan perlu dibatal kalau diletakkan pada keputusan yang telah diketahui (perlawanan sudan terjadi, tetapi keputusan belum diperbaharui dalam sistem).

15. **Peraturan "Selesai Serentak"** adalah keputusan di mana lebih dari satu peserta dalam turnamen, perlawanan, kejohanan, dll akan dinyatakan sebagai pemenang. Jika dua pemenang diumumkan, jumlah pertaruhan akan dibagi 2 saat pengiraan kupon. Jika tiga atau lebih pemenang diumumkan, maka suku bunga untuk opsi ini akan dikira dengan pekali "1". Peraturan ini tidak berlaku untuk jenis taruhan "Siapa yang lebih tinggi".
16. HP (Harga Permulaan) - kebarangkalian permulaan. Istilah ini merujuk kepada kebarangkalian pada permulaan perlumbaan, yang dikira dengan rata-rata kebarangkalian yang ditawarkan oleh penganjur pertandingan sebelum perlumbaan bermula. Sekiranya pesaing tarik diri sebelum permulaan acara atau tidak mengambil bahagian dalam perlumbaan (sesuai dengan protokol kejohanan rasmi yang relevan) dan pasaran HP baru tidak terbentuk, semua pertaruhan yang ditempatkan pada pesaing ini akan terbatal (diselesaikan dengan kebarangkalian 1.00).
17. Pertaruhan pada kejohanan regional (bola sepak, futsal, hoki ais dll) dihitung selama 10 hari (setelah keputusannya diterbitkan pada situs data rasmi kejohanan itu). Senarai laman web data rasmi Anda boleh menemukan di seksyen "Sumber data umum". Kalau salah satu pasukan tidak ikut perlawanan, jadi semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1". pasukan yang tidak ikut perlawanan kalah secara teknikal.
18. Singkatan umum untuk nama perlawanan:
 - CK - sepakan sudut
 - ACE - aces
 - RC - send off
 - KK - kad kuning
 - KKM - kad kuning dan merah
 - MS - misses
 - SG - shots on goal
 - OFF - offsides
 - F - fouls
 - SG - shots on goal
 - EB - extra bets
 - S - series
 - FT - free throws
 - 2P - 2-matat Field Goals
 - 3P - 3-matat Field Goals
 - R - rebounds
 - AST - assists
 - TOV - turnovers
 - BLK - blocks
 - DF - double faults
 - PB - posts and crossbars
 - BS - blocked shots
 - C - checking
 - I - icing
 - WF - winning face-off

3.1. Penjualan slip taruhan

Di laman web kami Anda boleh menggunakan fungsi "Penjualan slip taruhan".

Syarat wajib untuk fungsi ini - pertaruhan pada perlawanan ini perlu berlaku.

Misalnya Anda meletakkan pertaruhan pada "Total 5L" tetapi perlawanan ini telah tidak termasuk senarai keputusan maka slip taruhan tersebut tidak boleh dijual.

Jualan kupon pertaruhan tersedia untuk pertaruhan tunggal, pertaruhan akumulator dan pertaruhan sistem.

Bagaimana menjual slip taruhan Anda:

slip taruhan boleh dijual dari "pertaruhan yang lalu" atau dari akaun saya-Riwayat pertaruhan.

Di seksyen bawah slip taruhan Anda tekan tombol "Jual slip taruhan".

Muncul jendela dengan jumlah yang ditawarkan. Jumlah boleh melebihi atau mengurangi jumlah pertaruhan yang diletakkan tergantung dari masa perhitungan dan odds terkini.

Mengkonfirmasi penjualan dalam jendela yang muncul. Setelah penjualan status slip taruhan berubah menjadi "Dijual". Jumlah penjualan akan masuk akaun Anda serentak yang sama.

Kalau fungsi "Jual slip taruhan" digunakan untuk jenis pertaruhan "Akumulator" maka slip taruhan akan dibatal secara seluruhnya. Fungsi "Jual slip taruhan" tidak berlaku kalau keputusan salah satu perlawanan telah ditentukan.

Kalau penjualan slip taruhan terjadi setelah keputusan pertaruhan ditentukan maka syarikat mempunyai hak untuk menganulirkan pembayaran tersebut.

Anda tidak boleh menjual slip taruhan dengan status "Dijual", "Menang", "Kalah".

Syarikat 1xCinta mempunyai hak untuk tidak menawarkan kesempatan dan/atau menolak pembayaran pertaruhan mengenai pertaruhan dan perlawanan masing-masing tanpa penjelasan alasan.

Syarikat menawarkan menggunakan fungsi "Penjualan automatik". Pelanggan mengajukan syarat penjualan kupon yaitu mengisi jumlah penjualan kupon yang diinginkan. Harga penjualan kupon akan diperbaharui maka pertaruhan akan dijual secara automatik waktu harga kupon akan mencapai harga penjualan kupon yang diinginkan.

Sebelum penjualan automatik pelanggan dapat melakukan penjualan kupon penuh atau bahagiannya, tetapi saat itu fungsi penjualan kupon automatik akan dimatikan.

Peraturan "Penjualan automatik" menyesuaikan syarat dan ketentuan "Penjualan kupon".

3.2. Edit Kupon pertaruhan

Para petaruh ditawarkan peluang pakai opsi "Edit kupon" untuk pertaruhan berjenis "Single", "Akumulator" di Sukan dan Live saat ada kesempatan menjual kupon taruhan itu.

Kalau para petaruh pakai opsi "Edit kupon" boleh menambah, menghapuskan, atau menukar acara yang ada di kupon. Semua tindakan (penghapusan, penambahan, penukaran) dapat dilakukan dengan satu acara atau lebih. Para petaruh tidak boleh pakai opsi "Edit" untuk menggantikan jumlah taruhan.

Pergantian acara:

- Pada saat pergantian satu acara atau lebih dalam kupon dengan taruhan akumulator ada komisen. Jumlah komisen sama dengan komisen yang ada pada masa jualan kupon sepenuhnya.
- Pergantian boleh dilakukan hanya dalam satu pasaran. Misalnya, kalau market "Kemenangan Pasukan 1" dipilih, boleh digantikan dengan "Main Seri" atau "Kemenangan Pasukan 2". Semua market harus tersedia untuk dipasang taruhan pada saat pergantian.

Penghapusan acara:

- Satu acara atau lebih boleh dihapuskan.
- Pada saat penghapusan satu acara atau lebih dalam kupon dengan taruhan akumulator ada komisen. Jumlah komisen sama dengan komisen yang ada pada masa jualan kupon sepenuhnya.

Penambahan taruhan:

- Anda boleh menambah satu acara atau lebih.
- Pada masa penambahan satu acara atau lebih tidak ada komisen.
- Pada masa penambahan satu acara atau lebih ke dalam kupon, odd kupon awal tidak mengubah.

Pada saat pergantian jenis kupon ada komisen. Jumlah komisen sama dengan komisen yang ada pada masa jualan kupon sepenuhnya. Dalam kes tersebut odd diubah (kekecualian: pergantian jenis kupon daripada pertaruhan tunggal menjadi taruhan akumulator).

Semua perubahan dalam kupon taruhan perlu ditetapkan. Untuk menetapkan perubahan petaruh perlu tekan butang "Simpan Perubahan".

Dilarang edit kupon jika sebahagian taruhan dijual . Dilarang edit kupon jika kupon dipakai untuk pengikutsertaan dalam aksi promo atau bonus.

3.3. Powerbet

Petaruh ditawarkan dengan ciri “Powerbet” pada satu pertaruhan tunggal secara langsung atau pra-perlawanan. Ciri ini boleh digunakan apabila Penjualan Slip Pertaruhan tersedia.

Ciri “Powerbet” membolehkan anda meningkatkan pertaruhan yang anda telah letakkan pada pasaran tertentu dan, jika ianya memihak kepada anda, anda boleh menang lebih banyak lagi, tanpa perlu meningkatkan pegangan awal anda.

“Powerbet” boleh digunakan pada pertaruhan yang anda telah letakkan. Sebagai contoh, jika anda telah meletakkan satu pertaruhan pada pasaran Jumlah Lebih, anda boleh menggunakan Powerbet untuk meningkatkan nilai Jumlah Lebih. Ini memberikan anda peluang untuk meningkatkan potensi kemenangan anda daripada slip pertaruhan tersebut sebelum pertaruhan awal anda diselesaikan.

4. Jenis taruhan

Syarikat taruhan menawarkan jenis taruhan berikut:

4.1. Pertaruhan tunggal

Tunggal adalah taruhan pada satu keputusan perlawanan. Kemenangan dengan taruhan tunggal adalah perkalian jumlah taruhan dan odds yang ditetapkan untuk perlawanan itu.

4.2. Akumulator

Akumulator adalah taruhan pada beberapa keputusan perlawanan yang tidak tergantung satu sama lain. Kemenangan akumulator adalah perkalian jumlah taruhan dan odds semua keputusan yang termasuk dalam Akumulator. Kekalahan salah satu keputusan perlawanan berarti kekalahan seluruh akumulator.

4.3. Sistem taruhan

Sistem adalah taruhan pada kombinasi akumulator yang ditentukan dari beberapa perlawanan yang terpilih sebelumnya.

Jumlah maksimal varian dalam sistem adalah 184756.

Jumlah maksimal perlawanan dalam sistem adalah 20.

Kemenangan sistem adalah penjumlahan kemenangan akumulator yang termasuk dalam sistem.

Tabel jumlah varian dalam sistem.

	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120	136	153	171	190
3		4	10	20	35	56	84	120	165	220	286	364	455	560	680	816	969	1140
4			5	15	35	70	126	210	330	495	715	1001	1365	1820	2380	3060	3876	4845
5				6	21	56	126	252	462	792	1287	2002	3003	4368	6188	8568	11628	15504
6					7	28	84	210	462	924	1716	3003	5005	8008	12376	18564	27132	38760
7						8	36	120	330	792	1716	3432	6435	11440	19448	31824	50388	77520
8							9	45	165	495	1287	3003	6435	12870	24310	43758	75582	125970
9								10	55	220	715	2002	5005	11440	24310	48620	92378	167960
10									11	66	286	1001	3003	8008	19448	43758	92378	184756
11										12	78	364	1365	4368	12376	31824	75582	167960
12											13	91	455	1820	6188	18564	50388	125970
13												14	105	560	2380	8568	27132	77520
14													15	120	680	3060	11628	38760
15														16	136	816	3876	15504
16															17	153	969	4845

17	18	171	1140
18		19	190
19			20

4.4. Berantai pertaruhan

Rantian adalah beberapa pertaruhan tunggal yang tidak tergantung satu sama lain. Jumlah pertaruhan pada setiap pertaruhan tunggal adalah penjumlahan perlawanan rantian. Pemain boleh memilih urutan perlawanan yang termasuk dalam rantian dan meletakkan pertaruhan hanya pada perlawanan pertama rantian tersebut. Dengan ini muncul istilah "akaun rantian". Setelah keputusan pertaruhan tunggal yang ikut dalam rantian menjadi jelas terhitung penjumlahan dalam akaun tersebut. Mula-mula jumlah dalam akaun itu sama dengan jumlah pertaruhan pertama. Kalau sisanya pada "akaun rantian" tidak melebihi jumlah rantian awal maka dalam perlawanan berikutnya pertaruhan tunggal terhitung sesuai sisa dana pada akaun rantian. Urutan perhitungan rantian tergantung dari urutan pertaruhan di slip taruhan ini, bukan dari masa. Sisa jumlah di "akaun rantian" setelah perhitungan semua pertaruhan rantian perlu dibayarkan. Kalau jumlah di "akaun rantian" mencapai nul, jadi pertaruhan dianggap kalah.

4.5. Pertaruhan terpercaya

1. Pertaruhan terpercaya ditawarkan kepada pelanggan berdasarkan nilai potensi kemenangan pertaruhan yang belum terhitung.
2. Syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk sendiri mengambil keputusan mengenai penawaran pertaruhan terpercaya kepada pelanggan atau tidak tanpa penjelasan alasan.
3. Besarnya Advancebet yang tersedia boleh dilihat pada slip taruhan pertaruhan Anda. Klik pada "Ikut" seberang tombol "Advancebet boleh didapati" dan Anda akan melihat dana yang tersedia sebagai Advancebet.
4. AdvanceBet dimungkinkan hanya untuk bertaruh pada perlawanan sukan di "Sukan", yang akan bermula dalam 48 jam.
5. serentak perhitungan jumlah dana untuk Advancebet, diprihatikan semua pertaruhan pada perlawanan yang akan bermula pada 48 jam.
6. Semua pertaruhan yang dibuat sebelum AdvanceBet dan terhitung selama 48 jam, setelah itu akan digunakan untuk membayar jumlah wang muka yang digunakan.
7. Advancebet tambahan boleh diletakkan bahkan kalau Anda telah mempunyai Advancebet yang belum selesai.
8. Kalau jumlah pembayaran pertaruhan yang telah dihitung (sebelum AdvanceBet) tidak membayar wang muka yang digunakan maka AdvanceBet dianulirkan.
9. Deposito yang dibuat setelah menggunakan Advancebet tidak boleh digunakan untuk pengkompensasian.

Contoh

Pada akaun ada jumlah dana sebesar 260\$. Anda telah membuat pertaruhan sebagai berikut:

100\$ dengan odds 1.5 bererti potensi kemenangan Anda 150\$.

150\$ dengan odds 2 bererti potensi kemenangan Anda 300\$.

Sisa wang pada akaun Anda: 10\$.

Kami akan menawarkan Anda 100\$ sebagai AdvanceBet. Anda boleh meletakkan beberapa pertaruhan dengan jumlah total 110\$.

Lalu Anda bertaruh 30\$ (10\$ wang Anda dan 20\$ dari wang muka yang tersedia), dimana jumlah odds sama dengan 1.5. Potensi kemenangan 45\$.

Setelah anda meletakkan pertaruhan 50\$ (dari wang muka), dimana jumlah oddsnya 2. Potensi kemenangannya adalah 100\$.

3 variasi perlawanan:

1. Pertaruhan dari wang muka menang. Pembayaran yang ditunggu dari slip taruhan yang menang adalah 45\$ dan 100\$. Pertaruhan dari wang peribadi kalah. Pertaruhan dari wang muka dianulir. wang pibadi 10\$ yang digunakan dalam pertaruhan dimasukkan ke akaun
2. Pertaruhan dari wang muka kalah, pertaruhan dari wang peribadi menang. Pembayaran pertaruhan: $(150+300)=450\$$. Pertaruhan dengan wang muka telah habis 50\$ dan 20\$ (10\$ wang peribadi). Dari jumlah pembayaran dikurangi jumlah pertaruhan dengan wang muka $(150+300)-50-20=380\$$. Jumlah 380\$ akan masuk ke akaun.
3. Pertaruhan dari wang muka Anda telah kalah. Pertaruhan dari wang Anda sendiri kalah juga. Untuk hal tersebut, pertaruhan yang dilakukan dengan wang muka dianulir. Total 10\$ (wang peribadi) dihitung kalah.

4.6. Pertaruhan dengan kod promosi

1. Syarikat menawarkan salah satu jenis pertaruhan bonus "kod promosi".
2. Kod promosi ditawarkan kepada pelanggan secara individual atas keputusan syarikat pertaruhan.
3. Kod promosi boleh dikirim lewat SMS atau masuk kotak mesej di laman web.
4. Untuk setiap kod promosi ada persyaratan khas penggunaan obral tersebut yang ditunjukkan dalam akaun Anda - Cek persyaratan kod promosi.
5. Pertaruhan dengan kod promosi tidak boleh dikembalikan.
6. Pertaruhan dengan kod promosi tidak boleh terhitung untuk obral berikutnya.
7. Multiakaun tidak boleh ikut serta dalam obral itu. Ada aturan: satu keluarga, satu alamat, satu email, satu nombor kad kredit atau alamat IP.
8. Syarikat mempunyai hak menolak pertaruhan gratis kalau jabatan keselamatan mempunyai kecurigaan tentang kesalahgunaan penawaran promosi atau mendapatkan rangkaian pertaruhan yang luar biasa.
9. Pertaruhan gratis tidak boleh digunakan dengan bagian.

Bagaimana cara meletakkan pertaruhan dengan kod promosi?

- Anda menerima SMS dengan mesej tentang pertaruhan gratis dengan kod promosi
- Anda perlu cek kod promosi Anda: Promo - Promo tekan tombol "Kod promosi daftar". Isi kata laluan yang diterima dalam SMS. Anda boleh melihat semua kod promosi dalam "Sejarah kod promosi"
- pindah ke Sukan atau Langsung; memilih keputusan ("Tunggal" atau "Akumulator"). Membuat slip taruhan;
- dalam kolum "kod promosi" isi kod promosi, jangan mengisi jumlah pertaruhan
- tekan tombol "meletakkan pertaruhan"
- kalau slip taruhan menang, jumlah kemenangan akan masuk akaun Anda.

4.7. Multi pertaruhan

Multi pertaruhan adalah sistem pertaruhan yang terdiri dari pertaruhan tunggal atau akumulator.

Multi pertaruhan boleh diletakkan baik dengan pertaruhan Lobby, mahupun tanpanya.

Multi pertaruhan dengan Lobby merupakan akumulator dari Lobby dan sistem dari beberapa perlawanan.

Lobby adalah keputusan yang mempengaruhi kemenangan multi pertaruhan. Lobby boleh merupakan baik pertaruhan tunggal, mahupun akumulator.

Untuk meletakkan multi pertaruhan jumlah perlawanan di slip taruhan tanpa Lobby perlu lebih dari tiga.

Kalau keputusan Lobby kalah maka kalah seluruh pertaruhan. Kalau sistem kalah maka kalah seluruh pertaruhan.

Kalau Lobby dan sistem menang, odds Lobby akan memperkalikan odds kemenangan sistem dan jumlah salah satu varian sistem.

Kalau dalam multi pertaruhan Lobby tidak terpilih maka slip taruhan akan dihitung sesuai dengan aturan perhitungan sistem. Multi pertaruhan tanpa Lobby dan termasuk dari pertaruhan tunggal merupakan jenis pertaruhan "sistem pertaruhan".

Contoh perhitungan slip taruhan (Lobby, dua pertaruhan tunggal dan satu akumulator).

Lobby - Odds 1,8

Blok 1 - Odds 1,39

Blok 2 - Odds 1,78

Blok 3 - Odds 2,44

Jumlah pertaruhan - 300€.

Jumlah pertaruhan pada 1 varian sistem $300/3 = 100$ € .

Varian 1

Pertaruhan Lobby kalah. slip taruhan kalah.

Varian 2

Sistem dari 2 pertaruhan tunggal dan akumulator kalah. slip taruhan kalah.

Varian 3

Pertaruhan Lobby menang.

Sistem dari dua perlawanan menang: Blok 1 dan Blok 3. Salah satu varian sistem 100€.

$(1.39 \times 2.44) \times 1.8 = 6.1 \times 100€ = 610€$.

Varian 4

Pertaruhan Lobby menang.

Semua perlawanan di sistem menang. Salah satu varian sistem 100€.

$(1.39 \times 2.44 + 1.39 \times 1.78 + 1.78 \times 2.44) \times 1.8 = 18.36 \times 100 € = 1836 €$.

4.8. Pertaruhan bersyarat

Pertaruhan bersyarat adalah beberapa pertaruhan (tunggal atau akumulator) yang terdiri dari beberapa perlawanan bebas.

Pelanggan boleh memilih sendiri urutan keputusan yang termasuk pertaruhan bersyarat. Semua keputusan akan dihitung sesuai dengan urutan yang ditunjukkan dalam slip taruhan.

Pelanggan boleh memilih sendiri jumlah pertaruhan pada setiap keputusan pertaruhan. Jumlah pertaruhan tidak boleh melebihi jumlah kemenangan pertaruhan sebelumnya. Jumlah pertaruhan boleh ditunjukkan pada seluruh pertaruhan. Kalau begini untuk pertaruhan berikutnya akan

digunakan jumlah kemenangan keputusan sebelumnya.

Kalau pertarungan pertama kalah maka seluruh pertarungan kalah.

Perhitungan pertarungan bersyarat berakhir kalau perlawanan sebelumnya dianggap kalah.

Contoh perhitungan. Pertaruhan bersyarat terdiri dari 3 blok.

Blok 1 - Odds 1.15. Jumlah pertarungan 100€. (Jumlah yang diisi serentak penerimaan pertarungan).

Blok 2 (akumulator dari dua perlawanan dengan odds 1.39 dan 1.13). Jumlah pertarungan maksimal.

Blok 3 - Odds 1.13. Jumlah pertarungan 100€.

Varian 1. Blok 1 kalah. Seluruh pertarungan kalah kerana tidak ada dana untuk perhitungan blok berikutnya.

Varian 2. Blok 1 menang. Jumlah kemenangan 115€.

Blok 2. (akumulator dari dua perlawanan). Jumlah pertarungan maksimal (115€). Jumlah kemenangan $(1.39 \times 1.13) \times 115 = 1.57 \times 115 = 180.63$.

Dari jumlah kemenangan mengurangkan jumlah pertarungan blok 3. Jumlah pertarungan blok 3 100 €. $180.63 - 100 = 80.63€$. Ke dalam akaun pertarungan bersyarat masuk 80.63€.

Blok 3 kalah.

Jumlah yang tinggalkan dalam akaun pertarungan bersyarat 80.63€. Jumlah kemenangan 80.63 €.

Varian 3. Blok 1 menang. Jumlah kemenangan 115€.

Blok 2. (akumulator dari dua perlawanan). Jumlah pertarungan maksimal (115€). Jumlah kemenangan $(1.39 \times 1.13) \times 115 = 1.57 \times 115 = 180.63$.

Dari jumlah kemenangan mengurangkan jumlah pertarungan blok 3. Jumlah pertarungan blok 3 100€. $180.63 - 100 = 80.63 €$. Ke dalam akaun pertarungan bersyarat masuk 80.63 €.

Blok 3 menang. Jumlah kemenangan $100 \times 1.13 = 113 €$.

Jumlah kemenangan total $80.63 + 113 = 193.63 €$.

Varian 4. Blok 1 menang. Jumlah kemenangan 115 €.

Blok 2 (akumulator dari dua perlawanan) kalah. Jumlah pertarungan maksimal (115€), jadi setelah kekalahan tidak ada 115€. tersebut lagi.

Blok 3 menang. Jumlah pertarungan 100€. Oleh kerana blok 2 kalah maka tidak ada dana untuk pertarungan tersebut.

slip taruhan kalah.

4.9. Antiakumulator

Antiakumulator adalah jenis pertarungan yang kebalikan akumulator tentang kaedah penerimaan kemenangan, jadi pertarungan menang kalau akumulator kalah. Antiakumulator termasuk dua atau lebih keputusan perlawanan yang tidak tergantung satu sama lain. Pertaruhan menang masa salah satu keputusan perlawanan kalah.

Odds terakhir antiakumulator dihitung berdasarkan kemungkinan yang kebalikan kemungkinan kemenangan akumulator yang termasuk keputusan yang sama.

Contoh perhitungan. Antiakumulator terdiri dari 3 blok.

Perlawanan 1 - Odds 1.25

Perlawanan 2 - Odds 1.65

Perlawanan 3 - Odds 1.85

Untuk pertarungan jenis akumulator odds total adalah 3.81. Odds kemenangan antiakumulator yang terhitung oleh sistem serentak pemasangan pertarungan adalah 1.17.

Perhitungan kemenangan mungkin antiakumulator.

Varian 1.

Kalau salah satu keputusan kalah (tidak akan diteka) dan keputusan yang lain menang, jadi jumlah kemenangan $100 \times 1.17 = 117 \text{ €}$.

Varian 2.

Kalau pertarungan pada perlawanan 3 akan dibayar dengan odds "1" maka odds total akumulator yang kebalikan antiakumulator menjadi 2.06.

Odds kemenangan antiakumulator akan meningkat dari 1.17 ke 1.58.

Kalau salah satu perlawanan 1 atau 2, kalah (tidak akan diteka) maka pertarungan antiakumulator menang dan jumlah kemenangan $100 \times 1.58 = 158 \text{ €}$.

Varian 3.

Kalau pertarungan pada perlawanan 2 dan 3 akan dibayar dengan odds "1" maka odds total akumulator yang kebalikan antiakumulator menjadi 1.25.

Odds kemenangan antiakumulator akan meningkat dari 1.17 ke 3.16.

Kalau perlawanan 1 kalah (tidak akan diteka) maka pertarungan antiakumulator menang dan jumlah kemenangan $100 \times 3.16 = 316 \text{ €}$.

Varian 4.

Kalau beberapa keputusan menang (akan diteka) dan perlawanan yang lain akan dibayar dengan odds "1" maka pertarungan antiakumulator kalah.

Kalau tiga keputusan antiakumulator dibayar dengan odds "1" maka seluruh jumlah pertarungan akan dikembalikan ke akaun.

4.10. Pertarungan bertuah

Pertarungan bertuah adalah kompleks pertarungan tunggal dan semua akumulator dari perlawanan yang dipilih. Jumlah perlawanan minimal dalam jenis pertarungan itu - 2, maksimal - 8.

Untuk menerima jumlah kemenangan Anda perlu meneka satu pilihan dan lebih.

Contoh. slip taruhan dari 4 perlawanan.

Perlawanan 1 - Odds 2

Perlawanan 2 - Odds 3.5

Perlawanan 3 - Odds 4

Perlawanan 4 - Odds 1.5

Jumlah pertarungan 150 €.

Dalam slip taruhan tersebut ada varian itu;

- 4 pertarungan tunggal
- 6 akumulator dari 2 perlawanan
- 4 akumulator dari 3 perlawanan
- 1 akumulator dari 4 perlawanan

Total 15 varian. Jumlah pertarungan 150 €./15 varian=10 €. bagi 1 varian.

4 pertarungan tunggal dengan harga 10 €

Pilihan	Odds	Pembayaran
Perlawanan 1	2.00	20
Perlawanan 2	3.50	35
Perlawanan 3	4.00	40
Perlawanan 4	1.50	15

6 akumulator dengan harga 10 €

Pilihan	Odds	Pembayaran
Perlawanan 1 + Perlawanan 2	2.00 x 3.50	70
Perlawanan 1 + Perlawanan 3	2.00 x 4.00	80
Perlawanan 1 + Perlawanan 4	2.00 x 1.50	30
Perlawanan 2 + Perlawanan 3	3.50 x 4.00	140
Perlawanan 2 + Perlawanan 4	3.50 x 1.50	52.5
Perlawanan 3 + Perlawanan 4	4.00 x 1.50	60

4 akumulator dari 3 perlawanan dengan harga 10 €

Pilihan	Odds	Pembayaran
Perlawanan 1 + Perlawanan 2 + Perlawanan 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
Perlawanan 1 + Perlawanan 2 + Perlawanan 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
Perlawanan 1 + Perlawanan 3 + Perlawanan 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
Perlawanan 2 + Perlawanan 3 + Perlawanan 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

1 akumulator dari 4 perlawanan dengan harga 10 €

Pilihan	Odds	Pembayaran
Perlawanan 1 + Perlawanan 2 + Perlawanan 3 + Perlawanan 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

Kalau semua pertandingan tunggal menang maka perlawanan lain dalam slip taruhan itu juga menang. Kalau menambah semua jumlah pembayaran kemenangan jadi 1677.50 €.

Kalau hanya satu perlawanan dalam slip taruhan itu menang, misalnya Perlawanan 4, jadi kemenangan slip taruhan itu $1.5 \times 10 \text{ €} = 15 \text{ €}$. 14 Perlawanan yang lain akan kalah.

4.11. Paten

Paten adalah kompleks semua akumulator yang mungkin dari perlawanan terpilih. Jumlah perlawanan minimal dalam jenis pertandingan itu 3, maksimal 8.

Untuk menerima pembayaran pertandingan itu Anda perlu meneka satu pilihan (2 keputusan) atau lebih.

Contoh. slip taruhan dari 4 perlawanan.

Perlawanan 1 - Odds 2

Perlawanan 2 - Odds 3.5

Perlawanan 3 - Odds 4

Perlawanan 4 - Odds 1.5

Jumlah pertandingan 110 €.

Dalam slip taruhan tersebut ada varian itu;

- 6 akumulator dari 2 perlawanan

- 4 akumulator dari 3 perlawanan
- 1 akumulator dari 4 perlawanan

Total 11 varian. Jumlah taruhan 110 €/11 varian=10 €. bagi 1 varian.

6 akumulator dengan harga 10 €.

Pilihan	Odds	Pembayaran
Perlawanan 1 + Perlawanan 2	2.00 x 3.50	70
Perlawanan 1 + Perlawanan 3	2.00 x 4.00	80
Perlawanan 1 + Perlawanan 4	2.00 x 1.50	30
Perlawanan 2 + Perlawanan 3	3.50 x 4.00	140
Perlawanan 2 + Perlawanan 4	3.50 x 1.50	52.5
Perlawanan 3 + Perlawanan 4	4.00 x 1.50	60

4 akumulator dari 3 perlawanan dengan harga 10 €

Pilihan	Odds	Pembayaran
Perlawanan 1 + Perlawanan 2 + Perlawanan 3	2.00 x 3.50 x 4.00	280
Perlawanan 1 + Perlawanan 2 + Perlawanan 4	2.00 x 3.50 x 1.50	105
Perlawanan 1 + Perlawanan 3 + Perlawanan 4	2.00 x 4.00 x 1.50	120
Perlawanan 2 + Perlawanan 3 + Perlawanan 4	3.50 x 4.00 x 1.50	210

1 akumulator dari 4 perlawanan dengan harga 10 €

Pilihan	Odds	Pembayaran
Perlawanan 1 + Perlawanan 2 + Perlawanan 3 + Perlawanan 4	2.00 x 3.50 x 4.00 x 1.50	420

Kalau semua taruhan tunggal menang maka perlawanan lain dalam slip taruhan itu juga menang. Kalau menambah semua jumlah pembayaran kemenangan jadi 1567.50 €.

Kalau hanya satu dari empat perlawanan dalam slip taruhan itu menang maka semua varian yang lain akan kalah.

5. Penerimaan pertaruhan pada masa perlawanan (pertaruhan Langsung)

1. Pertaruhan Langsung diterima pada keputusan utama dan keputusan tambahan. Pelanggan boleh meletakkan pertaruhan tunggal dan bergabungnya dalam satu akumulator.
2. Pertaruhan dianggap diterima setelah registrasinya di server dan pengeluaran notis. Pertaruhan yang diregistrasikan tidak boleh dibatal atau diubah. Dalam keadaan yang ditunjukkan dalam pasal 2.7. seksyen "Ketentuan umum" pertaruhan Langsung boleh dikembalikan dengan odds "1".
3. Syarikat pertaruhan tidak bertanggung jawab atas salah apa pun dalam keputusan perlawanan serentak menerima pertaruhan Langsung. Pelanggan perlu menggunakan sumber data yang lain.
4. Pertaruhan Langsung tidak boleh diubah atau dihapus.

6. Menambah dana ke akaun dan menarik dana dari akaun

1. Ada beberapa cara menambah dana ke akaun dan menarik dana dari akaun. Semua kaedah pembayaran dicerminkan pada halaman "Pembayaran".
2. Semua permintaan penarikan dana diproses selama 24 jam.
3. Jabatan keselamatan syarikat pertaruhan 1xCinta mempunyai hak:
 - menolak pengeluaran dana dengan cara yang mana sahaja, kalau jumlah penambahan atau pengeluaran dana dari akaun mainan tidak sesuai jumlah pertaruhan yang diletakkan (dengan jumlah dana yang ditambah perlu diletakkan pertaruhan dengan odds 1.1 atau lebih; pertaruhan berganda yang dibuat dalam permainan dengan kehilangan baki yang minimum, iaitu itu menyiratkan pertaruhan pada peristiwa lawan dalam permainan seperti rolet, baccarat, craps dan dadu). Kriteria untuk pengeluaran dana adalah jumlah pertaruhan yang diletakkan dalam rangka tambahan tersebut.
 - menolak pengeluaran dana kalau akaun mainan tidak dipergunakan dengan tujuan mainan dan sebelum pengeluaran dana, Anda perlu mengesahkan akaun Anda.
4. Jabatan keselamatan 1xCinta tidak menasihati:
 - transfer dana di antara sistem pembayaran;
 - menambah dan menarik dana tanpa peletakan pertaruhan;Dalam kasus ini dana akan dikembalikan ke akaun Anda.
5. Pengeluaran dana dimungkinkan hanya lewat sistem pembayaran yang digunakan serentak penambahan dana. Ketika penambahan dana dengan berbagai cara pengeluaran dana perlu sama dengan jumlah penambahan.
6. Syarikat 1xCinta mempunyai hak menolak pengeluaran dana lewat sistem pembayaran atau wang tunai digantikan dengan pembayaran lewat transfer bank. Syarikat mengikut budi bicaranya, boleh menyekat satu atau lebih kaedah pembayaran yang anda gunakan untuk membuat deposit dan/atau pengeluaran.
7. **PERHATIAN!** Pentadbiran kami tidak mengesyorkan membuat deposit dan mengeluarkan dana menggunakan dompet elektronik orang lain.
Pasukan Keselamatan kami berhak untuk menganggap deposit sedemikian sebagai penipuan dan menghalang transaksi pengguna tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
Pentadbiran kami berhak menafikan pengeluaran dana menggunakan butiran pembayaran yang bukan milik pemegang akaun.
8. Dalam kasus luar biasa bagi beberapa akaun mainan pelanggan, komisen sistem pembayaran boleh dibatal untuk penambahan dan pengeluaran dana yang biasanya dibayar oleh syarikat pertaruhan 1xCinta.
9. Dalam kes tertentu, syarikat berhak secara mutlak untuk memulakan prosedur pengesahan untuk pembayaran pelanggan dan meminta maklumat tambahan daripada sistem pembayaran. Akaun pelanggan mungkin disekat untuk tujuan prosedur kewangan semasa proses pengesahan.
Mengikut terma untuk beberapa sistem pembayaran, prosedur pengesahan boleh mengambil masa hingga maksimum 180 hari.
10. Sekiranya pelanggan tidak mematuhi peraturan Syarikat (contohnya dengan melanggar T&C, tidak meletakkan taruhan sebelum meminta pengeluaran, dll.), Syarikat berhak untuk menolak untuk membenarkan pelanggan tersebut membuat pengeluaran.
11. Untuk akaun dengan valuta "bitcoin" ketika penambahan dan pengeluaran dana lewat sistem pembayaran Bitcoin komisen tidak diambil.

7. Keputusan perlawanan, tarikh dan masanya, aturan penyelesaian masalah pertentangan

Perhitungan pertarungan boleh diubah terkait dengan keputusan salah yang ditawarkan oleh penaruh.

1. Serentak perhitungan pertarungan diprihatikan masa perlawanan yang ditetapkan berdasarkan dokumen rasmi syarikat yang menyelenggarakan perlawanan sukan dan kalau tidak ada dokumen tersebut maka berdasarkan laman web rasmi federasi sukan, laman web kelab sukan dan sumber data sukan yang lain.
2. Syarikat pertarungan tidak bertanggung jawab atas salah apa pun dalam tarikh dan masa perlawanan. Data yang ditunjuk dalam Sukan dan Langsung tidak persis. Serentak perhitungan pertarungan dipergunakan masa terkini awal perlawanan yang ditepatkan berdasarkan dokumen rasmi organisasi yang menyelenggarakan perlawanan.
3. Syarikat pertarungan tidak bertanggung jawab atas salah apa pun dalam nama kejohanan; durasi kejohanan (perlawanan). Data yang ditunjuk dalam Sukan dan Langsung tidak persis. Pelanggan perlu menggunakan berbagai sumber data untuk memastikan data tentang perlawanan.
4. Maklumat mengenai keadaan cuaca yang ada di bahagian SUKAN dan LANGSUNG bersifat indikatif. Ketidaksamaan keadaan cuaca yang ditunjukkan dalam bahagian SUKAN dan LANGSUNG tidak boleh menjadi sebab pembatalan pertarungan yang telah diletakkan.
5. Keluh kesah apa sahaja dikirim ke e-mail info-ms@1xcinta.com selama 10 hari setelah perlawanan selesai dengan dokumen rasmi dari organisasi yang menyelenggarakan perlawanan sukan tersebut.
6. Pertarungan yang diletakkan setelah perlawanan bermula terhitung dengan odds "1" kecuali pertarungan Langsung; dalam akumulator odds pertarungan tersebut adalah "1".
7. Kalau pelanggan meletakkan pertarungan pada perlawanan dengan keputusan yang telah diketahui maka pertarungan tersebut perlu dibatal. Dalam kasus ini keputusan syarikat pertarungan diambil setelah penyelidikan lebih lanjut. Semua kegiatan mengenai pertarungan tersebut akan ditolak.
8. Pertarungan Sukan. Kalau perlawanan untuk sebarang sebab ditunda atau dibatal untuk lebih dari 48 jam (masa ini tidak persis, syarikat mempunyai hak menetapkan pertarungan masih berlaku untuk menghindari perselisihan yang mungkin pasukanbul ketika memindahkan perlawanan selama lebih dari 48 jam dari jadual masa bermula) maka semua pertarungan dianulirkan. Perlawanan dianggap ditunda atau dibatal kalau masa bermula rasmi diubah.
9. Pertarungan Langsung. Kalau perlawanan untuk sebarang sebab diinterupsi dan dilanjutkan selama 5 jam setelah awalnya maka semua pertarungan masih berlaku. Kalau perlawanan yang diinterupsi tidak dilanjutkan selama 5 jam setelah awalnya maka semua pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1", kecuali kejadian yang telah terjadi. Aturan ini tidak berlaku bagi perlawanan yang boleh diselesaikan pada masa lebih dari 5 jam sesuai dengan peraturan sukan (lihat pasal 9 "Peraturan sesuai dengan jenis sukan").
10. Kalau perlawanan apa sahaja tidak diselesaikan atau dianggap tidak terjadi (lihat pasal 9 "Peraturan sesuai dengan jenis sukan") maka keputusan yang telah dipastikan serentak penundaannya (misalnya, keputusan time pertama, gol yang dicetak pertama dan masanya dll), diterima untuk perhitungan keputusan pertarungan. Dalam semua kasus yang lain semua pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1".
11. Kalau peserta menolak ikut serta dalam perlawanan sebelum perlawanan bermula maka semua pertarungan pada peserta itu dianulirkan.
12. Kalau peserta untuk sebarang sebab (cedera, pelepasan dll) tidak melanjutkan perlawanan maka semua pertarungan yang diletakkan sebelum pusingan terakhir dalam perlawanan di mana dia ikut serta dianggap berlaku, semua pertarungan lain dianulirkan. Perhitungan perlawanan

tenis oleh kerana pelepasan salah satu pemain dilakukan sesuai peraturan di pasal 9.23.

13. Kalau peserta, anggota pasukan (pemain bola sepak, hoki ais, bola keranjang dll) tidak ikut serta perlawanan, odds kemenangan pertaruhan padanya adalah "1", kalau tidak ada syarat yang lain.
14. Kalau dalam perlawanan tenis pelepasan (diskualifikasi) terjadi sebelum perlawanan bermula, odds kemenangan dianggap sebagai "1" kecuali pertaruhan pada peserta perlawanan. Kalau perlawanan diinterupsi, tidak diselesai pada hari yang sama atau ditunda maka pertaruhan pada perlawanan itu dianggap berlaku sebelum kejohanan selesai yang termasuk perlawanan tersebut hingga perlawanan diselesaikan atau salah satu peserta menolak melanjutkan perlawanan. Perhitungan perlawanan tenis oleh kerana pelepasan salah satu pemain dilakukan sesuai peraturan di pasal 9.23.
15. Kalau dalam perlawanan (perlawanan) ditunjukkan salah satu pasangan peserta (pasukan, ahli sukan) dan setelahnya pesertanya diubah maka semua pertaruhan akan dikembalikan.
16. Dalam perlawanan pasukan kalau ada perubahan dalam pasukan untuk sebarang sebab, pertaruhan pada keputusan seluruh perlawanan masih bersah.
17. Dalam perlawanan pasangan kalau salah satu peserta digantikan, semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1"; kalau tidak ada informasi tentang peserta maka semua pertaruhan masih berlaku.
18. Dalam perlawanan di mana digunakan istilah "tuan rumah" dan "tamu" kalau perlawanan dipindahkan
 - ke padang neutral maka semua pertaruhan tetap bersah;
 - ke padang pasukan lawan maka semua pertaruhan tetap bersah.
19. Kalau istilah "tuan rumah" dan "tamu" tidak digunakan untuk perlawanan (misalnya, dalam sukan tunggal dan berpasangan) maka serentak perubahan dalam tempat perlawanan, semua pertaruhan padanya tetap bersah.
20. Pasukan NBA, NHL, AHL, CHL, OHL, WHL, East Coast Hockey League Amerika Utara boleh ditetapkan dalam urutan langsung ("tuan rumah" dan "tamu") dan kebalikan. Kalau urutannya kebalikan maka semua pertaruhan tetap bersah.
21. Kalau tempat penyelenggaraan perlawanan persahabatan, kejohanan pasukan persahabatan diubah, semua pertaruhan padanya tetap bersah.
22. Kalau lebih dari satu pasukan atau peserta dianggap sebagai pemenang, odds kemenangan pertaruhan pada mereka dibagi pada jumlah pemenang. Misalnya, kalau dua peserta diumumkan pemenang maka odds dibagi menjadi dua.
23. Dalam kes di mana sumber rasmi dan bebas memberi maklumat yang berbeza untuk data statistik, syarikat mempunyai hak untuk mengira pertaruhan pada data statik dari sumber bebas atau melalui siaran video.
24. Jenis sukan atau perlawanan yang tidak masuk aturan apa sahaja dipatuhi Ketentuan Umum.
25. Kalau data (tarikh, masa, keputusan, nama pasukan) dari berbagai sumber data mempunyai perselisihan, syarikat pertaruhan menunda pembayaran kemenangan hingga masalahnya diatasi. Kalau keputusan perlawanan terakhir yang ditunjukkan dalam laman web rasmi mempunyai perselisihan dari data saluran tv maka syarikat tetap mempunyai hak melakukan perhitungan sesuai dengan saluran tv.
26. Syarikat Pertaruhan boleh menerbitkan Terma ini dalam bahasa yang berbeza dengan menerangkan prinsip yang sama dalam setiap bahasa. Ini dilakukan untuk memberikan maklumat dan sokongan kepada pelanggan. Pada masa yang sama, versi bahasa Inggeris adalah versi yang digunakan sebagai asas undang-undang untuk hubungan antara pelanggan dan Syarikat Pertaruhan. Sekiranya terdapat sebarang percanggahan antara teks Bahasa Inggeris untuk Terma dan teks dalam bahasa lain, teks Bahasa Inggeris akan dikuat kuasa.
27. Kalau ada salah di program pengeluaran odds, dan syarikat setuju dengan salah tersebut, semua pertaruhan yang diletakkan dengan odds itu dianggap menang dan kembalian pertaruhan tersebut dihitung dengan odds "1".

28. Kalau keputusan perlawanan yang telah berakhir diubah menjadi kekalahan teknikal (pembatalan tidak diprihatikan) maka semua pertaruhan perlu dibayar sesuai dengan keputusan pertama (aktual). Keputusan aktual adalah keputusan yang diumumkan sesuai dengan protokoler rasmi dan sumber data rasmi yang lain setelah perlawanan berakhir.

8. Peraturan sesuai dengan jenis sukan

8.1. Bola sepak Australia

1. Pertaruhan diletakkan pada:
 - pada masa perlawanan : 80 minit (4 perempat selama 20 minit atau 2 babak selama 40 minit);
 - pada masa perlawanan dengan masa tambahan (tanda "masa tambahan"). ***Syarikat pertaruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam masa perlawanan. Data yang ditunjuk dalam Sukan dan Langsung tidak persis. Reglamen permainan tolong dipastikan pada sumber data rasmi.***
2. Kalau perlawanan diinterupsi sebelum 80 minit berakhir maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertaruhan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
3. Kalau tempat penyelenggaraan diubah maka pertaruhan yang telah diletakkan akan berlaku jika "tuan rumah" padang masih dianggap sebagai "tuan rumah".
4. **Pemain yang mencetak gol pertama.** Kalau pemain tidak ikut serta perlawanan atau masuk padang setelah gol pertama dicetak, jadi semua pertaruhan tersebut dianulirkan. pertaruhan pada pemain yang digantikan atau dikeluarkan dari laga perlawanan sebelum gol pertama dicetak, kalah. Kalau gol pertama dicetak oleh pemain yang tidak mempunyai odds maka semua pertaruhan dianggap kalah kecuali perlawanan masa ada pilihan "Pemain lain". Kalau perlawanan diinterupsi sebelum gol pertama dicetak maka semua pertaruhan dikembalikan.
5. Gol (6 mata) adalah situasi masa bola dari sepakan kaki masuk ke dalam gerbang yang sempit dan tidak menyentuh pemain lain, jadi pasukan penyerang mendapat 6 mata.
6. Behind (1 mata) adalah situasi ketika bola melewati dua tiang di bahagian kiri dan kanan atau garis belakang.
7. Pertaruhan pada "time match" diterima serentak babak pertama dan seluruh perlawanan.

8.2. Bola sepak Amerika

1. Pertaruhan diterima untuk masa biasa, termasuk masa tambahan, kecuali jika dinyatakan sebaliknya.
2. Jika sesuatu perlawanan bermula tetapi belum tamat, semua pertaruhan akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00, kecuali bagi keadaan berikut:
 - jika keputusan pertaruhan sudah ditentukan dengan jelas pada saat perlawanan dihentikan.
 - jika sekurang-kurangnya 55 minit telah dimainkan dalam perlawanan pada saat perlawanan dihentikan. Dalam keadaan ini, perlawanan akan dianggap telah berlangsung dan pertaruhan akan diselesaikan berdasarkan skor sebenar.
3. Bagi pertaruhan pada pasaran "Lebih Tinggi Pada Akhir Kejohanan", jika pasukan gagal untuk layak daripada kumpulan, keutamaan akan ditentukan berdasarkan kedudukan masing-masing dalam kumpulan dan seterusnya berdasarkan peratusan kemenangan atau jumlah mata.
4. "Suku Masa Dengan Skor Tertinggi (Terendah) - Jumlah". Jika dua atau lebih suku berakhir dengan skor tertinggi/terendah yang sama, pertaruhan akan diselesaikan berdasarkan jumlah sebenar. Dalam keadaan sedemikian, tiada bayaran balik akan diberikan.
5. "Suku Masa Dengan Skor Tertinggi". Jika suku masa dengan skor tertinggi mustahil untuk

ditentukan (iaitu apabila dua atau lebih suku masa telah berakhir dengan jumlah skor mata yang sama), pertaruan pada suku masa tersebut akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00. Pertaruan pada suku lain akan kalah.

6. "Separuh Masa Dengan Skor Tertinggi". Sekiranya kedua-dua separuh masa berakhir dengan jumlah skor mata yang sama, pertaruan akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00.
7. Jika perlawanan (termasuk masa tambahan) berakhir dengan keputusan seri, pertaruan W1 dan W2 akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00. Pertaruan bagi jumlah dan handicap akan diselesaikan berdasarkan keputusan sebenar perlawanan.
8. Pertaruan ke atas touchdown pemain (bila-bila masa, pertama/terakhir, jumlah) merangkumi touchdown yang dijaringkan melalui menyerbu, menyambut, pulangan memintas sekat, pulangan sepak, pulangan tendang lepas dan pulangan fumble.
9. "Keputusan Siri Serangan (X)". Jika sesuatu siri serangan tidak diselesaikan kerana tamat separuh masa atau perlawanan, pertaruan bagi pasaran ini akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00.
 - Touchdown: Pertaruan ini menang jika touchdown dijaringkan oleh pasukan yang menguasai bola pada permulaan siri serangan, termasuk hasil tindakan barisan serangan atau pasukan khas (cth, pulangan sepak).
 - Gol Padang: Pertaruan ini menang bagi kedua-dua percubaan berjaya dan percubaan gagal (termasuk disekat, tersasar, atau melantun pada palang gol), kecuali apabila pasukan bertahan memulangkan bola untuk touchdown. Dalam keadaan tersebut, pertaruan pada "Turnover" akan menang.
 - Turnover. Ini termasuk memintas sekat, fumble, turnover on downs, serta semua touchdown yang dijaringkan oleh pasukan bertahan, sama ada oleh pertahanan atau pasukan khas.
 - Tendang Lepas. Pertaruan ini hanya menang jika penguasaan bola berpindah kepada pasukan lawan selepas tendang lepas, kecuali dalam keadaan berikut:
 - Jika pasukan menyerang menjaringkan touchdown semasa play tersebut, pertaruan pada "Touchdown" akan menang.
 - Jika pasukan bertahan menjaringkan touchdown semasa play tersebut, pertaruan pada "Turnover" akan menang.
 - Lain lain: Pertaruan ini menang hasil daripada mana-mana keputusan lain yang telah diselesaikan dan tidak termasuk dalam kategori di atas.
10. "First Down Dalam Siri Serangan (X) - Ya/Tidak"
 - Ya: Pertaruan ini menang jika pasukan mencapai sekurang-kurangnya satu first down, termasuk first down automatik yang diberikan akibat penalti.
 - Tidak: Pertaruan ini menang jika tiada first down berlaku semasa siri serangan.
 - Jika sesuatu siri serangan tidak diselesaikan kerana tamat separuh masa atau perlawanan, dan keputusan pertaruan belum ditentukan, pertaruan bagi pasaran ini akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00.

8.3. Bulu tangkis, tenis meja, bola tampar pantai

1. Kalau perlawanan ditunda atau dibatal untuk sebarang sebab maka semua pertaruan tetap berlaku hingga perlawanan atau kejohanan yang termasuk perlawanan tersebut selesai atau salah satu pemain menolak melanjutkan perlawanan.
2. Kalau perlawanan diinterupsi oleh kerana pelepasan atau diskualifikasi pasukan dalam set pertama maka semua pertaruan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali pertaruan pada keputusan yang telah dipastikan serentak penghentian perlawanan. Pertaruan pada pemenang perlawanan dalam kasus ini akan dikembalikan dengan odds "1".
3. Kalau perlawanan diinterupsi oleh kerana pelepasan atau diskualifikasi pasukan maka semua

- pertaruhan pada pemenang perlawanan tetap berlaku kalau game pertama akan diselesaikan; sebaliknya semua pertaruhan pada perlawanan ini akan dikembalikan dengan odds "1". Pemain yang menolak melanjutkan perlawanan atau didiskualifikasi dianggap kalah secara teknikal.
4. Kalau perlawanan yang bermula tidak selesai untuk sebarang sebab (misalnya salah satu pemain menolak melanjutkan perlawanan atau didiskualifikasi) dan dua set atau lebih telah dimainkan maka keputusan yang telah dipastikan serentak penghentian (misalnya keputusan set pertama, total set pertama dll), diterima untuk perhitungan pertaruhan. Pertaruhan yang lain akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali pertaruhan pada pemenang perlawanan. Pemenang perlawanan atau kejohanan adalah pasukan yang masuk pusingan berikutnya.
 5. Kalau di sukan ada salah tulisan dalam nama ahli sukan (misalnya, ada Ivanov A., bukan Ivanov B.) maka keluh kesah tersebut tidak merupakan alasan untuk pembatalan pertaruhan, dan pertaruhan itu masih bersah.
 6. Kemenangan dalam perlawanan. Kalau salah satu peserta perlawanan akan digantikan sebelum awal perlawanan maka semua pertaruhan dianulirkan.
 7. Handicap dan total pada jenis sukan tersebut ditunjukkan dalam mata kecuali kasus "set handicap" dan "set total".
 8. Pertaruhan "Pemenang". Sebagai pemenang dianggap ahli sukan (pasukan) yang menempatkan urutan pertama dalam kejohanan. Kalau ahli sukan menolak ikut serta dalam kejohanan sebelum awal perlawanan maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
 9. Pertaruhan "Siapa yang lebih baik sesuai dengan keputusan kejohanan". Di antara pasangan yang ditawarkan Anda perlu memilih pemain yang menempatkan urutan lebih tinggi dalam kejohanan. Kalau dua pemain tersebut kalah, pemain yang lebih baik dianggap pemain yang menempatkan urutan lebih tinggi dalam kejohanan. Kalau dua pemain tersebut kalah dalam pusingan yang sama maka pertaruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau pemain menolak ikut perlawanan sebelum awalnya pertaruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".

8.4. Bola keranjang

1. Pertaruhan diletakkan pada:
 - pada masa perlawanan : 48 minit (4 perempat selama 12 minit) atau 40 minit (4 perempat selama 10 minit); NCAA - 2 separuh untuk selama 20 minit);
 - pada masa perlawanan dengan masa tambahan (tanda "masa tambahan").Pertaruhan pada penunjuk statistik diambil kira dengan masa tambahan, kecuali dinyatakan sebaliknya. Syarat-syarat lain untuk menerima taruhan boleh ditentukan dalam menu Sukan.
2. Kalau perlawanan bermula tetapi tidak selesai maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertaruhan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
3. Perlawanan dianggap jadi setelah 35 minit masa perlawanan untuk perlawanan dengan masa 40 minit (atau setelah 40 minit masa perlawanan untuk perlawanan dengan masa 48 minit). Dalam kasus ini semua pertaruhan akan dihitung sesuai dengan keputusan serentak perlawanan berhenti.
4. Dalam perlawanan bola keranjang (perlawanan dengan tanda "Dengan masa tambahan") pertaruhan pada handicap dan total pada perempat 4 dan separuh 2 dihitung tanpa masa tambahan.
5. Pasukan NBA boleh ditetapkan dalam urutan langsung ("tuan rumah" dan "tamu") dan kebalikan. Kalau urutannya kebalikan maka semua pertaruhan tetap bersah.
6. Pertaruhan "Siapa yang lebih tinggi sesuai dengan keputusan kejohanan": kalau pasukan tidak

keluar dari kelompok, diprihatikan urutan yang ditempatkan (di dalam kelompok), lalu mata yang diterima.

7. Peraturan perlawanan persahabatan (kelab) bola keranjang dipastikan oleh pelanggan sendiri pada laman web rasmi. Kalau perlawanan persahabatan selesai dengan skor seri (peraturan perlawanan diubah) maka pertaruhan pada kemenangan akan dikembalikan dengan odds "1", pertaruhan pada total dan handicap akan dihitung sesuai dengan keputusan perlawanan.
8. Dalam pertandingan cawan dalam bola keranjang, sekiranya masa lapang dimainkan lebih masa, pertandingan kedua dikira mengambil masa lebih lama. Juga, lebih masa (OT), yang diberikan oleh jumlah hasil dari dua pertandingan, diambil kira dalam pertaruhan untuk pergi ke pusingan seterusnya, kepada liga lain, kepada pemenang pertandingan, dll.
9. Kalau perlawanan bola keranjang selesai dengan skor seri maka pertaruhan "Ada masa tambahan" dianggap menang, pertaruhan "Tidak ada masa tambahan" dianggap kalah.
10. "Perpertaruhan "Separuh Masa / Sepenuh Masa". Di bahagian Sukan, "W" mewakili kemenangan dan "X" mewakili seri. Hasil babak pertama ditunjukkan terlebih dahulu, diikuti dengan hasil permainan setelah waktu biasa. Sebagai contoh, W1W2 bermaksud bahawa Pasukan 1 menang (W1) pada babak pertama, sementara Pasukan 2 adalah pemenang (W2) pada akhir waktu biasa.
Perpertaruhan "Separuh Masa / Sepenuh Masa" termasuk kerja lebih masa. Pelanggan mesti meramalkan pasukan mana yang akan memenangi babak pertama dan pasukan mana yang akan memenangi permainan dengan disertakan lebih masa. Pelanggan tidak boleh bertaruh pada keputusan seri.
11. Pertaruhan "Total perempat yang paling efektif (non-efekrif)". Dua dan lebih perempat selesai dengan keputusan yang sama (atau tanpa keputusan) sebagai total tidak merupakan alasan untuk mengembalikan pertaruhan. Dalam kasus ini perhitungan dilakukan sesuai dengan total (dalam perhitungan total perempat 4 mata yang diterima serentak masa tambahan tidak diprihatikan).
12. Pertaruhan "Perempat yang paling efektif". Kalau tidak boleh ditetapkan perempat yang mana paling efektif (Dua dan lebih perempat selesai dengan keputusan yang sama) semua pertaruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1". Pertaruhan pada perempat yang lain akan dianggap kalah (dalam perhitungan total perempat 4 mata yang diterima serentak masa tambahan tidak diprihatikan).
13. Pertaruhan "Separuh yang paling efektif". Kalau dua separuh selesai dengan keputusan yang sama semua pertaruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1" (dalam perhitungan total perempat 4 mata yang diterima serentak masa tambahan tidak diprihatikan).
14. Pertaruhan "Dua separuh menang pasukan ..." (dalam perhitungan total separuh 2 mata yang diterima serentak masa tambahan tidak diprihatikan).
Pertaruhan "Dua separuh menang pasukan 1 - tidak" akan dianggap menang kalau pasukan 1 kalah dalam salah satu separuh.
15. Pertaruhan "Setiap pasukan akan mencetak lebih dari 72,5 - ya". Pertaruhan dianggap menang kalau total setiap pasukan selama seluruh perlawanan 73 mata dan lebih.
16. Pertaruhan "Setiap pasukan akan mencetak lebih dari 72,5 - tidak". Pertaruhan dianggap menang kalau total setiap pasukan selama seluruh perlawanan tidak mencapai 72,5.
17. Pertaruhan "Total semua babak lebih dari 32,5 - ya". Pertaruhan dianggap menang kalau total setiap perempat mencapai 33 mata dan lebih.
18. Pertaruhan "Faul Pertama" dan "Jumlah Faul". Penyelesaian pertaruhan dibuat berdasarkan rekod skor akhir, yang hanya mengambil kira faul peribadi oleh pemain. Faul teknikal yang diterima oleh jurulatih, wakil rasmi pasukan atau pemain di bangku simpanan mungkin dipaparkan dalam laporan aksi demi aksi, namun tidak diambil kira dalam penyelesaian pertaruhan. Tetapi, faul teknikal yang dinyatakan dalam rekod skor rasmi akan diambil kira.
19. Apabila mengira tahap «Kerugian», hanya bilangan indeks individu pemain tim yang diambil kira tanpa mengira indeks arahan.

20. Apabila mengira tahap TALIAN «Rebound», hanya bilangan indeks individu dari pemain tim yang diambil kira tanpa mengira indeks arahan.
21. Apabila mengira "rebound", jumlah indikator individu pemain dan penunjuk pasukan diambil kira. Untuk pertandingan NBA, WNBA hanya rebound peribadi yang dikira
22. Pertaruhan "Perlumbaan ke ... mata" (pada Sukan) boleh diserahkan:
 - dalam dua keputusan (P1, P2), dalam kes ini, sekiranya kedua-dua pasukan tidak menerima bilangan mata tertentu, pertaruhan menang akan dikira dengan faktor 1 (Sebagai contoh, Perlumbaan 20 mata kepada P1, dengan skor 19-19, kadar akan pulangan dikira (dengan faktor 1).);
 - dalam tiga hasil (P1, P2, Tiada), dalam kes ini, pengiraan kadar mengikut keputusan.
23. Pertaruhan "Skor perempat 2-0" dianggap menang kalau 2 perempat dari 4 menang pasukan 1 dan dua perempat selesai dengan skor seri.
Pertaruhan "Skor perempat 1-1" dianggap menang kalau 1 perempat dari 4 menang pasukan 1, 1 perempat dari 4 menang pasukan 2 dan dua perempat selesai dengan skor seri.
24. Pertaruhan "Handicap perempat". Misalnya, "Handicap 2 perempat -2,5". Perlawanan selesai dengan skor 81:102 (17:22,26:25,18:20,20:35), skor perempat sesuai dengan keputusan 1:3(0:1, 1:0, 0:1, 0:1). pertaruhan kalah kerana skor perempat dengan handicap pasukan 2 adalah 1:0,5.
25. Pertaruhan "Skor seri perempat"; "Handicap perempat", "Kemenangan perempat" dihitung hanya dengan masa perlawanan tanpa masa tambahan.
26. Pertaruhan "Handicap 1 di antara -1 dan 9" dianggap menang kalau handicap pasukan 2 ini tidak melebihi 10 mata. Contoh: skor perlawanan (85:90), Handicap kemenangan pasukan 1 adalah -5, pertaruhan kalah.
27. Untuk pertaruhan "% dari realisasi shot bernilai dua mata", "% dari realisasi shot bernilai tiga mata", "% dari realisasi shot denda" persentase realisasi dihitung menggunakan data laman web rasmi dengan mebulatkan angka sesuai dengan aturan matematika.
28. **Pertaruhan pada total masa mainan diterima dalam minit.** Kalau totalnya sama dengan angka yang ditunjukkan dalam pertaruhan, pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Misalnya, "Total Kyrie Irving Lebih (39.5)" kalau total pemain adalah 39 minit 30 detik maka pertaruhan itu dikembalikan dengan odds "1".
29. **Bola jaring adalah jenis bola keranjang wanita (4 perempat selama 15 minit).**
Pertaruhan pada jenis sukan itu diletakkan pada masa perlawanan dengan masa tambahan (tanda "Dengan masa tambahan").
30. Bola Keranjang. Keputusan. Pasukan Mendapat Kedudukan Lebih Tinggi Pada Akhir Kejohanan. Pertaruhan di pasaran ini diselesaikan berdasarkan statistik yang terdapat di laman web rasmi.
31. Dalam pertaruhan "1xSuperTotal () L/K" perlu meneka lebih atau kurang total pasukan. Misalnya, "1xSuperTotal (166-167 kembalian) 167.5 Lebih". Untuk kemenangan pertaruhan tersebut, pasukan perlu menerima lebih dari 167,5 mata. Kalau pasukan menerima 166 atau 167 mata pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
32. Dalam pertaruhan "1xSuperTotal 1/2 ()" perlu meneka apakah pasukan akan menang dengan handicap yang ditawarkan. Misalnya, 1xSuperTotal 2 ((-4;-3 kembalian) -4.5". Untuk pertaruhan tersebut menang, mata pasukan 2 perlu melebihi 5. Kalau dengan handicap (-4) atau (-3) skor menjadi seri, pertaruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
33. Pertaruhan pada statistik purata pemain semasa musim NBA biasa (mata, lantunan, bantuan, shot sekat, dll.) diselesaikan berdasarkan statistik yang tersedia di laman web rasmi kejohanan.
34. Double-double (triple-double) dalam kejohanan. Untuk pertaruhan ini, penting untuk meramalkan sama ada pemain akan mempunyai prestasi dua angka dalam kategori ganda (double-double), triple-double dalam kejohanan. Kategori statistik: mata, rebound, bantuan, tembakan blok. Jika atlet mempunyai triple-double, maka taruhan dua kali ganda pada pemain ini akan diselesaikan sebagai kemenangan.
35. Skor dalam selang waktu. Dalam pertaruhan semacam ini ditawarkan untuk meneka apakah

skor perempat akan jatuh ke selang yang dipilih. Di bahagian kiri, rentang untuk skor tim pertama ditentukan, di bahagian kanan - rentang untuk skor tim kedua. Contohnya. "Skor di selang perempat ke-3. 22-33: 8-19 - Ya." Pertaruhan akan menang jika perempat ketiga berakhir dengan skor 24-15.

36. **Perlawanan alternatif.** Untuk jenis acara ini, keputusan pasukan dalam perlawanan yang tertentu akan dibandingkan (untuk masa biasa sahaja). Jika satu pasukan kalah pada mana-mana perlawanan, pertaruhan pada perlawanan alternatif akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00 (dibayar balik).
37. Bola Keranjang 4x4. Permainan terdiri daripada dua tempoh yang berlangsung selama 10 minit. Sekiranya permainan berakhir seri, 5 minit masa lebih dimainkan. Perbezaan utama dalam permainan:
 - Gol standard bernilai 2 mata.
 - Gol padang (dari garisan 3 mata) menjaringkan 3 mata.
 - A slam dunk menjaringkan 3 mata.
 - Pasukan mempunyai masa 12 saat untuk menjaringkan semasa serangan.
38. Bola Keranjang 1x1 Permainan ini dimainkan sehingga skor kemenangan sebanyak 11 mata dicapai atau sehingga 10 minit telah berlalu (mana-mana yang berlaku dulu). Jika permainan berakhir dengan keputusan seri, masa tambahan selama lima minit akan dimainkan. Pusingan akhir melibatkan tiga pemain terbaik dengan skor kemenangan sebanyak 11 minit. Perbezaan utama dalam cara permainan:
 - jaringan jarak sederhana dikira sebagai 2 mata
 - jaringan jarak jauh (dari luar garisan tiga mata) dikira sebagai 3 mata
 - jika pemain cuba membuat jaringan, pemain diberi pemilikan "miliki jika masuk jaring"
 - cubaan jaringan mesti dibuat dalam masa 7 saat selepas mendapat pemilikan

8.5. Bola Keranjang 3x3

1. Perlawanan terdiri daripada satu tempoh yang berlangsung selama 10 minit. Perlawanan dianggap tamat apabila masa berakhir atau salah satu pasukan mencapai skor 21 mata. Jika perlawanan berakhir dengan seri, masa tambahan akan dimainkan sehingga salah satu pasukan menjaringkan 2 mata.
2. Perbezaan utama dalam gaya permainan:
 - jaringan jarak sederhana dikira sebagai 1 mata
 - jaringan jarak jauh (dari luar garisan tiga mata) dikira sebagai 2 mata
 - jam jaringan berlangsung selama 12 saat.
3. Peraturan umum bola keranjang juga terpakai untuk Bola Keranjang 3x3:
 - Jika sesuatu perlawanan bermula tetapi belum tamat, semua pertaruhan selepas itu akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00, kecuali bagi pasaran yang sudah pun ditentukan pada masa perlawanan dihentikan.
 - Pertaruhan pada Statistik termasuk masa tambahan (OT) melainkan dinyatakan sebaliknya.
 - Pertaruhan "Adakah Masa Tambahan (OT) Akan Berlaku? - Ya" menang; pertaruhan "Adakah Masa Tambahan(OT) Akan Berlaku? - Tidak" kalah.
 - Pertaruhan bagi pasaran "Peratusan Jaringan Jauh 2 Mata", "Peratusan Jaringan Jauh 3 Mata" dan "Peratusan Balingan Percuma" akan diselesaikan berdasarkan statistik daripada laman web rasmi dan nilai peratusan akan dibundarkan kepada nombor bulat terdekat.
 - Pertaruhan ke atas statistik purata atlet akan diselesaikan berdasarkan statistik daripada laman web rasmi kejohanan.
 - Pertaruhan "Faul Pertama" dan "Jumlah Faul". Apabila menyelesaikan pertaruhan, hanya

faul peribadi yang dilakukan oleh pemain di gelanggang akan diambil kira.

- Faul teknikal yang diterima oleh jurulatih, pegawai pasukan atau pemain bangku tidak diambil kira.

8.6. Baseball

1. Pertaruhan pada baseball diterima dengan inning tambahan. Semua pertaruhan diterima dengan pelempar bola yang termasuk dalam senarai pemain utama kalau namanya ditunjukkan dalam perlawanan. Pertaruhan dianggap jadi kalau dua pelempar bola awal bermula bermain dan membuat 1 dan lebih lemparan bola. Kalau salah satu pelempar tidak bermula bermain untuk sebarang sebab semua pertaruhan dalam permainan itu dianulirkan. Kalau dalam pertaruhan tidak ditunjukkan nama pelempar bola maka semua pertaruhan diterima terlepas dari pitcher awal.
2. Pertaruhan bertahan jika jumlah kemasukkan yang terancang dikurangkan mengikut peraturan-peraturan pertandingan atau pertandingan dipendekkan kerana salah satu pasukan mempunyai timbal yang tidak dapat dipakai.
3. "Tuan rumah - Pelawat". Jika, sepanjang satu hari permainan, sekurang-kurangnya satu perlawanan dibatalkan, ditangguhkan, tidak dilengkapkan dan dianggap tidak berlangsung (kurang daripada 5 innings penuh dimainkan), pertaruhan pada pasaran ini diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
4. pasukan batter dalam perlawanan dianggap tuan rumah padang yang memukul kedua terlepas dari tempat penyelenggaraan perlawanan.
5. Semua pertaruhan terhitung sesuai dengan perhitungan perlawanan rasmi termasuk semua inning tambahan (kecuali pertaruhan pada bahagian perlawanan).
6. Semua pertaruhan berlaku jika sekurang-kurangnya lima inning penuh atau 4.5 inning telah dimainkan. Sekiranya kurang dari 4.5 inning telah dimainkan, the bookmaker akan menyelesaikan semua pertaruhan yang keputusannya telah ditentukan semasa perlawanan dihentikan. Pertaruhan lain pada perlawanan ini akan diselesaikan dengan kebarangkalian 1.00.
7. **Pertaruhan Sukan.** Kalau perlawanan tidak bermula pada masa yang ditentukan dan pada laman web rasmi ada konfirmasi tentang pemindahan perlawanan maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
8. **Pertaruhan Langsung.** Kalau perlawanan untuk sebarang sebab diinterupsi dan dilanjutkan selama 72 jam setelah awalnya maka semua pertaruhan masih bersah. Kalau perlawanan yang diinterupsi tidak dilanjutkan selama 72 jam setelah awalnya maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1", kecuali kejadian yang telah terjadi.
9. Kalau skor dalam perlawanan baseball (NPB, MLB, KBO) seri, pertaruhan pada kemenangan pasukan 1 dan pasukan 2 akan dikembalikan dengan odds "1".
10. Pertaruhan "Pembandingan pemain". Pelanggan perlu memilih pemain dengan keputusan yang paling baik. Kalau keputusan menjadi sama semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
11. Dalam perlawanan MLB pra-musim kalau skor pada akhir inning 9 seri dimainkan inning tambahan. Kalau setelah inning 10 tidak ada pemenang perlawanan berakhir dengan skor seri dan pertaruhan pada kemenangan pasukan 1 dan pasukan 2 akan dikembalikan dengan odds "1".
12. **Softball** adalah sukan bola beregu yang terdiri dari 7 inning. Kalau setelah 7 inning skornya seri maka dimainkan inning tambahan.

8.7. Biathlon

1. "Lebih tinggi". Pelanggan perlu meneka pemain (atau pasukan) yang akan menempatkan kedudukan yang lebih tinggi dalam peringkat terakhir. Kalau dua pemain itu tidak menyelesaikan distansi atau salah satu pemain tidak bermula maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau salah satu pemain tidak selesai distansi maka pertaruhan pada pemain tersebut kalah.
2. "Gol dilewatkan". Perbandingan jumlah total tembakan meleset peserta lumba. Perlu meneka siapa dari peserta lumba membuat jumlah tembakan yang meleset maksimal. Kalau jumlah total sama dengan jumlah yang ditunjukkan dalam pertaruhan maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau peserta tidak selesai lumba dan tidak menembak beberapa kali seperti yang diperlukan maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
3. "Misses in relays". Jumlah tembakan meleset terhitung sebagai jumlah pusingan denda menambah jumlah peluru tambahan yang digunakan oleh semua anggota pasukan.
4. "Best national representatives Siapa yang lebih baik sesuai dengan keputusan kejohanan-head", Dalam pasangan yang ditunjukkan perlu memilih wakil negara yang menempatkan kedudukan lebih atas dalam peringkat akhir.
5. "Pemenang Lumba." Pemenang pelumbaan adalah peserta yang mengambil tempat pertama dalam protokol akhir. Jika pemenangnya dua atau lebih, maka aturan "Selesai Serentak" akan dilaksanakan.
6. "Pemimpin selepas tahap 1 (2, dll)". Pemenang tahap ditentukan sesuai dengan protokol akhir. Jika pemenang dari tahap yang sesuai ada dua atau lebih, maka aturan "Selesai Serentak" akan dilaksanakan.
7. Pertaruhan "Biathlon. Pemenang, Lelaki. Pursuit. 12,5 km. Hochfilzen. 1-10 kedudukan (08.12.2013 | 16:30) - Pemenang (Daniel Mesotitsch) Ya". Slip taruhan dianggap menang kalau dalam lumba Daniel Mesotitsch akan menempatkan kedudukan dalam top 10.
8. Pertaruhan "Peluru tambahan Sweden (13.12.2013 | 17:25) Total 7,5 K". Slip taruhan dianggap menang kalau ahli sukan dari Sweden menggunakan 7,5 peluru atau kurang.
9. Pertaruhan "Marginalisasi pemenang dari ahli sukan yang menempatkan kedudukan kedua 0-20 detik - Ya". Pertaruhan dianggap menang kalau marginalisasi pemenang dari ahli sukan yang menempatkan kedudukan kedua tidak melebihi 20 detik.
10. Pertaruhan "Misses dalam kedudukan rawan lebih rendah dari kedudukan berdiri". Kalau jumlah tembakan yang meleset pada kedua kedudukan sama atau sama dengan 0, maka pertaruhan pada "Tidak" akan dihitung menang dan pertaruhan pada "Ya" akan dianggap kalah.
11. **Pertaruhan pada IBU Cup.** Peringkat terakhir akan terhitung sesuai keputusan musim.

8.8. Tinju, bela diri

1. Awal pertandingan diumumkan dengan suara gong sebelum pusingan pertama.
2. Kalau keputusan tentang keputusan perlawanan tidak dapat diambil atau perlawanan diselesaikan oleh kerana alasan apa saja tanpa keputusan mengenai hasil perlawanan maka semua taruhan dianulirkan. Kalau keputusan perlawanan telah dipastikan maka pertaruhan tersebut akan dibayar.
3. Kalau perubahan jumlah pusingan pertaruhan pada keputusan perlawanan tetap berlaku dan taruhan pada jumlah ronde akan dikembalikan dengan odds "1".
4. "Jumlah pusingan". Pemain ditawarkan meneka berapa pusingan akan ada dalam perlawanan. Hanya pusingan yang diselesaikan secara penuh dikira dalam pertaruhan ini.
5. Handicap Keputusan Mata (Termasuk Menang Dalam Jarak). Handicap dikira berdasarkan skor akhir perlawanan penuh, seperti yang dinyatakan dalam sumber rasmi pertandingan. Jika perlawanan tamat lebih awal, pertaruhan yang dibuat ke atas pejuang yang menang dalam jarak akan diselesaikan sebagai pertaruhan menang. Pertaruhan ke atas lawannya akan diselesaikan sebagai pertaruhan kalah, (tanpa mengira nilai handicap).

6. Dalam pertandingan, peserta tidak meninggalkan gong pada awal pusingan seterusnya, jadi dianggap bahawa perlawanan berakhir di pusingan sebelumnya.
7. Pertaruhan "Kemenangan ahli sukan 1 atau 2" ditandai dalam Sukan "Kemenangan ahli sukan"1" ("2") terdiri daripada mata di bawah:
 - "Kemenangan dengan mata";
 - "Kemenangan dengan knockout";
 - "Kemenangan dengan knockout teknikal";
 - "Hilang kelayakan lawan atau pelepasannya saat perlawanan".
8. Pertaruhan ini adalah "Draw". Ditandai dalam garis "X", ditentukan oleh keputusan juri persamaan mata para atlet setelah akhir pusingan pertarungan.
9. Pertaruhan "Kemenangan dengan mata" bermakna kemenangan yang ditetapkan oleh keputusan pengadil setelah semua pusingan perlawanan selesai.
10. Pertaruhan "Kemenangan awal" terdiri daripada knockout, knockout teknikal, hilang kelayakan lawan atau pelepasannya masa perlawanan.
11. Pasaran "Kemenangan" (dua hasil). Kalau perlawanan selesai dengan keputusan imbang, maka pertaruhan pada kemenangan pemain satu atau pemain dua akan dikira sama dengan "1".
12. Pertaruhan "Kemenangan 2 pada pusingan 3". Taruhan ini dianggap menang kalau petinju 2 akan menang secara knockout atau technical decision pada pusingan 3.
13. Pertaruhan "Pertarungan akan berakhir pada pusingan 10-12". Pertaruhan ini akan dikira dengan kemenangan jika atlet memenangi kemenangan awal dengan knockout atau penyelesaian teknikal dari pusingan 10 hingga pusingan 12.
14. Pertaruhan "Kemenganan yang ditetapkan oleh penyelesaian teknikal". Perhentian perlawanan oleh karena trauma atau alasan yang lain dengan perkiraan mata dalam catatan pengadil dan menyimpulkan keputusan menurut keputusan pusingan yang jumlahnya tidak penuh.
15. Jumlah Kejatuhan. Pelanggan hendaklah meramalkan jumlah kejatuhan dalam perlawanan. Semua kejatuhan dikira, termasuk yang diikuti dengan tewas jatuh atau tewas jatuh teknikal.

8.9. UFC

1. Awal pertandingan diumumkan dengan suara gong sebelum pusingan pertama.
2. Kalau keputusan tentang keputusan perlawanan tidak dapat diambil atau perlawanan diselesaikan oleh kerana alasan apa saja tanpa keputusan mengenai hasil perlawanan maka semua taruhan dianulirkan. Kalau keputusan perlawanan telah dipastikan maka pertaruhan tersebut akan dibayar.
3. Kalau perubahan jumlah pusingan pertaruhan pada keputusan perlawanan tetap berlaku dan taruhan pada jumlah ronde akan dikembalikan dengan odds "1".
4. "Jumlah Pusingan". Pelanggan mesti meramalkan bilangan pusingan dalam pertarungan dengan tepat, supaya taruhan pada pasaran ini dapat menang. Hanya pusingan dengan lebih separuh daripada masa diperuntukkan telah berlalu akan diambil kira dalam jumlah pusingan. Separuh daripada pusingan 5 minit dianggap sebagai 2 minit 30 saat. Oleh itu, 2.5 pusingan bermakna dua pusingan dan 2 minit 30 saat pada pusingan ketiga. Jika pertarungan berakhir tepat-tepat separuh masa (2 minit dan 30 saat) dalam satu pusingan, pertaruhan "Lebih/Kurang" pada jumlah pusingan akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00.
5. Dalam pertandingan, peserta tidak meninggalkan gong pada awal pusingan seterusnya, jadi dianggap bahawa perlawanan berakhir di pusingan sebelumnya.
6. Perkara 6 baharu. Jika pusingan pertama berakhir pada 2 minit pertama, pertaruhan pada jumlah pusingan kurang 0.5 akan diselesaikan sebagai menang.
7. Pertaruhan "Kemenangan ahli sukan 1 atau 2" ditandai dalam Sukan "Kemenangan ahli sukan"1" ("2") terdiri daripada mata di bawah:
 - "Kemenangan dengan mata";

- "Kemenangan dengan knockout";
 - "Kemenangan dengan knockout teknis";
 - "Hilang kelayakan lawan atau pelepasannya saat perlawanan".
8. Pertaruhan ini adalah "Draw". Ditandai dalam garis "X", ditentukan oleh keputusan juri persamaan mata para atlet setelah akhir pusingan pertarungan.
 9. Pertaruhan "Kemenangan dengan mata" bermakna kemenangan yang ditetapkan oleh keputusan pengadil setelah semua pusingan perlawanan selesai.
 10. "Menang Dalam Jarak Kawasan". Ini termasuk kemenangan melalui kalah mati, kalah mati teknikal, painful locks/chokehold/submission, penyingkiran pihak lawan, atau lawan yang menarik diri semasa pertarungan.
 11. Pasaran "Kemenangan" (dua hasil). Kalau perlawanan selesai dengan keputusan imbang, maka pertaruhan pada kemenangan pemain satu atau pemain dua akan dikira sama dengan "1".
 12. "()" Akan Menang Dalam Pusingan ()". Pertaruhan ini akan menang sekiranya atlet yang dipilih menang dalam tempoh pusingan perlawanan melalui knockout atau berdasarkan keputusan teknikal dalam pusingan pilihan itu.
 13. Serangan. Serangan utama. Apabila menyelesaikan pertaruhan di pasaran ini, hanya serangan yang berjaya dikira. Serangan yang tidak mengenai sasarannya tidak diambil kira, melainkan dinyatakan sebaliknya.
 14. Handicap Keputusan Mata (Termasuk Menang Dalam Jarak). Handicap dikira berdasarkan skor akhir perlawanan penuh, seperti yang dinyatakan dalam sumber rasmi pertandingan. Jika perlawanan tamat lebih awal, pertaruhan yang dibuat ke atas pejuang yang menang dalam jarak akan diselesaikan sebagai pertaruhan menang. Pertaruhan ke atas lawannya akan diselesaikan sebagai pertaruhan kalah, (tanpa mengira nilai handicap).

8.10. Lumba sepeda

1. Pertandingan dianggap telah dimulakan selepas pusingan kelayakan pertama bermula.
2. Untuk pertaruhan yang membandingkan atlet individu atau pasukan terhadap satu sama lain (Perlawanan), peserta-peserta yang berkenaan mesti memulakan perlumbaan untuk pertaruhan pada mereka kekal sah.
 - Jika satu atau lebih peserta yang ditentukan tidak memulakan perlumbaan, pertaruhan akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
 - Jika satu atau kedua-dua pelumba terkeluar daripada perlumbaan, pertaruhan diselesaikan berdasarkan kedudukan akhir.
 - Jika kedua-dua peserta memulakan acara berbasikal berbilang hari, tetapi tidak hadir dalam kedudukan akhir, peserta yang mengambil bahagian dalam lebih banyak peringkat akan dianggap telah tamat pada kedudukan yang lebih tinggi.

8.11. Polo air

1. Semua pertaruhan dihitung berdasarkan keputusan perlawanan setelah masa perlawanan (32 minit, 4 babak selama 8 minit). **Syarikat pertaruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam masa perlawanan. Data yang ditunjuk dalam Sukan dan Langsung tidak persis. Reglaman permainan tolong dipastikan pada sumber data rasmi.**
2. Babak tambahan dan seri pelemparan 5 meter dimasukkan dalam pertaruhan "Qualify", pemenang perlawanan dan lain sebagainya.
3. Kalau perlawanan bermula tetapi tidak selesai maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertaruhan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.

4. Perlawanan dianggap jadi setelah 30 minit masa perlawanan. Dalam kasus ini semua pertarungan akan dihitung sesuai dengan keputusan serentak perlawanan berhenti.

8.12. Bola tampar

1. Kalau perlawanan bermula tetapi tidak selesai maka semua pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertarungan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
2. Kalau set belum selesai maka keputusan pertarungan yang telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti akan dihitung. Semua pertarungan yang lain akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau set selesai tetapi perlawanan belum selesai maka pertarungan pada set itu dianggap bersah.
3. Pertarungan pada CEV dan Challenge Cup akan termasuk set "emas" kalau perlawanan tersebut akan ditawarkan (set "emas" (sampai 15 mata) ditetapkan kalau para lawan pada salah satu tahap CEV dan Challenge Cup mempunyai jumlah mata yang sama.
4. Handicap dan total pada perlawanan bola tampar ditunjukkan dalam mata kecuali kasus "set handicap" dan "set total".
5. Pertarungan pada "Skor babak" dalam sukan pertarungan tersebut dinamakan 3:0; 3:1 dll.
6. Pertarungan "Siapa yang lebih tinggi sesuai dengan keputusan kejohanan": kalau pasukan tidak keluar dari kelompok, diprihatikan urutan yang ditempatkan (di dalam kelompok), lalu mata yang diterima.
7. Pertarungan "Durasi perlawanan". Perlu menetapkan durasi perlawanan akan melebihi atau mengurangi angka dalam minit yang ditawarkan. Ditetapkan sesuai dengan durasi semua babak perlawanan total menurut data protokoler rasmi.
8. Pertarungan "Lumba sampai tiga (lima dll) mata". Perlu meneka siapa yang dari peserta akan mendapat jumlah mata dalam babak yang ditunjukkan. Kalau salah satu peserta perlawanan untuk sebarang sebab menolak melanjutkan permainan sebelum salah satu peserta mendapat jumlah mata yang ditunjukkan maka pertarungan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
9. Pertarungan "Pemimpin setelah mata dicetak". Perlu meneka keadaan pasukan setelah jumlah mata yang ditentukan diterima.
Contoh. pertarungan "Setelah 10 mata kemenangan pasukan 1".
Ada beberapa varian:
skor perlawanan (6:4), dimainkan 10 mata, menang pasukan 1 - pertarungan menang.
skor perlawanan (3:7), dimainkan 10 mata, menang pasukan 2 - pertarungan kalah.
skor perlawanan (3:7), dimainkan 10 mata, seri - pertarungan kalah.
10. Pertarungan "mata ekstra". Perlu meneka apakah ada mata ekstra dalam set. pertarungan "Mata ekstra - ya" akan terhitung menang setelah kemenangan salah satu pasukan setelah skor 24:24.
11. Pertarungan "Tiebreaker". Perlu meneka apakah ada babak kelima dalam set (tiebreaker).
Pertarungan "Tiebreaker - ya" akan terhitung menang kalau dalam perlawanan ada partu kelima (tiebreaker).
12. Pertarungan "Total babak dengan keputusan yang paling efektif" (kecuali babak kelima).
Misalnya, "Total babak dengan keputusan yang paling efektif 47.5 K", skor perlawanan (25:23,26:24,23:25,23:25,18:16) maka pertaruhannya kalah.
13. Pertarungan "Total babak dengan keputusan yang paling buruk" (termasuk babak kelima).
Misalnya, "Total babak dengan keputusan yang paling buruk 40.5 K", skor perlawanan (25:23,26:24,23:25,23:25,18:16) maka pertaruhannya menang.

8.13. Bola tangan

1. Semua taruhan dihitung berdasarkan keputusan perlawanan setelah masa perlawanan (60 minit, 2 babak selama 30 minit).
2. Tambahan masa dan penalti yang dilakukan dari jarak 7 meter dihitung hanya dalam taruhan pada pengeluaran ke pusingan berikutnya, pada league yang lain, pada pemenang perlawanan dll.
3. Taruhan Langsung. Kalau perlawanan tidak selesai maka semua taruhan pada perlawanan tersebut akan dihitung dengan odds "1" kecuali kejadian yang telah terjadi dan ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
4. Taruhan "Pencetak gol terbaik dalam kejohanan" dihitung dengan tambahan masa dan tanpa penalti yang dilakukan dari jarak 7 meter.
5. Sesuai peraturan kejohanan Tionghoa perlawanan selesai kalau perselisihan skor mencapai 15 dan masa perlawanan telah mencapai 30 minit (aturan kasih sayang).
6. Dalam taruhan pada kad kuning perlu meneka jumlah kad kuning yang diberikan kepada pemain.
7. Dalam taruhan untuk tendangan penalti tujuh meter, Pelanggan perlu meramalkan jumlah tendangan penalti (gol) yang diberikan.
8. Perpertaruhan "Penangguhan 2 Minit". Penggantungan dua minit sahaja dikira. Minit penalti diberikan sebelum permulaan tempoh atau selepas tamatnya separuh (perlawanan) yang dimasukkan dalam rekod perlawanan akhir dikira semasa perpertaruhan diselesaikan. Bookmaker menawarkan perpertaruhan berikut: "Penangguhan 2 Minit Pertama" / "Penangguhan 2 Minit Terakhir" dan "Penangguhan 2 Minit Total" / "Penangguhan 2 Minit Total (mengikut pasukan)".
9. **Perlawanan alternatif.** Dalam jenis perlawanan ini dibandingkan keputusan pasukan dalam perlawanan yang disalurkan Langsung. Kalau salah satu perlawanan tersebut selesai dengan kekalahan teknikal maka taruhan pada perlawanan alternatif akan dikembalikan dengan odds "1"
10. Taruhan pada "Bola tangan. Statistik" dihitung dengan tambahan masa dan tanpa penalti yang dilakukan dari jarak 7 meter.

8.14. Golf

1. Kejohanan besar golf boleh berlangsung selama tiga-empat hari dan jumlah total lubang yang perlu dilewati biasanya 72.
2. Pemain dianggap aktif kalau dia membuat pukulan pertama. Kalau pemain menolak melanjutkan permainan maka semua taruhan pada pemain tersebut dianggap kalah.
3. Pemenang kejohanan. Pemenang adalah pemain golf yang menempatkan urutan pertama dalam kejohanan yang ditetapkan sesuai keputusan play-off kalau tahap tersebut masuk dalam peraturan penyelenggaraan perlawanan.
4. Kalau ada dua pemimpin (atau beberapa) yang mempunyai jumlah mata yang sama setelah masa perlawanan selesai, pemenang kejohanan biasanya ditetapkan sesuai dengan sistem pengeluaran dengan menggunakan aturan "sudden death". Dalam kasus ini pemenang "play-off" dianggap pemenang kejohanan dan dalam sistem taruhan. Peserta yang lain menempatkan urutan kedua.
5. Taruhan pada perbandingan peserta kejohanan. Pemenang adalah peserta yang menempatkan urutan yang lebih tinggi pada akhir kejohanan dengan play-off. Kalau salah satu pemain tidak ikut cut maka peserta yang lain menang. Kalau salah satu pemain tidak ikut cut maka keputusan perlawanan tersebut ditetapkan sesuai skor terendah setelah penetapan senarai peserta yang ikut cut. Kalau salah satu pemain didiskualifikasi baik sebelum dua pusingan selesai mahupun setelah kedua peserta ikut cut maka peserta yang masih ikut

perlawanan dianggap sebagai pemenang. Kalau salah satu peserta didiskualifikasi serentak pusingan ketiga atau keempat dan lawannya tidak ikut cut maka peserta yang didiskualifikasi dianggap sebagai pemenang. Kalau odds pada "seri" tidak ditawarkan perlawanan pemain yang menempatkan urutan yang sama akan dikembalikan dengan odds "1".

6. Pertaruhan pada kemenangan dengan handicap. Salah satu peserta bermula bermain dengan handicap yang ditambahkan ke skor akhirnya. Pemain yang tidak ikut cut, dikeluarkan dari perlawanan atau didiskualifikasi dianggap sebagai pengalah. Kalau kedua peserta tidak ikut cut maka skornya dihitung dengan handicap. Pertaruhan pada perlawanan dibatal kalau kedua peserta keluar dari perlawanan atau didiskualifikasi atau salah satu peserta tidak bermula bermain. Kalau semua pusingan dimainkan maka pertaruhan pada kemenangan dengan handicap akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali perlawanan masa keputusan perlawanan telah ditetapkan.
7. Pertaruhan pada pasukan, misalnya, pemain Inggris terbaik dll. Sebagai pemenang dianggap peserta yang menempatkan urutan yang lebih tinggi pada akhir kejohanan. Peserta yang tidak ikut cut akan dianggap sebagai pengalah. Kalau tidak ada pemain sama sekali yang ikut cut maka keputusan perlawanan tersebut ditetapkan sesuai skor terendah setelah penetapan senarai peserta yang ikut cut. Pemain bergabung hanya untuk pertaruhan. Kalau peserta tidak bermula bermain maka semua pertaruhan dibatal, untuk perhitungan pertaruhan yang diletakkan digunakan aturan no. 4. Untuk perhitungan digunakan aturan "dead heat" kecuali kasus masa pemenang ditetapkan sesuai keputusan play-off.
8. Pertaruhan pada pemenang grup dengan handicap. Setiap peserta dari group mendapat handicap. Pemenang grup ditetapkan sesuai skor akhir peserta dengan handicap. Peserta yang tidak ikut cut akan dianggap sebagai pengalah. Tetapi kalau dalam pertaruhan pada tempat, cut diikuti oleh jumlah peserta yang tidak cukup, tempat kosong dibagi di antara pemain yang tidak ikut cut sesuai dengan skor akhir mereka dengan handicap.
9. Dalam beberapa kejohanan wakil rasmi boleh menawarkan kepada peserta yang punya kesempatan menjadi pemenang ikut beberapa lubang tambahan. Dalam kasus ini sebagai pemenang diumumkan peserta yang mendapat jumlah mata terendah setelah dia ikut jumlah lubang tambahan yang ditetapkan maka peserta yang lain menempatkan urutan kedua.
10. Pertaruhan pada 18 lubang. Sebagai pemenang dianggap peserta yang mendapat jumlah mata terendah setelah 18 lubang. Kalau perlawanan dari dua atau tiga peserta diubah atau ditawarkan oleh kami dengan varian yang lain maka semua pertaruhan tetap sama pada pasangan atau tiga pemain yang ditawarkan serentak penerimaan pertaruhan. Kalau salah satu pemain tidak bermula bermain maka pertaruhan pada pasangan dan tiga pemain akan dibatal. Kalau dalam perlawanan dari dua pemain kedua pemain mendapat jumlah mata yang sama dan tidak ada odds "seri" maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau dalam perlawanan dari tiga pemain ketiga pemain mendapat jumlah mata yang sama maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau dalam perlawanan dari tiga pemain dua pemain mendapat jumlah mata yang sama digunakan aturan "dead heat". Kalau ada penawaran pertaruhan pada grup yang terdiri dari lebih dari tiga pemain dalam pusingan yang sama maka digunakan aturan "dead heat". Kalau pemain tidak ikut serta perlawanan maka pertaruhan padanya dibatal.
11. Ikut cut/tidak ikut cut. Kalau pemain keluar dari perlawanan atau didiskualifikasi sebelum cut maka pertaruhan dianggap kalah. Kalau pemain keluar dari perlawanan atau didiskualifikasi setelah cut maka pertaruhan dianggap menang. Kalau pemain tidak ikut serta perlawanan maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
12. "Siapa yang lebih baik sesuai dengan keputusan kejohanan-head". Di antara pasangan yang ditawarkan Anda perlu memilih pemain yang menempatkan urutan lebih tinggi dalam kejohanan. Pegolf yang ikut pusingan lengkap (18 lubang) dianggap lebih baik. Kalau dalam perlawanan dari dua pemain kedua pemain mendapat jumlah mata yang sama dan tidak ada odds "seri" maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau dalam

perlawanan dari tiga pemain ketiga pemain mendapat jumlah mata yang sama maka semua pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1".

13. Kalau pemain yang bermula bermain keluar dari perlawanan sebelum pusingan lengkap (18 lubang) dia dianggap kalah terlepas dari skor. Awal perlawanan dianggap pukulan pertama ke arah lubang. Kalau peserta keluar dari perlawanan sebelum awalnya maka semua pertarungan pada semua peserta grup tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
14. Kalau keputusan kejohanan dipengaruhi oleh cuaca buruk maka pertarungan dihitung sesuai dengan skor terakhir kalau dimainkan 36 lubang atau lebih kecuali kejohanan yang diadakan pada beberapa padang.
15. Pertarungan pada Ryder Cup, Piala Presiden. Poin saat pengiraan: kemenangan dalam perlawanan - 1 poin, seri dalam perlawanan - 0,5 poin.

8.15. Dart

1. Pertarungan pada perlawanan. Kalau perlawanan bermula tetapi belum selesai maka pemain yang masuk pusingan berikutnya akan dianggap sebagai pemenang. Tetapi pertarungan pada set, leg, handicap dan pertarungan khas dianulirkan kalau keputusan pertarungan tersebut tidak ditetapkan.
2. Handicap dan total pada perlawanan ditunjukkan dalam set kalau tidak ada informasi lain dalam Sukan.
3. "180 mata" dalam dart adalah keputusan maksimal 3 pelemparan per visit.

8.16. Curling

1. Pertarungan pada perlawanan curling diterima dengan babak tambahan (ekstra end), kalau tidak ada informasi yang lain. perlawanan terdiri dari 10 babak (end). Bila kedua regu mencatat skor seri pada babak 10, babak tambahan (ekstra end) dimainkan hingga ada regu yang menang.
2. Babak (end) boleh selesai dengan skor 0:0 kalau tidak ada batu yang mencapai sasaran atau dua batu dua regu lawan yang berada paling dekat ke pusat sasaran berada pada jarak yang sama.
3. Kalau perlawanan bermula tetapi tidak selesai maka semua pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertarungan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
4. Perlawanan dianggap jadi setelah 5 babak lengkap. Dalam kasus ini semua pertarungan akan dihitung sesuai dengan keputusan serentak perlawanan berhenti.
5. pasukan dianggap kalah terlepas dari skor perlawanan kalau pasukan tidak sempat membuat semua lemparan (selama satu babak pasukan bergantian perlu melempar 8 batu).
6. Semua pertarungan dihitung sesuai dengan keputusan perlawanan rasmi termasuk babak tambahan (ekstra end) (kecuali pertarungan pada seksyen perlawanan).

8.17. Kriket

1. Pertarungan dihitung berdasarkan skor rasmi yang diumumkan oleh kantor penyelenggaraan perlawanan tersebut.
2. Kalau perlawanan diinterupsi dan tidak dilanjutkan maka semua pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1".
3. Ada beberapa jenis pertarungan pada kriket:
 - Twenty20 perlawanan singkat - masa perlawanan berlangsung selama 3.5 jam;

- One Day International match (ODI) - masa perlawanan berlangsung selama lebih dari 8 jam;
 - Perlawanan tes - 5 hari perlawanan dengan minimal 90 overs setiap hari untuk setiap pasukan dua kali.
4. Jika keputusan atau statistik sesuatu perlawanan tidak tersedia, semua pertaruhan akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00, kecuali jika keputusan pertaruhan tersebut telah pun ditentukan.
 5. Sekiranya maklumat tentang perlawanan daripada sumber rasmi lewat diterima:
 - Pertaruhan pra-perlawanan: pertaruhan akan diselesaikan dalam masa 48 jam selepas acara berakhir.
 - Pertaruhan secara langsung: pertaruhan akan diselesaikan dalam masa 12 jam selepas acara berakhir.
 - Pertaruhan pada perlawanan ini tidak akan dikira semula sekiranya sumber rasmi membuat pelarasan pada datanya
 6. Kalau skor perlawanan rasmi seri dan tidak ada pertaruhan pada seri maka akan dihitung semua sarana untuk meneka pemenang misalnya "bowl off", "super over" dll. Bowl offs dan super overs tidak termasuk pertaruhan lain.
 7. Dalam perlawanan dengan jumlah overs yang terhad, pertaruhan pada statistik untuk satu pasukan atau keseluruhan perlawanan akan dibatalkan jika kurang daripada 80% overs pasukan atau jumlah overs dimainkan disebabkan oleh faktor luaran termasuk keadaan cuaca buruk, kecuali dalam kes di mana keputusan telah ditentukan pada masa innings berakhir.
 8. "Batsman Pasukan Teratas".
 Batsman teratas pasukan ditentukan oleh pemain yang menskor larian terbanyak. Larian yang diskor dalam super over tidak diambil kira. Jika dua atau lebih pemain menskor jumlah larian yang sama, peraturan "Dead Heat" dikenakan.
 Jika seorang batsman menarik diri kerana kecederaan, tetapi kemudian kembali ke gelanggang, jumlah larian yang diskor oleh batsman itu dalam inning diambil kira. Jika batsman tidak kembali ke gelanggang, jumlah mereka ialah bilangan larian yang mereka skor sebelum menarik diri daripada permainan.
 Jika batsman tertentu tidak muncul dalam XI permulaan pasukan, pertaruhan pada mereka akan terbatal. Pertaruhan pada batsman yang tidak memukul atau tidak memasuki permainan akan dianggap telah kalah.
 Dalam perlawanan dengan jumlah overs yang terhad, pertaruhan akan terbatal jika kurang daripada 50% overs pasukan dimainkan disebabkan faktor luaran, termasuk keadaan cuaca buruk, kecuali dalam kes di mana keputusan telah ditentukan pada masa inning berakhir.
 9. Bowler Terbaik Pasukan Seorang bowler terbaik pasukan ialah pemain yang memiliki wickets individu terbanyak dalam innings individu. Pertaruhan pada pemain yang tidak bowl atau tidak memasuki permainan akan dianggap telah kalah. Sekiranya dua atau lebih pemain menamatkan perlawanan dengan jumlah wickets yang sama, pemain dengan larian paling sedikit yang diskor terhadap mereka akan dianggap sebagai bowler terbaik. Jika dua atau lebih pemain adalah sama pada kedua-dua wickets dan larian, peraturan Dead Heat dikenakan. Jika tiada bowler mengambil wicket, semua pertaruhan akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00. Pertaruhan yang diletakkan pada mana-mana pemain yang tidak muncul dalam 11 permulaan atau yang muncul sebagai pemain gantian akan dibatalkan. Wickets yang didapatkan dalam super over tidak diambil kira. Jika seorang pemain muncul dalam 11 permulaan dan kemudiannya digantikan, kedua-dua pemain ini dan pemain yang menggantikan mereka akan diambil kira. Pertaruhan pada perlawanan dengan jumlah overs yang terhad akan dibatalkan jika kurang daripada 80% overs yang dijadualkan dimainkan oleh pasukan kerana faktor luaran, termasuk cuaca buruk, kecuali dalam kes di mana keputusan telah ditetapkan sebelum innings itu terganggu.
 10. Pertaruhan pada pemain yang tidak termasuk salah satu kelompok yang terdiri dari 11 orang

dianulirkan. pertaruhan pada pemain yang masuk salah satu kelompok tetapi tidak memukul bola akan dikembalikan dengan odds "1".

11. "Larian Pada Kejatuhan Wicket". Pertaruhan akan menang sekiranya kriteria berikut diramalkan dengan betul: wicket yang diambil dan jumlah keseluruhan larian. Sekiranya wicket tidak diambil dan jumlahnya lebih tinggi daripada jumlah minimum yang ditentukan, pertaruhan akan diselesaikan sebagai kalah. Sekiranya wicket tidak diambil dan jumlah larian melebihi jumlah maksimum yang ditentukan, pertaruhan diselesaikan dengan kebarangkalian 1.00.
12. Perlumbaan ke 10 larian. Pertaruhan kekal, melainkan pemain yang disenaraikan tidak membuat pukulan terlebih dahulu – dalam kes ini, semua pertaruhan akan dibatalkan. Pertaruhan dikekalkan tidak mengambil kira yang mana satu pemain disenaraikan yang memukul bola pertama. Jika tiada antara pemain mendapat 10 larian, pertaruhan pada satu keputusan "Tiada Mana-Mana" akan menang. Dalam perlawanan yang dipengaruhi oleh cuaca kurang baik, jika tiada mana-mana pun batsman mendapat 10 larian dan tiada satu pun disingkirkan, pertaruhan akan dibatalkan. Jika tiada mana-mana batsman mendapat 10 larian dan kedua-duanya disingkirkan, pertaruhan pada hasil keputusan "Tiada Mana-Mana" akan menang.
13. "() Jumlah Larian Individu () Overs Pertama Lebih/Kurang ()".
Penalti yang diberikan selepas innings berakhir tidak diambil kira untuk jumlah larian dalam innings tersebut.
Jika jumlah overs yang dipilih tidak dimainkan kerana faktor luaran atau keadaan cuaca buruk, pertaruhan akan dibatalkan, kecuali dalam kes di mana keputusan telah ditentukan.
Jika jumlah overs yang dipilih tidak dimainkan dalam satu inning (cth. kerana seluruh pasukan bowled out atau mencapai jumlah larian yang diperlukan sebelum jumlah overs yang dipilih telah dimainkan), pertaruhan kekal sah.
Larian tambahan adalah termasuk apabila pertaruhan diselesaikan, tanpa mengira sebab ianya diberikan.
Dalam perlawanan ujian, jumlah penuh overs yang ditentukan mesti dimainkan sepenuhnya untuk pertaruhan kekal, dengan pengecualian kes-kes di mana seluruh pasukan bowled out atau mencapai jumlah larian yang diperlukan kurang daripada overs yang ditentukan.
14. Jumlah Larian Pasukan (Jumlah Larian Individu). Penalti yang diberikan selepas innings berakhir tidak diambil kira untuk jumlah larian dalam innings tersebut. Pertaruhan pada pasaran ini diselesaikan berdasarkan skor akhir pasukan pemukul. Jika terdapat seri dan overs tambahan dimainkan (super over atau bola keemasan), pertaruhan pada hasil keputusan perlawanan tersebut diselesaikan berdasarkan jumlah larian yang diskor pada masa biasa. Pertaruhan pada perlawanan dengan jumlah overs yang terhad dibatalkan jika kurang daripada 80% overs yang dijadualkan dimainkan oleh pasukan disebabkan faktor luaran, termasuk cuaca buruk, kecuali dalam kes di mana hasil keputusan telah ditetapkan sebelum inning terganggu. Pertaruhan pada perlawanan Ujian dibatalkan sekiranya berlaku seri, dengan syarat bahawa kurang daripada 60 overs telah dimainkan, kecuali dalam kes di mana pertaruhan telah diselesaikan.
15. Skor Individu Tertinggi (Larian Pemain); Jumlah Larian Pemain; Bilangan Larian Pemain. Dalam perlawanan ujian, pertaruhan ini diselesaikan berdasarkan jumlah tertinggi mata larian yang didapatkan dalam satu pusingan. Larian daripada dua pusingan tidak ditambahkan bersamasama melainkan dinyatakan sebaliknya.
16. Over, penghantaran, jumlah larian pasukan 1/2. Untuk tujuan penyelesaian pertaruhan, hantaran yang dibaling semula – dan mana-mana larian tambahan diberikan kepada mereka – diambil kira. Sebagai contoh, jika over bermula dengan: Lebar – Tanpa Bola – Empat, maka "Empat" dianggap sebagai penghantaran ketiga dalam over tersebut.
17. Beberapa jenis keputusan (pertaruhan) boleh dihitung hanya setelah muncul jadual perlawanan lengkap pada sumber data rasmi iaitu setelah 10-12 jam menunggu.
18. Pertaruhan "Top batsman". Kalau dua atau lebih pemain mendapat jumlah run yang sama maka pertaruhan pada pemain tersebut akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau pemain

diumumkan sebagai anggota salah satu pasukan tetapi tidak masuk padang maka pertarungan pada "Top batsman" dianggap kalah.

19. Batsman Terbaik Dalam Perlawanan:

Batsman terbaik dalam satu perlawanan ialah pemain yang menskor larian terbanyak. Larian yang diskor dalam super overs tidak diambil kira. Jika dua atau lebih pemain menskor jumlah larian yang sama, peraturan Dead Heat dikenakan.

Jika seorang batsman menarik diri kerana kecederaan, tetapi kemudian kembali ke padang, jumlah bilangan larian yang diskor oleh batsman ini dalam innings diambil kira. Jika batsman tidak kembali ke padang, jumlah bilangan larian mereka ialah jumlah larian yang mereka skor sebelum menarik diri daripada permainan.

Jika batsman tidak muncul dalam 11 permulaan, pertarungan pada mereka akan dibatalkan.

Pertarungan pada batsmen yang muncul dalam pasukan tetapi tidak memukul akan diselesaikan sebagai satu kekalahan.

Dalam perlawanan dengan jumlah overs yang terhad, pertarungan akan dibatalkan jika kurang daripada 50% daripada jumlah overs yang ditentukan dimainkan oleh mana-mana pasukan disebabkan faktor luaran seperti cuaca buruk, kecuali dalam kes di mana pertarungan telah diselesaikan.

20. Pasaran ini menggunakan sistem penilaian berasaskan mata untuk menentukan hasilnya.

Sistem ini adalah seperti berikut: 1 mata setiap run, 20 mata setiap wicket, 10 mata setiap catch, 25 mata setiap stumping.

- Taruhan kembali kepada pemain yang tidak menyertai. Jika seorang pemain tidak termasuk dalam barisan awal, tetapi kemudiannya memasuki perlawanan sebagai pemain gantian, maka keputusannya akan dikira berdasarkan jumlah larian yang telah dia skor, tidak kira pada waktu mana dia memasuki perlawanan.
- Dalam perlawanan One Day kedua-dua pasukan mesti menghadapi sekurang-kurangnya 40 overs setiap satu, jika tidak pertarungan dibatalkan, kecuali penyelesaian taruhan ditentukan.
- Dalam perlawanan Test dan First Class, keseluruhan perlawanan dikira. Dalam permainan yang diambil sekurang-kurangnya 200 overs harus dimainkan, jika tidak, pertarungan akan menjadi tidak sah, kecuali penyelesaian taruhan ditentukan. Dalam permainan Twenty20, Semua perlawanan 20 overs harus dimainkan dan harus ada hasil resmi kecuali penyelesaian taruhan ditentukan.

21. Jika mana-mana pemain telah digantikan dan tidak kembali ke permainan, maka keputusan akhir dia akan ditentukan berdasarkan keputusannya sehingga waktu dia diganti. Begitu juga, mana-mana pemain yang menyertai perlawanan sebagai pemain gantian juga akan mempunyai keputusannya dikira berdasarkan larian yang dia skor.

22. Jumlah Kehilangan Wicket Bagi X Larian. Pertarungan diselesaikan berdasarkan bilangan kehilangan wicket pada saat bilangan larian yang tertentu dicapai. Wicket yang hilang selepas bilangan larian yang diperlukan telah dicapai tidak akan diambil kira.

Sebagai contoh: Pasukan 2, Jumlah Kehilangan Wicket Selama 50 Larian — Di bawah 1.5 Jika pasukan telah mencapai 50 larian dan hilang 1 wicket dalam over ke-19, dan telah mencapai 50 larian dan hilang 2 wicket dalam over ke-20, pertarungan akan diselesaikan sebagai menang, kerana 50 larian telah dicapai dengan hanya 1 wicket yang diambil.

Jika bilangan wicket yang ditentukan dalam pertarungan telah hilang sebelum pasukan mencapai bilangan larian yang diperlukan, ia akan diselesaikan berdasarkan bilangan wicket semasa.

Sebagai contoh: Pasukan 2, Jumlah Kehilangan Wicket Selama 50 Larian — Di bawah 1.5 Jika, pada saat mereka mencapai 40 larian, pasukan sudah pun hilang 2 wicket, pertarungan akan diselesaikan sebagai kalah.

Jika dalam perlawanan ujian pasukan mengisytiharkan, atau perlawanan berakhir dalam seri, atau jika matlamat dicapai, bilangan larian dan wicket akan dianggap muktamad dan digunakan untuk menyelesaikan pertarungan.

23. Lead / Handicap Pusingan Pertama. Pertaruhan dalam pasaran ini melibatkan penentuan perbezaan dalam larian yang diskor oleh dua pasukan tersebut dalam pusingan pertama perlawanan Ujian.
Jika perlawanan berakhir dengan keputusan seri dan kurang daripada 200 over telah dimainkan oleh setiap pasukan, pertaruhan akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00. Ini tidak termasuk kejadian apabila keputusan pertaruhan ditentukan pada akhir pusingan pertama. Jika deklarasi berlaku pada pusingan pertama, pertaruhan akan diselesaikan mengikut keputusan yang ditentukan semasa deklarasi berlaku.
24. Bola Pertama. Pertaruhan pada keputusan balingan pertama oleh satu pasukan/dalam perlawanan. Jika balingan pertama menghasilkan pukulan percuma, semua keputusan pukulan percuma akan dianggap tidak sah. Semua balingan yang menghasilkan tambahan akan diambil kira semasa menyelesaikan pertaruhan. Jika satu balingan menghasilkan tambahan dan juga keputusan lain, tambahan akan diutamakan semasa menyelesaikan pertaruhan, kecuali dinyatakan sebaliknya. Untuk balingan yang menghasilkan tambahan atau wicket, sebarang larian tambahan tidak akan diambil kira, kecuali dinyatakan sebaliknya.
25. "Siapa yang akan membuat lebih banyak run-out?", "Pasukan, jumlah keseluruhan run-out".
Pengiraan dibuat berdasarkan bilangan run-out yang dilakukan oleh pasukan pemukul semasa inning mereka, mengikut statistik rasmi perlawanan.

Chennai daily cricket adalah liga wilayah yang dimainkan mengikut peraturan kriket tertutup. Pasukan harus memainkan semua overs yang dijadualkan, atau hingga 5 wicket jatuh.

1. Peraturan pemberian mata:

- jika bail dijatuhkan daripada wicket disebabkan oleh pukulan terus daripada bowler, batsman akan disingkirkan
- jika batsman tidak memukul bola selepas ianya dibaling dan penjaga wicket menangkap (tidak menangkap) bola, batsman mendapat 0 mata.
- jika batsman memukul bola dan pepadang atau penjaga wicket menangkapnya tanpa menyentuh lantai, batsman akan disingkirkan
- jika batsman memukul bola dan bola menyentuh lantai, dalam situasi yang batsman atau bukan penyerang belum sampai ke tempat crease (kawasan), batsman akan disingkirkan jika pasukan pepadang menjatuhkan bails daripada wicket dengan bola.
- apabila batsman memukul bola ke dalam zon berkenaan, mereka akan diberikan mata seperti berikut:
 - A - 0 mata,
 - B,C (hingga mencapai bahagian tengah padang) - 1 mata,
 - B,C (melempi bahagian tengah padang hingga zon D) - 2 mata,
 - D (tanpa menyentuh lantai) - 6 mata, atau jika bola telah menyentuh lantai - 4 mata.

2. Jika bola pertama mendarat dalam zon B,C melepasi bahagian tengah padang (2 mata), dan jika ianya mendarat pada zon D (1 lagi mata), pasukan mendapat 3 mata keseluruhannya. Jika bola mendarat dalam zon B,C hingga ke tengah-tengah padang (1 mata), dan kemudiannya mendarat dalam zon B,C melepasi bahagian tengah-tengah padang, 2 mata diberikan secara keseluruhan.
3. Untuk satu bola mati (apabila bola dibaling hingga dan termasuk ke garisan tengah), 0 mata diberikan dan bola dibaling sekali lagi. Jika bola berikutnya juga ialah bola mati, batsman diberikan 5 mata.
4. Untuk gangguan fizikal terhadap batsman, batsman diberikan 5 mata.
5. Untuk satu bola yang baik (apabila bola dipukul melalui kawasan pukulan tanpa menyentuh batsman), 0 mata diberikan.
6. Untuk satu bola lampau jarak (apabila bola dibaling ke luar kawasan pukulan atau melintasi

crease pukulan), batsman diberi 2 mata.

7. Untuk larian sentuhan percuma (apabila bola terkena badan batsman), 0 mata diberikan dan permainan berterusan. Jika batsman dan bukan penyerang menukar tempat, 1 mata diberikan.
8. Untuk ketiadaan bola (apabila bowler memijak pada belakang crease pembaling; bola dipukul secara terus pada bahagian atas wicket tanpa menyentuh lantai; bola dibaling dan melantun dari lantai hingga lebih daripada aras bahu; bola dibaling keluar daripada padang), batsman diberikan 2 mata.

Cricket 24. Cyber League, Cyber Indian League 24

1. Peraturan permainan ini adalah sama dengan kriket sebenar: setiap pasukan bermain satu inning sebanyak 20 over.
2. Peraturan penyelesaian pertarungan:
 - Pertarungan “Pemenang Perlawanan” diselesaikan dengan mengambil kira keputusan super over.
 - Pertarungan “Over, Jumlah Larian Pasukan” diselesaikan berdasarkan jumlah larian yang diskor oleh pasukan, termasuk ekstra. Sekiranya over tersebut tidak dimainkan, pertarungan padanya akan dikembalikan.
 - Pertarungan “Jumlah”, “Jumlah Individu”, “Jumlah Larian Dalam Over” dan “Jumlah Larian Individu Dalam Over Pertama” diselesaikan berdasarkan jumlah larian yang diskor oleh pasukan, termasuk tambahan, tetapi tidak termasuk super over.
 - Pertarungan “Jumlah Larian Setiap Hantaran” diselesaikan berdasarkan jumlah larian yang diskor oleh pasukan, termasuk tambahan (jika tambahan ditambah kepada jumlah). Sekiranya over tersebut tidak dimainkan, pertarungan padanya akan dikembalikan.
 - Pertarungan “Adakah Wicket Akan Jatuh Dalam Over” diselesaikan berdasarkan keputusan over tersebut. Jika over tersebut tidak dimainkan, pertarungan padanya akan dikembalikan.
 - Pertarungan “Perkongsian Pembukaan Tertinggi” diselesaikan berdasarkan jumlah larian yang diskor oleh perkongsian pembukaan setiap pasukan.
 - Pertarungan “Bola Pertama Menjadi Bola Titik Tanpa Larian Diskor” diselesaikan berdasarkan keputusan untuk hantaran pertama dalam perlawanan, tanpa mengira pasukan mana yang membuat bowling, dan termasuk tambahan.
 - Pertarungan “Jumlah Larian Sebelum Kejatuhan Wicket” dan “Jumlah Larian Pada Kejatuhan Wicket” diselesaikan dengan cara berikut:
 - pertarungan tersebut menang jika kedua-dua pembolehubah diramalkan dengan betul (kejatuhan wicket dan jumlah)
 - pertarungan tersebut dikembalikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00 jika jumlahnya diramalkan dengan betul, tetapi kejatuhan wicket tidak diambil kira
 - pertarungan sedemikian kalah dalam semua kes lain
 - Pertarungan “Super Over” diselesaikan sebagai kemenangan jika super over dimainkan. Jika tidak, pertarungan ini diselesaikan sebagai kekalahan.
 - Pertarungan “Keputusan Selepas Over Pertama” diselesaikan berdasarkan jumlah larian yang diskor oleh setiap pasukan pada masa over tertentu dicapai.
 - Pertarungan “Jumlah Larian Dalam Skor Over Tertinggi Dalam Perlawanan” diselesaikan berdasarkan jumlah larian tertinggi yang diskor oleh pasukan dalam satu over, termasuk tambahan.
 - Pertarungan “Siapa yang Akan Kalah Lebih Banyak Wicket”, “Jumlah Wicket”, dan “Jumlah Kekalahan Wicket Pasukan” diselesaikan berdasarkan dengan jumlah wicket, tidak termasuk over super.
 - Pertarungan “Pemenang Super Over” diselesaikan sebagai kemenangan jika super over dimainkan dan satu pasukan menang.

- Pertaruhan “Adakah Satu Larian Tambahan Akan Diberikan Dalam Over” merujuk kepada larian tambahan, yang ditambahkan pada skor pasukan membuat pukulan untuk hantaran haram oleh pemain bowler. Selepas tambahan diberikan, hantaran tambahan akan melakukan bowled jika pasukan masih mempunyai larian untuk diskor.

8.18. Bola tangan pantai

1. Semua pertaruhan dihitung berdasarkan keputusan perlawanan setelah masa perlawanan (20 minit, 2 babak selama 10 minit).
2. Seri lemparan dihitung hanya dalam pertaruhan pada pemenang perlawanan, pengeluaran ke pusingan berikutnya, pada pemenang kejohanan dll.
3. Kalau perlawanan diinterupsi dan ditunda maka pertaruhan pada perlawanan tersebut tetap berlaku hingga perlawanan selesai atau salah satu pemain menolak melanjutkan perlawanan.
4. Perlawanan dianggap jadi setelah 18 minit masa perlawanan. Dalam kasus ini semua pertaruhan akan dihitung sesuai dengan keputusan serentak perlawanan berhenti.
5. Kalau pada akhir babak skor seri digunakan aturan "gol emas" maka pemenang babak adalah pasukan yang mencetak gol pertama. Kalau kedua babak dimenangkan oleh satu pasukan maka pasukan tersebut dianggap pemenang dengan skor 2:0.
6. Kalau setiap pasukan menang satu babak maka skor perlawanan seri. Untuk meneka pemenang digunakan aturan "kick-out" (satu pemain lawan penjaga gol).

8.19. Bola sepak pantai

1. Semua pertaruhan dihitung berdasarkan keputusan perlawanan setelah masa perlawanan (36 minit, 3 babak selama 12 minit). **Syarikat pertaruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam masa perlawanan. Data yang ditunjuk dalam Sukan dan Langsung tidak persis. Reglaman permainan tolong dipastikan pada sumber data rasmi.**
2. Babak tambahan dan penalti dihitung dalam pertaruhan pada pemenang perlawanan, pengeluaran ke pusingan berikutnya, pada pemenang kejohanan dll.
3. Kalau perlawanan bermula tetapi tidak selesai maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertaruhan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
4. Perlawanan dianggap jadi setelah 30 minit masa perlawanan. Dalam kasus ini semua pertaruhan akan dihitung sesuai dengan keputusan serentak perlawanan berhenti.

8.20. Rugby

1. Semua pertaruhan diselesaikan berdasarkan keputusan perlawanan pada akhir masa biasa. Untuk pertaruhan kekal, sekurang-kurangnya 90% daripada perlawanan mesti telah dimainkan, melainkan pertaruhan telah diselesaikan sebelum waktu terganggunya perlawanan. **Syarikat pertaruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam masa perlawanan. Data yang ditunjuk dalam Sukan dan Langsung tidak persis. Reglaman permainan tolong dipastikan pada sumber data rasmi.**
2. Tambahan masa dan penalti dihitung dalam pertaruhan pada pemenang perlawanan, pengeluaran ke pusingan berikutnya, pada pemenang kejohanan dll.

8.21. Lumba kuda

1. Kalau tempat penyelenggaraan lumba diubah dan informasi itu termasuk sumber data rasmi maka semua pertaruhan tetap berlaku. Tetapi pertaruhan tunggal dianulirkan dan keputusan yang mana sahaja yang termasuk dalam akumulator dianggap tidak jadi kalau:
 - lumba dihentikan;
 - lumba dianggap tidak berlaku secara rasmi;
 - syarat lumba diubah setelah pertaruhan diletakkan (sesuai dengan peraturan);
 - tempat penyelenggaraan lumba diubah;
 - venue diubah (misalnya, gambut - lumpur, kerana cuaca buruk dan sebaliknya).
2. Kalau lumba dibatal maka semua pertaruhan pada lumba tersebut dianulirkan. Kalau lumba ditunda tetapi akan diselenggarakan pada hari yang sama maka semua pertaruhan pada perlawanan tersebut tetap berlaku.
3. Pertaruhan "Menempatkan urutan 1,2 atau 3" dianggap menang kalau kuda selesai lumba pertama, kedua atau ketiga.
4. Pertaruhan "Kemenangan dengan insurans urutan". Contoh: "Kemenangan dengan insurans urutan ke-2" akan dianggap menang jika kuda meletakkan urutan 1, jika kuda menyeberangi garis finish kedua, maka pertaruhan akan dihitung dengan odd "1".
5. Pertaruhan "Kemenangan tanpa pemenang". Pertaruhan "Kemenangan №1 Brice Canyon tanpa №3 Clonusker" akan dianggap menang jika kuda №3 Clonusker meletakkan urutan 1 di lumba kuda dan №1 Brice Canyon menyeberangi garis finish kedua.
6. Pertaruhan ante-post pada perlumbaan kuda. Senarai yang dikemas kini untuk pelari dikeluarkan satu atau dua hari sebelum perlumbaan, bergantung pada kelas. Sebaik sahaja kebarangkalian hari perlumbaan diterbitkan, pasaran ante-post ditutup. Dalam pertaruhan ante-post, kuda yang dikeluarkan daripada perlumbaan dan yang tidak muncul dalam senarai pelari yang dikemas kini dianggap telah kalah.

Jika perlumbaan dijadualkan semula untuk hari berikutnya kerana keadaan cuaca, maka pertaruhan ante-post akan dibuka sehingga permulaan perlumbaan. Jika perlumbaan dibatalkan sepenuhnya, maka pertaruhan pada pasaran ante-post akan dikembalikan. Pertaruhan pada hari perlumbaan acara akan diselesaikan terlebih dahulu, diikuti dengan pertaruhan ante-post. Pertaruhan ante-post pada kuda yang dikeluarkan daripada acara yang ditandakan "Tiada Pelari Tiada Pertaruhan" (TPTP) akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
7. SP (Harga Bermula) adalah kebarangkalian permulaan akhir pada kuda. Harga permulaan dikira berdasarkan purata peluang yang ditawarkan oleh pencatit pacuan kuda pada waktu mula. Sekiranya kuda ditarik balik sebelum permulaan perlumbaan, atau diisytiharkan bukan pelari (mengikut rekod rasmi), dan pasaran SP baru belum terbentuk, pertaruhan kuda yang ditarik akan diselesaikan dengan kebarangkalian "1" .

8.22. Skuas

1. Kalau perlawanan bermula tetapi tidak selesai maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertaruhan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
2. Kalau perlawanan diinterupsi oleh kerana pelepasan atau diskualifikasi pasukan maka semua pertaruhan pada pemenang perlawanan tetap berlaku kalau game pertama akan diselesaikan; sebaliknya semua pertaruhan pada perlawanan ini akan dikembalikan dengan odds "1". Pemain yang menolak melanjutkan perlawanan atau didiskualifikasi dianggap kalah secara teknikal.
3. Atas keputusan penyelenggara perlawanan boleh terdiri dari 3-5 game dan dilanjutkan sampai 3 game yang dimenang.

4. Setiap game dilanjutkan sampai 11 mata. Pemain yang mendapat 11 mata pertama dianggap pemenang kecuali kasus masa skor menjadi 10:10. Dalam kasus ini permainan dilanjutkan sampai perselisihan menjadi 2 mata. Pemain dengan jumlah mata yang melebihi jumlah mata pemain yang lain pada 2 mata dianggap pemenang.

8.23. Snooker

1. Pertaruhan pada perlawanan. Kalau perlawanan dihentikan maka pemain yang masuk pusingan berikutnya dianggap pemenang kalau selesai satu frame.
2. Pertaruhan pada frame, pertaruhan handicap dan pertaruhan khas. Pertaruhan ini dihitung kalau semua jumlah frame akan dimainkan yang diperlukan untuk meneka pemenang frame. Kalau dalam perlawanan untuk sebarang sebab kemenangan diberikan kepada pemain sebelum penyelesaian maka semua pertaruhan pada frame, pertaruhan handicap dan pertaruhan khas akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertaruhan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
3. Kalau dalam salah satu frame salah satu pemain dianggap sebagai pengalah teknikal maka dalam frame itu handicap dan total pada frame itu akan dikembalikan dengan odds "1".
4. Pertaruhan "Siapa yang melanjutkan perlawanan". Di antara pasangan yang ditawarkan perlu memilih peserta yang menempatkan urutan lebih tinggi pada senarai kejohanan. Kalau kedua pemain keluar dari kejohanan, sebagai pemain yang lebih baik dianggap pemain yang menempatkan urutan lebih tinggi pada senarai kejohanan, kalau kedua pemain keluar dari kejohanan dalam pusingan yang sama maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau salah satu pemain menolak ikut perlawanan sebelum perlawanan bermula maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
5. Pertaruhan "Total seri 100". Dalam pertaruhan ini perlu meneka apakah pemain mendapat 100 mata dan lebih dengan satu percobaan.
6. Pertaruhan "Bola pertama - biru". pertaruhan dianggap menang kalau bola biru akan dicetak pertama di antara bola berwarna (kuning, hijau, coklat, biru, merah muda dan hitam).

8.24. Tennis

1. Kalau pemain menolak ikut perlawanan sebelum awalnya pertaruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
2. Kalau perlawanan ditunda atau dibatal untuk sebarang sebab maka semua pertaruhan tetap berlaku hingga perlawanan atau kejohanan yang termasuk perlawanan tersebut selesai.
3. Sekiranya pemain dikeluarkan atau hilang kelayakan, atau jika perlawanan ditamatkan awal oleh pemain atas mana-mana sebab, perlawanan dianggap tamat pada masa mata terakhir diskor. Mana-mana pertaruhan yang dibuat selepas masa ini boleh dikembalikan. Pertaruhan pada statistik pemain (aces, double aces, double faults, breaks, dsb.) diselesaikan berdasarkan keputusan pada masa perlawanan dihentikan.
4. Pertaruhan tetap berlaku kalau
 - venue padang tenis diubah;
 - tempat penyelenggaraan tenis diubah;
 - padang terbuka diubah menjadi padang tertutup.
5. Kalau perlawanan tenis diinterupsi oleh kerana pelepasan atau diskualifikasi pemain dalam set pertama odds kemenangan dianggap sebagai "1" kecuali pertaruhan pada game yang telah dimainkan dan kecuali kasus masa keputusan pertaruhan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
6. Kalau perlawanan tenis diinterupsi oleh kerana pelepasan atau diskualifikasi pemain pertaruhan

pada pemenang perlawanan tetap berlaku kalau set pertama diselesaikan. Sebaliknya pertaruhan itu akan dikembalikan dengan odds "1". Pertaruhan pada keputusan yang lain akan dianulirkan (dikembalikan dengan odds "1") kecuali kasus masa keputusan perlawanan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.

5. Pemain yang menolak melanjutkan perlawanan atau didiskualifikasi dianggap kalah secara teknikal.

Contoh 1. Perlawanan Rodrigues vs Herbert diinterupsi dengan skor 1:0 (6:2, 0:3) oleh kerana pelepasan Rodrigues. Pertaruhan pada handicap game Rodrigues (-2,5) dan Herbert (+2,5), total perlawanan (21,5) pada game, skor set 2-0, 2-1 dan 1-2 akan dikembalikan dengan odds "1". Semua pertaruhan pada set 1 akan dihitung, kemenangan 2 dianggap menang dan kemenangan 1 dalam perlawanan dan skor set 0:2 akan dianggap kalah.

Contoh 2. Perlawanan Benneteau vs Klein diinterupsi dengan skor 1:1 (6:4, 0:6, 0:1) oleh kerana pelepasan Benneteau. Pertaruhan pada total game 21.5L akan dianggap menang dan pertaruhan pada total game 21.5K akan dianggap kalah kerana kemenangan dengan pilihan tersebut tidak mungkin (jumlah game minimal 22: 1:2 (6:4, 0:6, 0:6)). Semua pertaruhan pada set 1 dan 2 akan dihitung, kemenangan 2 menang, kemenangan 1 dalam perlawanan akan dianggap kalah. Pertaruhan pada handicap game pada skor set 2-1, 1-2 akan dikembalikan dengan odds "1".

7. Kalau ada perubahan dalam format perlawanan (jumlah set) pertaruhan pada keputusan:

- kemenangan ahli sukan dalam perlawanan;
- kemenangan ahli sukan dalam set pertama;
- handicap game dalam set pertama;
- total set pertama;
- siapa yang pukul bola pertama;
- siapa yang menang dalam game pertama perlawanan

tetap berlaku dan perhitungannya berdasarkan keputusan perlawanan.

Perhitungan pertaruhan pada keputusan yang lain dikembalikan dengan odds "1".

8. Handicap dan total pada perlawanan tenis ditunjukkan dalam game.

9. Kalau game tidak selesai untuk sebarang sebab (misalnya, salah satu pemain menolak melanjutkan perlawanan atau didiskualifikasi) semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".

10. Dalam perlawanan tenis pada set terakhir (super tie-break) handicap dan total dihitung dengan mata, tetapi perlawanan seluruhnya dihitung dengan 1 game.

Contoh. Grönefeld/Peschke - Niculescu/Zakopalova. Pertaruhan "Total 21.5K". Skor perlawanan (6:3; 3:6; 4:10 mata). Set ketiga akan dihitung sebagai 1 game. Total akan dihitung sebagai $6+3+6+3+1=19$. Pertaruhan menang.

11. **Dalam perlawanan dengan tanda "Champ. tie-break"** atau "Super tie-break", handicap dan total seluruh perlawanan akan dihitung dengan skor Super tie-break.

Contoh. Grönefeld/Peschke - Niculescu/Zakopalova. pertaruhan "Total 21.5K". Skor perlawanan (6:3; 3:6; 4:10 mata). Total akan dihitung sebagai $6+3+6+3+4+10=32$. Pertaruhan kalah.

Super tie-break (champ. tie-break) dimainkan dalam beberapa kejohanan tanpa set terakhir.

Pemenang perlawanan dianggap pemain (pasangan) yang pertama menerima 10 mata dengan perselisihan 2 mata dari lawannya.

12. Pertaruhan "Skor set". Dalam Sukan ditandai sebagai 2:0; 2:1 dll.

13. Pertaruhan "Siapa yang melanjutkan perlawanan". Di antara pasangan yang ditawarkan perlu memilih peserta yang menempatkan urutan lebih tinggi pada senarai kejohanan. Kalau kedua pemain dikeluarkan dari kejohanan, sebagai pemain yang lebih baik dianggap pemain yang menempatkan urutan lebih tinggi pada senarai kejohanan, kalau kedua pemain dikeluarkan kejohanan dalam pusingan yang sama maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau salah satu pemain menolak ikut perlawanan sebelum perlawanan bermula maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".

14. Pertaruhan "Pemenang". Sebagai pemenang dianggap ahli sukan (pasukan) yang menempatkan urutan pertama dalam kejohanan. Kalau ahli sukan menolak ikut serta dalam kejohanan sebelum awal perlawanan maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
15. Pertaruhan "Kemenangan dalam game". Perlu memilih siapa dari ahli sukan menang dalam game. Penomboran game yang berturut-turut hanya berlaku dalam satu set. Pertaruhan "Game (8), 2 Set" dengan skor 6: 1 akan dikembalikan dengan odds "1" kerana tidak ada game 8.
16. Tie-break dianggap sebagai game terpisah.
17. Pertaruhan "mata". Sebuah mata didapatkan sampai ada pemain yang memukul bola ke net atau keluar dari padang serentak seorang pemain melakukan servis yang dibalas oleh pemain lawan dan seterusnya.
Contoh. "Mata 4 (game 8) menang 2" (Lawan kedua menang mata ke-4 (pukulan) pada game ke-8). Game 8 dimainkan seperti:
 - mata 1: 0-15 (menang 2);
 - mata 2: 15-15 (menang 1);
 - mata 3: 15-30 (menang 2);
 - mata 4: 15-40 (menang 2) – pertaruhan menang.
18. Pertaruhan "Skor set pertama". Dalam pertaruhan itu perlu meneka skor set pertama. Kalau set pertama belum selesai maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
19. Pertaruhan "Tie-break dalam perlawanan". Kalau perlawanan tidak selesai untuk sebarang sebab dan tie-break dalam perlawanan telah dimainkan maka pertaruhan pada "Tie-break dalam perlawanan – ada" dianggap menang dan pertaruhan pada "Tie-break dalam perlawanan – tidak ada" dianggap kalah. Kalau perlawanan tidak selesai untuk sebarang sebab dan tidak ada tie-break dalam perlawanan maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
20. Pertaruhan "Siapa yang pertama menggunakan Electronic Review". Perlu meneka petenis yang pertama menggunakan Electronic Review. Kalau kedua petenis tidak menggunakan Electronic Review maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
21. Kalau di Sukan ada salah tulisan dalam nama ahli sukan (misalnya, ada Ivanov A., bukan Ivanov B.) maka keluh kesah tersebut tidak merupakan alasan untuk pembatalan pertaruhan, dan pertaruhan itu masih berlaku.
22. Pertaruhan "Tie-break dalam set". Dalam pertaruhan itu perlu meneka skor tie-break set. Serentak skor 6:6 dimainkan tie-break untuk meneka pemenang set. Tie-break set dimainkan sampai 7 mata (misalnya, skor 7:5, 7:4 dll).
23. Pertaruhan "Menang (...) dengan skor". Perlu meneka kemenangan salah satu pemain dalam tie-break setelah skor 6:6 (super tie-break setelah skor 9:9).
Contoh. Klein (AUS) – Klec (SVK). Pertaruhan "Menang 1 dengan skor"
 1. Tie-break selesai dengan skor (7:3) – kalah.
 2. Tie-break selesai dengan skor (8:6) – menang (maka kemenangan pemain 1 setelah skor 6:6).
24. Pertaruhan "Skor tie-break dalam perlawanan". Dalam pertaruhan itu perlu meneka skor tie-break.
25. Pertaruhan "Super tie-break" dalam perlawanan dimainkan sampai 10 mata (skor boleh mencapai 10:8, 10:6 dll).
26. Skor tie-break lain. Kemenangan 1 (2). Kemenangan pemain tie-break dengan skor yang beza dari senarai yang ditawarkan.
27. Kalau dalam perlawanan atau set tidak ada tie-break; kalau perlawanan tidak selesai untuk sebarang sebab maka perhitungan pertaruhan "Skor tie-break" akan dikembalikan dengan odds "1".
28. Pertaruhan "Salah satu pemain tidak menang satu set game dalam set - Ya". Pertaruhan dianggap menang kalau skor set (6:0) atau (0:6).
29. Pertaruhan "Pemain menang dalam perlawanan dan kalah dalam set pertama". Pertaruhan

dianggap menang kalau salah satu pemain kalah dalam set pertama dan menang dalam perlawanan.

30. Pertaruhan "Keputusan time". Misalnya "time 1 > 2". Pertaruhan dianggap menang kalau set pertama terdiri dari jumlah game yang lebih rendah dari set kedua.
31. Data statistik (jumlah ace, double pelanggaran, persentase kemenangan pukulan pertama dll) ditunjukkan sesuai dengan laman web kejohanan rasmi.
32. Pertaruhan tambahan (jumlah ace, double pelanggaran, persentase kemenangan pukulan pertama dll) dihitung sebagai perlawanan yang telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti akan dihitung sesuai keputusan perlawanan. Pertaruhan yang lain akan dikembalikan dengan odds "1"
33. Match-point adalah mata dalam perlawanan tenis. Kemenangan atau kekalahannya boleh menyelesaikan keputusan seluruh perlawanan.
34. Pertaruhan "1 break - 1 pemain". Pertaruhan dianggap menang kalau satu pemain menang dalam game dalam kedudukan menerima servis.
35. Pertaruhan "Jumlah mata dalam game pertama Total 5,5 L" adalah pertaruhan pada jumlah mata dalam game pertama. Misalnya, kalau serentak skor (40:30) ada 6 mata, maka pertaruhan ini menang.
36. Dalam pertaruhan "Scoring babak tertinggi" dipelajari hanya 1 dan set 2. Pertaruhan "Scoring babak tertinggi - seri" akan dihitung sebagai kemenangan jika skor, misalnya, 6: 3, 3: 6, 6: 4. Pertaruhan "Scoring babak tertinggi - 1" dan pertaruhan "Scoring babak tertinggi - 2" dengan jumlah game yang sama akan dianggap kalah.
37. Pertaruhan "Total set dengan keputusan yang paling baik/paling buruk". Pertaruhan pada total akan dihitung sesuai dengan reglaman perlawanan tenis (pertandingan sampai 2 atau 3 kemenangan).
38. Pertaruhan "Siapa yang membuat lebih break dalam perlawanan" ditunjukkan dengan 3 keputusan iaitu "Pemain 1", "Pemain 2", "Tidak ada". Kalau jumlah break setiap pemain sama maka pertaruhan menang adalah "Tidak ada".
39. Pertaruhan "Pemain menerima servisnya dengan skor 0-40 - Ya" menang kalau pemain kalah dengan skor 0-40 dan menang dengan skor 41-40 serentak menerima servisnya.
40. Pertaruhan "Tie-Break atau permainan tambahan dalam set terakhir." Pengiraan pertaruhan ini diambil pada 3 terakhir (perlawanan sehingga 2 kemenangan) atau set ke-5 (perlawanan sehingga 3 kemenangan).
41. Pertaruhan "Electronic Review akan berhasil (Ya/Tidak)". Kalau kedua petenis tidak menggunakan Electronic Review maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
42. FAST4 atau sampai dengan 2 set menang (dari 3 set) atau sampai dengan 3 set menang (dari 5 set). Set berlangsung hingga 4 game menang, dengan skor 3: 3 tie-break dimainkan hingga 5 mata tanpa perselisihan dua mata (berakhir dengan skor 5:4). Dalam tie-break dengan skor 4:4, pemain (pasangan) serentak menerima memilih bahagian padang (kanan atau kiri), di mana melakukan servis. Dalam tie-break setelah 4 dimainkan mata ada pertukaran seksyen padang.

8.25. Bola lantai

1. Bola lantai adalah sukan pasukan dalam bilik pada lantai yang keras dengan bola plastik.
2. Semua pertaruhan dihitung berdasarkan keputusan perlawanan setelah masa perlawanan (60 minit, 3 babak selama 20 minit). **Syarikat pertaruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam masa perlawanan. Data yang ditunjuk dalam Sukan dan Langsung tidak persis. Reglaman permainan tolong dipastikan pada sumber data rasmi.**
3. Tambahan masa dan penalti dihitung dalam pertaruhan pada pemenang perlawanan, pengeluaran ke pusingan berikutnya dll.
4. Kalau perlawanan bermula tetapi tidak selesai maka semua pertaruhan akan dikembalikan

dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertarungan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.

5. Perlawanan dianggap jadi setelah 50 minit masa perlawanan. Dalam kasus ini semua pertarungan akan dihitung sesuai dengan keputusan serentak perlawanan berhenti.
6. Sesuai dengan persetujuan dengan pihak penyelenggara perlawanan, masa perlawanan boleh disingkatkan tetapi 2 babak selama 15 dengan rehat yang ditetapkan oleh pihak penyelenggara perlawanan. Reglaman permainan tolong dipastikan pada sumber data rasmi.

8.26. Bola sepak

1. Pertarungan pada perlawanan bola sepak (termasuk perlawanan piala) diterima pada masa biasa yang ditetapkan dalam peraturan (90 minit permainan yang terdiri daripada dua separuh masa dengan tempoh 45 minit setiap satunya termasuk dengan masa kecederaan), melainkan dinyatakan sebaliknya dalam bahagian "Sukan" ("masa tambahan").
Masa tambahan dan shootout penalti hanya akan dikira untuk pasaran "Untuk Melayakkan (Bagi Pusingan Seterusnya)", "Promosi/Penyingkiran Liga", "Pemenang Kejohanan" dan yang bersamaan.
2. Sekurang-kurangnya 80 minit daripada permainan mesti berlalu untuk pertarungan kekal kecuali pasaran yang telah ditentukan tanpa syarat pada masa perlawanan dihentikan.
3. Format perlawanan persahabatan.
Peraturan perlawanan persahabatan ditentukan sebelum kejohanan bermula. Pelanggan harus menyemak peraturan terhadap sumber maklumat bebas sebelum meletakkan pertarungan pada perlawanan persahabatan.
4. Jumlah sepakan sudut dalam Kejohanan Bola Sepak Rusia (Liga Perdana Rusia) dikira pada hari ketiga selepas tamat perlawanan. Jika jumlah sepakan sudut tidak dinyatakan pada laman web yang disenaraikan sebagai Sumber Maklumat Utama, pertarungan akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.
5. Pertarungan pada pasaran "Tinggi Pada Akhir Kejohanan" boleh diletakkan pada kejohanan antarabangsa, seperti Piala Dunia, Kejohanan Eropah UEFA, Liga Juara UEFA, Liga Eropah, Sukan Olimpik dan yang lain.
Petaruh mesti meramalkan yang mana antara dua pasukan yang dinyatakan akan tamat dengan kedudukan lebih tinggi pada akhir kejohanan:
 - Jika kedua-dua pasukan tersingkir di peringkat kumpulan, pertarungan akan diselesaikan berdasarkan kedudukan pasukan dalam kumpulan mereka:
 - Jika kedua-dua pasukan tamat pada kedudukan yang sama dalam kumpulan mereka, pertarungan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
 - Jika satu pasukan tidak bermain mana-mana satu perlawanan, pertarungan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
 - Jika kedua-dua pasukan tersingkir pada peringkat play-off yang sama, pertarungan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
6. Pertarungan pada pasaran "Pasukan Mana Yang Akan Skor Lebih Banyak Gol" dan "Pasukan Mana Yang Akan Skor (Bolos) Paling Banyak (Paling Kurang) Gol" yang diletakkan pada Piala Dunia, Juara Eropah UEFA, Liga Juara-Juara UEFA, Liga Eropah, Sukan Olimpik, dan lain-lain yang diselesaikan dengan termasuk masa tambahan, tetapi tanpa mengambil kira penalti selepas perlawanan.
7. Pertarungan pada perlawanan bola sepak yang dilabel "masa tambahan" akan diselesaikan tidak termasuk shootout penalti. Pertarungan pada shootout penalti diterima secara berasingan.
8. "Sudut Pertama – Pasukan". Pasukan manakah yang akan menjadi yang pertama melakukan sepakan sudut?
9. "Lebih Sepakan Sudut – Pasukan". Pasukan manakah yang akan melakukan sepakan sudut

paling banyak dalam perlawanan itu?

10. "Jumlah Sudut Lebih/Kurang". Pelanggan harus meramalkan sama ada jumlah bilangan sepakan sudut dalam perlawanan akan lebih atau kurang daripada jumlah yang ditentukan.
11. Pasaran kad kuning (berlabel "YC"). Hanya amaran kepada pemain luar dan penjaga gol akan diambil kira untuk pertaruhan pada jumlah kad kuning dan jumlah kad kuning dengan handicap. Tiada kad kuning kedua yang menyebabkan penyingkiran akan diambil kira dalam pengiraan jumlah kad kuning dalam perlawanan.
12. Pertaruhan SECARA LANGSUNG pada kad kuning dalam selang masa tertentu diselesaikan tanpa mengambil kira masa pemberhentian. Sebagai contoh, jika pertaruhan diletakkan pada kad kuning antara 85:00 dan 88:59 dan satu kad kuning ditunjukkan pada 90+1 min., pertaruhan akan diselesaikan sebagai kalah.
13. Tiada kad kuning atau kad merah ditunjukkan kepada pemain luar atau penjaga gol selepas wisel penamat akan diambil kira untuk tujuan pertaruhan. Jika satu kad kuning ditunjukkan oleh pengadil pada waktu rehat separuh masa untuk satu kesalahan yang dilakukan pada separuh masa pertama (iaitu kad kuning tertunda), kad ini akan diambil kira untuk pertaruhan pada separuh masa pertama. Jika pengadil menunjukkan satu kad kuning pada penghujung perlawanan untuk satu kesalahan yang dilakukan pada separuh masa kedua (iaitu kad kuning tertunda), ia akan diambil kira untuk pertaruhan pada separuh masa kedua.
14. Pertaruhan pada "Kad Kuning/Merah" (juga dirujuk sebagai YRC atau Kad) akan diselesaikan dengan cara berikut: satu kad kuning diambil kira sebagai satu kad; satu kad merah diambil kira sebagai dua kad kuning. Kad kuning kedua untuk pemain yang sama tidak akan diambil kira dan akan dianggap sebagai satu kad merah. Ini bermakna bahawa seorang pemain boleh mempunyai maksimum 3 kad untuk setiap perlawanan.
15. Jumlah kad kuning dan kad merah, sepakan sudut dan kenaan pada palang/tiang akan ditentukan tertakluk kepada rakaman video. Sekiranya tiada rakaman video, atau gangguannya, jumlah kad kuning dan kad merah serta sepakan sudut akan diambil daripada sumber rasmi. Satu penggantian yang dibuat pada minit ke-46 menurut sumber rasmi akan diambil kira sebagai satu penggantian yang dibuat pada waktu rehat separuh masa. Satu sepakan sudut yang dibuat semula akan dianggap sebagai hanya satu sepakan sudut untuk tujuan penyelesaian pertaruhan. Hanya sepakan sudut yang telah dilakukan akan diambil kira untuk penyelesaian untuk pertaruhan pada Jumlah Sudut.
16. Tiang dan palang. Hanya apabila palang/tiang terkena oleh pasukan lawan dan bola kekal dalam permainan, kenaan tersebut akan diambil kira untuk tujuan pertaruhan (contohnya, jika bola telah terkena pemain, pengadil, tiang atau palang lain). Satu tiang atau palang tidak akan diambil kira dalam acara berikut: jika perlawanan telah terganggu sebelum bola terkena tiang atau palang; bola berada di luar padang atau diskor (satu gol) selepas terkena satu tiang atau palang.
17. Shot Pada Sasaran. Shot yang terkena palang/tiang atau yang dihalang tidak diambil kira apabila pertaruhan ini diselesaikan.
18. Shot pada gol. Untuk tujuan penyelesaian pertaruhan, semua shot di dalam dan di luar sasaran, serta pukulan yang dihalang diambil kira.
19. Pertaruhan pada pasaran statistik boleh diselesaikan dalam masa satu jam selepas berakhirnya perlawanan.
20. Pertaruhan PRA PERLAWANAN: "Gol Dalam Masa Interval", "Masa Gol Pertama", "Pasukan Untuk Skor Gol Pertama/Terakhir Hingga () Minit" diselesaikan dengan masa pemberhentian diambil kira melainkan dinyatakan sebaliknya dalam bahagian Sukan.
21. Pertaruhan pada ACARA PANTAS: "Jumlah Dalam Interval Dari () Hingga () Minit", "Handicap Dalam Interval...", "Keputusan Dalam Interval...". Pelanggan harus menentukan jumlah gol dalam interval masa yang ditentukan.
 - Dalam interval dari 40:00 hingga 44:59, jumlah gol akan dikira tidak termasuk masa pemberhentian;

- Dalam interval dari 40:00 hingga 49:59, jumlah gol akan dikira termasuk masa pemberhentian;
- Dalam interval dari 85:00 hingga 89:59, jumlah gol akan dikira tidak termasuk masa pemberhentian;
- Dalam interval dari 10:00 hingga 19:59, jika gol diskor minit ke-20, ia akan dikira untuk pertaruhan dalam interval ini.

22. Pertama Untuk Terjadi. Pertaruhan akan diselesaikan seperti berikut:

- Untuk sepakan throw-in, sudut dan gol – waktu masa terjadinya kejadian itu berlaku diambil kira.
- Untuk foul, kad, offside dan gol – waktu masa terjadinya kejadian itu diambil kira.
- Untuk interval masa minit ke-41-45 dan minit ke-86-90 – satu perbandingan statistik dibuat yang tidak mengambil kira masa tambahan.
- Untuk pasaran Pertama/Terakhir Terjadi – pertaruhan diselesaikan termasuk masa tambahan.

23. Pasaran 1 Minit. Pertaruhan akan diselesaikan seperti berikut:

- Untuk throw-in, sudut, sepakan gol, kad, sepakan percuma – waktu masa acara itu diberikan oleh pengadil diambil kira.
- Untuk interval masa minit ke-41-45 dan minit ke-86-90 – satu perbandingan statistik dibuat yang tidak mengambil kira masa tambahan.

24. “Untuk Skor Satu Gol (David Villa)”. Pertaruhan akan menang jika pemain bernama (David Villa) muncul di padang dan menskor gol. Gol sendiri tidak dikira.

Pertaruhan pra-perlawanan. Sekiranya pemain gagal memasuki medan permainan, pegangan akan dikembalikan (pertaruhan akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1).

Pertaruhan pada pasaran ini hanya akan kekal untuk pemain dalam 11 permulaan (jika pemain diperkenalkan sebagai seorang pemain gantian dan pertaruhan pada pemain itu ditawarkan, pertaruhan tersebut akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1).

Pertaruhan secara langsung. Jika pemain memasuki medan permainan dan pertaruhan “Untuk Skor Satu Gol” ditawarkan pada pemain itu, maka pertaruhan tersebut diselesaikan berdasarkan prestasi pemain.

25. “Untuk Skor Gol Pertama (David Villa)”. Pertaruhan akan menang jika pemain bernama (David Villa) muncul di padang dan menskor gol pertama. Gol sendiri tidak dikira. Jika pemain memasuki padang permainan selepas gol pertama diskor atau tidak langsung memasuki padang, pertaruhan akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1. Pertaruhan pada pasaran ini hanya akan kekal untuk pemain dalam 11 permulaan (jika pemain diperkenalkan sebagai seorang pemain gantian dan pertaruhan pada pemain itu ditawarkan, pertaruhan tersebut akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1).

26. “() Untuk Skor Satu Gol Pada Bila-bila Masa”. Pertaruhan akan menang jika pemain skor satu gol pada masa biasa.

27. “Pemain Akan Skor Lebih/Kurang 0.5”. Pertaruhan hanya akan kekal untuk pemain dalam 11 permulaan (jika pemain diperkenalkan sebagai seorang pemain gantian dan pertaruhan pada pemain itu ditawarkan, pertaruhan tersebut akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1).

28. “Gol Perlawanan Pertama/Terakhir – Masa Interval”. Pertaruhan pada gol pertama yang diskor dalam interval yang ditentukan, contohnya dari minit 1 hingga 30, akan kalah sekiranya perlawanan terganggu dengan skor 0:0 selepas interval yang ditentukan.

29. “Seorang Pemain Skor Dua Gol” (juga dikenali “Brace”)/“Hat-Trick”. Pelanggan harus meramalkan sama ada pemain akan skor tepat dua gol (satu brace) atau tepat tiga gol (satu hat-trick) dalam satu perlawanan. Gol sendiri tidak diambil kira. Jika hat-trick telah diskor, pertaruhan “Seorang Pemain Mendapat Dua Gol - Ya” akan kalah.

30. “Penalti Diberikan – Ya/Tidak”. Pelanggan harus meramalkan sama ada sepakan penalti akan diberikan dalam perlawanan itu.

31. "Pemberian Penalti dan Arah Keluar – Ya". Pertaruhan akan menang jika terdapat kedua-dua sepakan penalti dan satu buang padang berlaku dalam perlawanan.
32. "Separuh: 1x2". Pertaruhan dibuat pada separuh masa pertama.
Contohnya, "Pasukan 2 Untuk Menang Separuh Masa Pertama - Ya". Pertaruhan akan menang jika Pasukan 2 menang separuh masa pertama.
33. "Pelbagai Sudut". Jumlah sepakan sudut pada separuh masa pertama digandakan dengan jumlah sepakan sudut pada separuh masa kedua. Sebagai contoh, terdapat lima sepakan sudut pada separuh masa pertama dan tujuh sepakan sudut pada separuh masa kedua. Oleh itu, hasilnya ialah $5 \times 7 = 35$.
34. "Shootout Penalti Menang 2 – Ya". Satu shootout penalti mesti berlaku dan Pasukan 2 mesti memenangkannya untuk pertaruhan ini menang. Pertaruhan akan kalah jika tiada shootout penalti berlaku atau jika Pasukan 2 kalah dalam shootout penalti.
35. "Tempoh Skor Tertinggi".
 - "Tempoh Skor Tertinggi – Separuh Masa Pertama" – satu pertaruhan pada jumlah gol pada separuh masa pertama melebihi jumlah gol pada separuh masa kedua;
 - "Tempoh Skor Tertinggi – Separuh Masa Ke-2" – satu pertaruhan pada jumlah gol pada separuh masa kedua melebihi jumlah gol pada separuh masa pertama;
 - "Tempoh Skor Tertinggi – Seri" – satu pertaruhan pada jumlah gol pada separuh masa kedua bersamaan dengan jumlah gol pada separuh masa pertama;
36. "Pemain Pasukan 1/2 Mendapat Bola Pada Tiupan Wisel Terakhir". Pelanggan perlu meramalkan pemain dari pasukan mana yang akan memiliki bola pada wisel penamat.
37. Pertaruhan pada pemain tertentu "Pertama Terjadi": (Costa D.) Tidak Akan Skor Satu Penalti; (Costa D.) Akan Mendapat Kad Merah/Kuning; (Costa D.) Akan Digantikan; (Costa D.) Akan Skor Satu Gol".
Satu slip pertaruhan yang mana hasil keputusan terawal yang ditentukan akan menang. Sebagai contoh, satu kad kuning dilayangkan kepada Costa D. pada minit ke-15, dia menskor gol pada minit ke-30, dan kemudian digantikan pada minit ke-40. Pertaruhan "(Costa D.) Akan Mendapat Kad Merah/Kuning" akan menang, manakala pertaruhan pada hasil keputusan lain akan kalah. Sekiranya Costa D. gagal memasuki medan permainan, semua pegangan akan dikembalikan (pertaruhan akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1).
38. Bola Sepak. Istimewa. "Persaraan Pengurus Seterusnya". Sekiranya lebih daripada seorang pengurus bersara pada hari yang sama, persaraan yang diisytiharkan paling awal pada laman web rasmi pasukan akan dianggap yang pertama. Semua pertaruhan yang dibuat selepas persaraan pengurus akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1. Masa dan tarikh persaraan akan ditentukan tertakluk kepada maklumat di laman web pasukan yang menamatkan kontrak mereka dengan pengurus.
39. Bola Sepak. "Pengurus". Tiada pengurus pemangku (seseorang yang dilantik untuk melaksanakan tugas pengurusan) akan diambil kira untuk tujuan pertaruhan. Sekiranya pengurus yang tiada dalam senarai dilantik, semua pertaruhan akan kekal dan dianggap kalah. Jika kelab melantik seorang pengarah, ianya tidak akan diambil kira untuk penyelesaian pertaruhan di pasaran pengurus tetap.
40. Bola Sepak. "Pemain". Pertaruhan pada pasaran ini akan diselesaikan tanpa mengambil kira pemain pinjaman, melainkan dinyatakan sebaliknya dalam bahagian "Sukan" ("termasuk pinjaman"). Jika pemain tidak meninggalkan kelab dalam tempoh waktu pemindahan yang ditentukan, semua pertaruhan akan kekal dan dianggap kalah. Jika pemain menandatangani kontrak dengan satu kelab di mana tiada harga ditawarkan, semua pertaruhan akan kekal dan dianggap kalah. Jika semua kontrak awal atau persetujuan lain yang serupa yang mengesahkan perjanjian itu diselesaikan lebih lewat daripada tarikh yang dinyatakan dalam pasaran, ianya tidak akan diambil kira untuk penyelesaian pertaruhan.
41. Pertaruhan pada shootout penalti. Jika sepakan penalti kelima tidak dilakukan dalam shootout penalti, maka pasaran berikut akan dikembalikan:

- “Pasukan 2 Untuk Skor Penalti Ke-5 - Tidak”;
- “Pasukan 2 Untuk Skor Penalti Ke-5 - Ya”;

42. “Pemain Untuk Skor Gol Pertama Dan Pasukan Untuk Menang Dengan Skor”.

Pelanggan harus meramalkan pemain mana yang akan menskor gol pertama dan skor pada penghujung masa biasa (termasuk masa pemberhentian). Jika pemain tidak mengambil bahagian dalam perlawanan atau diperkenalkan sebagai pemain gantian selepas gol pertama diskor, pertarungan akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1. Jika gol pertama ialah gol sendiri (seorang pemain yang menskor gol dalam jaringan pasukan mereka sendiri), pertarungan pada pemain yang telah menskor gol ini akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1. Jika satu perlawanan terganggu selepas gol pertama diskor dan tidak dimuktamadkan dalam tempoh masa yang ditetapkan dalam peraturan, pertarungan ke atas pemain yang menskor gol ini akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.

Pertaruhan 1 “Adam Lallana Untuk Skor Gol Pertama Dan Pasukan 1 Untuk Menang Dengan Skor 1-0 - ya”

Pertaruhan 2 “Dejan Lovren Untuk Skor Gol Pertama Dan Pasukan 1 Untuk Menang Dengan Skor 1-0 - ya”

Contoh 1.

Adam Lallana menskor gol pertama dan Pasukan 1 menang dengan skor 1-0:

pertaruhan 1 menang;

pertaruhan 2 menang.

Contoh 2.

Adam Lallana tidak memasuki padang permainan dan Pasukan 1 menang dengan skor 1-0:

pegangan untuk pertaruhan 1 dikembalikan;

pertaruhan 2 menang.

43. Hasil keputusan alternatif. “Jumlah Mata Untuk Kad”. Pelanggan hendaklah meramalkan jumlah mata yang diterima oleh pasukan/pasukan-pasukan untuk kad dalam perlawanan. Pertaruhan diterima pada masa biasa.

Tiada kad akan diambil kira melainkan ia ditunjukkan kepada pemain yang berada padang;

Satu kad kuning bernilai 10 mata;

Satu kad merah bernilai 25 mata;

Jumlah mata maksimum yang diberikan untuk kesalahan kad kuning kedua yang mengakibatkan satu kad merah ialah 25. Mata ini akan diberikan dengan syarat satu kad merah telah ditunjukkan serta-merta selepas satu kad kuning.

44. Hasil keputusan alternatif. “Mata” (Prestasi Pasukan). Pelanggan harus meramalkan jumlah mata yang diperoleh oleh pasukan semasa berlangsungnya perlawanan. Pertaruhan diterima pada masa biasa. Tiada kad merah akan diambil kira melainkan ia ditunjukkan kepada pemain di atas padang. Satu sepakan sudut yang perlu dibuat semula tidak akan dianggap sebagai sepakan sudut kedua dan dengan itu tidak akan menghasilkan 3 mata tambahan.

Mata akan diberikan seperti berikut:

- 10 mata untuk setiap gol;
- 5 mata untuk menang untuk kosong;
- 3 mata untuk setiap sudut;
- - (tolak) 10 mata untuk setiap kad merah.

45. Hasil keputusan alternatif. “Mata Dalam Lima Minit Pertama”. Pertaruhan yang dibuat pada lima minit pertama permainan akan diselesaikan berdasarkan apa yang berlangsung dalam interval dari 0:00 hingga 4:59.

Satu sepakan sudut yang perlu dibuat semula akan dianggap sebagai satu sudut tunggal;

Satu penalti yang perlu dibuat semula mengikut budi bicara pengadil akan diambil kira sebagai satu penalti tunggal;

Hingga sebanyak 10 mata boleh didapatkan oleh pemain kerana melakukan dua kesalahan, walaupun jika satu kad kuning diikuti dengan satu kad merah. Satu kad hanya akan diambil kira

jika ia ditunjukkan kepada pemain di atas padang.

Mata akan diberikan seperti berikut:

- 10 mata untuk setiap gol;
- 3 mata untuk setiap sudut;
- 10 mata untuk setiap penalti yang diberikan;
- 5 mata untuk setiap kad.

46. Hasil keputusan alternatif. "Jumlah Mata Semasa Perlawanan". Pelanggan harus meramalkan jumlah mata yang diperoleh oleh pasukan semasa berlangsungnya perlawanan. Satu sepakan sudut yang perlu dibuat semula akan dikira sebagai satu sudut tunggal; Satu penalti yang perlu dibuat semula mengikut budi bicara pengadil akan diambil kira sebagai satu penalti tunggal;

Hingga sebanyak 13 mata boleh didapatkan oleh pemain kerana melakukan dua kesalahan, walaupun jika satu kad kuning diikuti dengan satu kad merah. Satu kad hanya akan diambil kira jika ia ditunjukkan kepada pemain di atas padang.

Mata akan diberikan seperti berikut:

- 10 mata untuk setiap gol;
- 3 mata untuk setiap sudut;
- 10 mata untuk setiap penalti yang diberikan;
- 3 mata untuk setiap kad kuning;
- 10 mata untuk setiap kad merah.

47. Kad. Statistik. Pertaruhan akan diselesaikan bergantung pada acara semasa berlangsungnya masa biasa. Tiada kad akan diambil kira melainkan ia ditunjukkan kepada pemain di atas padang.

Kad Pertama. Pertaruhan akan diselesaikan berdasarkan pada apa yang berlaku dalam interval perlawanan yang ditetapkan. Satu kad merah atau kuning mesti ditunjukkan dalam interval yang ditetapkan. Tiada kad akan diambil kira jika satu pelanggaran yang kemudiannya mengakibatkan amaran (atau penyingkiran) berlaku dalam interval yang ditetapkan, tetapi kad tersebut ditunjukkan selepas interval yang ditetapkan.

Jumlah Kad. Pertaruhan akan diselesaikan termasuk masa tambahan (pemberhentian). Masa tambahan tidak akan dikira melainkan dinyatakan sebaliknya. Hanya satu kad akan diambil kira untuk kesalahan kedua yang boleh ditaruhkan. Ini bermakna jika satu kad kuning diikuti dengan serta-merta dengan satu kad merah, hanya satu kad akan dikira untuk tujuan pertaruhan. Oleh itu, seorang pemain tidak boleh menerima lebih daripada dua kad setiap perlawanan.

Kad Akhir. Sekiranya tiada kad dalam perlawanan, pilihan "Tiada Kad" akan menang. Semua pertaruhan lain akan kalah. Sekiranya dua atau lebih pemain terlibat dalam satu insiden, pasaran akan diselesaikan berdasarkan kad terakhir yang ditunjukkan.

48. Bola sepak dengan 8 pemain dalam setiap pasukan. Satu perlawanan terdiri daripada dua separuh masa selama 30 minit setiap satu (melainkan pengadil dan pasukan lawan telah bersetuju dengan format yang berbeza). Pihak-pihak mesti mencapai satu persetujuan (sebagai contoh, setiap separuh masa hendaklah 25 minit kerana pencahayaan kurang memuaskan) sebelum perlawanan dimulakan dan perjanjian tersebut mesti mematuhi peraturan untuk kejohanan.

Rehat separuh masa mestilah tidak melebihi 10 minit. Tempoh rehat separuh masa boleh diubah dengan persetujuan bersama antara pasukan dan pengadil;

Hanya pengadil boleh menentukan tempoh masa tambahan;

Masa tambahan mesti diperuntukkan untuk membuat shot 10 meter yang diberikan pada penghujung mana-mana separuh masa dalam masa biasa atau dalam masa tambahan;

Masa tambahan. Peraturan boleh menetapkan dua tempoh masa tambahan yang sama.

49. Perlawanan alternatif. Ini adalah perlawanan alternatif yang terdiri daripada pasukan yang mengambil bahagian dalam perlawanan yang distrim SECARA LANGSUNG. Sekiranya terdapat kerugian dalam salah satu daripada perlawanan sebenar, pertaruhan pada perlawanan

alternatif akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak "1"(kecuali dalam kes di mana hasil keputusan untuk pertaruhan sudah diketahui pada masa perlawanan dihentikan). Sebagai contoh. Perlawanan alternatif: U.C. Sampdoria – Hellas Verona W1. Perlawanan sebenar: U.C. Sampdoria – Internazionale 2:0, Udinese Calcio – Hellas Verona 0:2. Skor perlawanan alternatif U.C. Sampdoria – Hellas Verona ialah 2:2. Pertaruhan kalah kerana perlawanan alternatif telah berakhir dengan satu seri.

Perlawanan berganda alternatif. Semua pasukan yang tersenarai dalam pasaran ini bermain secara serentak. Pertaruhan akan diselesaikan pada skor perlawanan antara pasukan yang ditentukan.

Sebagai contoh.

Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund – FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim – Jumlah Lebih 2.5

Eintracht Braunschweig – FC Schalke 04 berakhir dengan skor 0:0. Borussia Dortmund – TSG 1899 Hoffenheim berakhir dengan skor 2:1. Skor gabungan Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund ialah $0+2=2$. Skor gabungan FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim ialah $0+1=1$. Skor gabungan dua perlawanan Eintracht Braunschweig/Borussia Dortmund – FC Schalke 04/TSG 1899 Hoffenheim ialah 2:1. Pasangan pertama menewaskan pasangan kedua dengan margin satu gol. Jumlah perlawanan berganda alternatif ialah 3 gol dan oleh itu pertaruhan menang.

50. FIFA. Presiden Berikutnya. Pemangku presiden FIFA tidak akan diambil kira untuk tujuan pertaruhan.
51. Bola Sepak. Pasukan. Pertaruhan istimewa. Pemain. Pertaruhan pada statistik pemain hanya akan diambil kira jika pemain berkenaan membuat penampilan untuk pasukan yang ditentukan. Pemain mesti mengambil bahagian dalam sekurang-kurangnya satu perlawanan. Sebagai contoh. Bola Sepak. Liverpool. Musim 2015/16. Liga Perdana. Pemain. Jumlah kad kuning. Hanya kad kuning yang telah ditunjukkan kepada pemain dalam barisan semasa Liverpool FC akan diambil kira untuk tujuan pertaruhan. Pemain mesti mengambil bahagian dalam sekurang-kurangnya satu perlawanan.
52. Bola Sepak. Statistik perlawanan pertama dan kedua. Hasil keputusan diberikan berdasarkan keputusan kedua-dua perlawanan. Pertaruhan akan diselesaikan apabila perlawanan kedua tamat.
53. Bagaimana Gol Akan Diskor. Peraturan berikut dikenakan:
 - Gol Sendiri – pertaruhan menang jika gol diskor sebagai gol sendiri.
 - Dari Sepakan Terus Percuma – pertaruhan menang jika satu gol diskor daripada sepakan terus percuma oleh pemain yang membuat sepakan percuma atau jika gol diskor terus daripada sepakan sudut.
 - Penalti – pertaruhan menang jika gol diskor daripada satu sepakan penalti oleh pemain yang membuat sepakan penalti.
 - Dengan Tandukan (Gol Tandukan) – pertaruhan menang jika gol diskor oleh bola yang terkena kepala pemain. Gol sendiri tidak akan diambil kira untuk tujuan pertaruhan.
 - Dengan Menyepak – pertaruhan menang jika gol diskor daripada satu sepakan. Gol daripada sepakan terus percuma, penalti, atau gol sendiri tidak akan diambil kira untuk tujuan pertaruhan. Jika gol telah diskor oleh mana-mana bahagian badan pemain selain daripada kepala, gol tersebut akan dianggap telah diskor dengan sepakan.
 - Tiada Gol – pertaruhan menang melainkan gol pertama (atau berikutnya) telah diskor.
54. “Posisi Penjaring Gol”. Pertaruhan pada pasaran ini akan diselesaikan berdasarkan posisi rasmi pemain. Posisi ditentukan mengikut maklumat “Posisi” pada <http://www.transfermarkt.co.uk/>. Bagi perlawanan antara pasukan kebangsaan, posisi seseorang pemain akan ditentukan berdasarkan senarai permulaan di laman web rasmi kejohanan.
55. Pemain, Perlawanan mengikut gol. Pertaruhan pada pasaran ini diselesaikan pada keputusan pada akhir masa biasa. Jika pemain tersebut bukan sebahagian daripada 11 permulaan, pertaruhan akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak “1”.

56. Statistik pasukan kebangsaan di peringkat kumpulan. Pasaran ini akan diselesaikan berdasarkan keputusan perlawanan rasmi yang diadakan di peringkat kumpulan.
57. Dalam pasaran "Jarak Diliputi Oleh Satu Pemain" dan "Jarak Diliputi Oleh Satu Pasukan", jarak ditentukan dalam kilometer dan ditentukan tidak termasuk masa tambahan dan tidak termasuk shootout penalti. Jarak yang dilalui oleh pemain (atau pasukan) hendaklah dibundarkan kepada seperseratus kilometer yang terdekat.
58. Pemain terbaik perlawanan. Jika pemain tidak berada dalam barisan permulaan tetapi bermain semasa perlawanan, semua pertarungan ke atas pemain ini akan kekal. Jika pemain tidak mengambil bahagian dalam perlawanan, semua pertarungan akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00. Sekiranya maklumat tidak tersedia daripada laman web kejohanan rasmi, pertarungan akan diselesaikan mengikut maklumat yang diterbitkan di <https://whoscored.com>.
59. Statistik pasukan kebangsaan dalam kejohanan itu. Pasaran ini akan diselesaikan pada keputusan perlawanan rasmi termasuk masa tambahan (tidak termasuk shootout penalti dan gol sendiri) yang diadakan di peringkat kumpulan dan peringkat play-off. Pasaran pada statistik pemain dalam perlawanan akan diselesaikan termasuk masa tambahan.
60. Pasukan perubatan dianggap telah memasuki padang hanya jika diberi kebenaran oleh pengadil dan jika rawatan perubatan benar-benar diberikan kepada pemain di padang (balutan, diagnosis serangan jantung, CPR, penilaian perubatan, dll.). Kemunculan pasukan perubatan dan keizinan pengadil disahkan melalui siaran video. Panggilan dua pasukan perubatan pada masa sama oleh pengadil untuk pasukan berlainan dianggap sebagai satu kemunculan pasukan perubatan. Pemain yang diiring keluar dari padang oleh pasukan perubatan, pasukan perubatan yang berada berhampiran dengan pemain tanpa memberi rawatan, dan rawatan perubatan diberi kepada pemain di belakang garis tepi tidak diambil kira dalam pengiraan.
61. "Pengadil Utama Untuk Menonton Klip Video – Ya/Tidak" - pengadil merujuk skrin VAR. "VAR Digunakan – Ya/Tidak". Penggunaan semakan video ditentukan berdasarkan penstriman video jika salah satu daripada yang berikut berlaku:
 - pengadil membuat tanda semakan video (satu segi empat tepat);
 - pengadil merujuk pada skrin VAR;
62. Keputusan. Tinggi Pada Akhir Kejohanan (Pemain). Pasaran ini akan diselesaikan berdasarkan data yang disediakan oleh laman web rasmi kejohanan (termasuk masa tambahan, tetapi tidak termasuk shootout penalti dan gol sendiri).
63. Untuk pertarungan pada statistik pemain (untuk satu musim, siri, kejohanan), jika pemain menarik diri sepenuhnya daripada satu musim/siri/kejohanan atas apa-apa sebab, pertarungan pada pemain itu diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
64. Untuk pasaran "Tinggi Pada Akhir Kejohanan", petaruh mesti meramalkan pasukan mana dalam pasangan yang ditentukan akan tamat dalam kedudukan lebih tinggi dalam jadual pada penghujung kejohanan:
 - Jika kedua-dua pasukan tamat di tempat yang sama dalam jadual kejohanan, pertarungan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
 - Jika satu pasukan tidak bermain mana-mana satu perlawanan dalam kejohanan, pertarungan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
 - Jika kedua-dua pasukan tersingkir pada peringkat play-off yang sama, pertarungan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
65. Pasaran "Pemain untuk skor lebih banyak gol" (untuk kejohanan atau kejuaraan) akan diselesaikan termasuk masa tambahan, tetapi tidak termasuk shootout penalti.
66. "Akan Dihantar Ke Tempat Duduk". Pelanggan harus meramalkan sama ada pengadil akan menghantar pengurus yang ditentukan ke tempat duduk.
67. "Pemain Iwn Pasukan". Pasaran ini akan diselesaikan berdasarkan keputusan perlawanan rasmi. Sekiranya pemain gagal untuk mengambil bahagian dalam perlawanan atau dimasukkan ke dalam 11 permulaan, pegangan akan dikembalikan. Jika pemain disingkirkan atau digantikan

semasa berlangsungnya perlawanan, semua pertaruhan akan kekal.

68. Pertaruhan "Statistik. Kumpulan manakah yang mempunyai gol paling banyak" akan diselesaikan dengan kebarangkalian bersamaan dengan "1" jika jumlah gol yang sama diskor dalam setiap kumpulan.
69. "Gol set piece". Satu gol set piece telah diskor jika pemain dari mana-mana pasukan telah menyentuh bola tidak lebih daripada dua kali (termasuk sepakan permulaan) dari waktu bola dikembalikan ke permainan yang berlangsung hingga waktu gol diskor. Satu sentuhan oleh penjaga gol pertahanan tidak diambil kira. Posisi set piece dalam bola sepak termasuk sepak mula dari bahagian tengah, lontaran ke dalam dari garisan sentuh, sepakan terus percuma, sepakan secara tidak langsung percuma, sepakan sudut, sepakan gol, sepakan penalti dan bola yang dijatuhkan.
70. "Gol Dari Luar Kawasan Penalti". Hanya gol daripada permainan yang berlangsung akan diambil kira.
71. Pertaruhan pada jumlah gol menggunakan kaki kiri, kaki kanan dan tandukan. Tiada gol sendiri akan diambil kira.
72. Untuk pasaran "Sepakan Percuma", kedua-dua sepakan terus percuma dan tidak langsung percuma adalah sah (termasuk sepakan percuma selepas satu offside).
73. Bola sepak tertutup (showball) ialah sejenis bola sepak yang dimainkan di arena tertutup berdinding dengan rumput sintetik. Satu perlawanan terdiri daripada dua separuh masa selama 20 minit setiap satu atau empat suku selama 15 minit setiap satunya, bergantung kepada persetujuan antara pasukan. Jika perlawanan berakhir dengan satu seri dalam masa biasa, lebih masa boleh diberikan. Semua pertaruhan diterima pada masa biasa.
74. Pelbagai gol. Ianya diperlukan untuk meramalkan jumlah gol yang diskor semasa berlangsungnya perlawanan berdasarkan julat berbeza yang ditawarkan. Contohnya, Pelbagai gol 2-4. Pertaruhan akan menang jika 2, 3 atau 4 gol diskor dalam perlawanan.
75. Gol berikutnya, handicap. Ianya diperlukan untuk meramalkan pasukan mana yang akan menskor gol berikutnya. Jika tiada gol berikutnya dalam perlawanan, pertaruhan akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.
76. Pemain head-to-head. Masa pemberhentian adalah termasuk apabila menyelesaikan pertaruhan pada gol yang diskor oleh pemain terpilih. Ini tidak termasuk masa tambahan. Sekiranya sekurang-kurangnya seorang daripada pemain tidak memasuki padang, head-to-head yang melibatkan pemain ini akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00. Pertaruhan dikenakan kepada barisan permulaan sahaja.
77. Pertarungan untuk Arah Keluar. Pertaruhan untuk arah keluar pemain diselesaikan termasuk masa pemberhentian, tidak termasuk masa tambahan. Pertaruhan untuk arah keluar adalah sah untuk pemain yang ditentukan, dan bukan seluruh pasukan (melainkan dinyatakan sebaliknya). BC menawarkan hasil keputusan: pemain lwn pemain; pemain lwn pasukan.
78. Tempoh masa tanpa gol (tidak termasuk masa tambahan). Tempoh untuk selang masa ini dikira sebagai perbezaan antara minit gol pertama dan permulaan perlawanan, perbezaan untuk minit untuk mana-mana gol berikutnya, dan perbezaan antara minit gol terakhir dan penghujung untuk perlawanan. Jika tiada gol diskor dalam perlawanan, tempoh masa tanpa gol dalam perlawanan akan dikira sebagai 90 minit.
Untuk pertaruhan pada tempoh masa tanpa gol, masa untuk satu pasukan yang mendahului, dan tempoh seri, hanya minit yang diselesaikan diambil kira.
Sebagai contoh: Jika gol pertama diskor pada tanda masa 11:01 dan yang kedua diskor pada tanda masa 15:59, tempoh masa tanpa gol ialah selama 3 minit (minit ke-13, ke-14 dan ke-15).
Contoh 2: Jika satu gol diskor dalam masa tambahan, ia akan dianggap telah diskor pada minit ke-90 dan akan menghasilkan dua tempoh masa tanpa gol: 89 minit lengkap (0-90) dan 0 minit lengkap (90 - 90)
79. Terjahan Untuk menyelesaikan jenis pertaruhan ini, statistik diterbitkan di <https://whoscored.com> diambil kira.

80. "Gelecek" dan "Pertarungan Udara". Pertaruhan diselesaikan berdasarkan data yang disediakan oleh whoscored.com manakala hanya menggelecek yang berjaya dan pertarungan udara yang dimenangi diambil kira.
81. Pertarungan Pengadil. Pertaruhan dan kebarangkalian adalah berdasarkan jumlah mata yang diberikan kepada setiap keputusan yang dibuat oleh pasukan pengadil.
Mata diberikan seperti berikut:
1 mata untuk satu kad kuning.
Satu kad merah diberikan selepas dua kad kuning tidak ditambah pada skor ($YC + YC = RC = 2$ mata).
2 mata untuk kad merah
0.5 mata untuk offside yang dipanggil
3 mata untuk penalti yang diberikan
Sekiranya pengadil utama diganti atau perlawanan dimulakan tetapi tidak diselesaikan (melainkan keputusan pertaruhan telah ditentukan pada masa perlawanan dihentikan), pertaruhan boleh dikembalikan.
82. Pertaruhan "Termasuk pengganti" akan diselesaikan sebagai kemenangan jika pemain yang ditentukan, atau mana-mana pemain yang menggantikan mereka semasa perlawanan (termasuk seluruh rantai penggantian) memenuhi syarat yang ditawarkan.
Sebagai contoh:
Pertaruhan diletakkan pada "Gift Orban Akan Buat Jaringan Termasuk Pengganti: Ya."
Semasa perlawanan, Gift Orban digantikan dengan Alexander Prass, dan Prass menjaringkan gol. Pertaruhan dikira sebagai menang.
 - Pertaruhan ini termasuk acara yang berlaku semasa tempoh perlawanan biasa, termasuk masa tambahan oleh pengadil, kecuali jika dinyatakan sebaliknya.
 - Jika pemain yang ditentukan tidak memulakan perlawanan, pertaruhan tersebut akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
 - Jaringan gol sendiri tidak diambil dikira untuk pertaruhan "Pemain Menjaringkan Gol Termasuk Pengganti".
83. Pasaran "Sentuhan Pertama Bola Selepas Tendangan Penjuru Pertama". Pertaruhan diselesaikan seperti berikut:
"Sentuhan Pertama Bola Selepas Tendangan Penjuru Pertama - W1/W2" akan diselesaikan sebagai menang, jika sentuhan pertama bola selepas tendangan penjuru pertama dibuat oleh pemain daripada salah satu pasukan yang bermain. Jika pengadil memberikan faul selepas tendangan penjuru, sentuhan akan diberikan kepada pasukan yang pemainnya menyambung semula permainan.
"Sentuhan Pertama Bola Selepas Tendangan Penjuru Pertama - Tiada" akan diselesaikan sebagai menang jika, selepas tendangan penjuru pertama, bola tidak menyentuh sesiapa pun dan keluar dari padang.
"Sentuhan Pertama Bola Selepas Tendangan Penjuru Pertama - W1/W2/Tiada" akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00 jika tiada tendangan penjuru berlaku semasa perlawanan.

8.27. Futsal

1. Semua pertaruhan dihitung berdasarkan keputusan perlawanan setelah masa perlawanan (40 minit, 2 babak selama 20 minit). **Syarikat pertaruhan tidak bertanggung jawab atas salah dalam masa perlawanan. Data yang ditunjuk dalam Sukan dan Langsung tidak persis. Reglaman permainan tolong dipastikan pada sumber data rasmi.**
2. Tambahan masa dan penalti dihitung dalam pertaruhan pada pemenang perlawanan, pengeluaran ke pusingan berikutnya dll.
3. Kalau perlawanan bermula tetapi tidak selesai maka semua pertaruhan akan dikembalikan

dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertarungan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.

4. Perlawanan dianggap jadi setelah 35 minit masa perlawanan. Dalam kasus ini semua pertarungan akan dihitung sesuai dengan keputusan serentak perlawanan berhenti.

8.28. Hoki padang

1. Semua pertarungan dihitung berdasarkan keputusan perlawanan setelah masa perlawanan 2 babak selama 35 minit atau 4 babak selama 15 minit). ***Syarikat pertarungan tidak bertanggung jawab atas salah dalam masa perlawanan. Data yang ditunjuk dalam Sukan dan Langsung tidak persis. Reglaman permainan tolong dipastikan pada sumber data rasmi.***
2. Tambahan masa dan penalti dihitung dalam pertarungan pada pemenang perlawanan, pengeluaran ke pusingan berikutnya dll.
3. Kalau perlawanan bermula tetapi tidak selesai maka semua pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertarungan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
4. Perlawanan dianggap jadi setelah 60 minit masa perlawanan. Dalam kasus ini semua pertarungan akan dihitung sesuai dengan keputusan serentak perlawanan berhenti.
5. Hoki padang dalam bilik adalah jenis hoki padang yang dimainkan di dalam bilik. Masa perlawanan : 2 babak selama 20 minit.

8.29. Bandy

1. Semua pertarungan dihitung berdasarkan keputusan perlawanan setelah masa perlawanan (90 minit, 2 babak selama 45 minit atau 3 babak selama 30 minit). ***Syarikat pertarungan tidak bertanggung jawab atas salah dalam masa perlawanan. Data yang ditunjuk dalam Sukan dan Langsung tidak persis. Reglaman permainan tolong dipastikan pada sumber data rasmi.***
2. Tambahan masa dan penalti dihitung dalam pertarungan pada pemenang perlawanan, pengeluaran ke pusingan berikutnya dll.
3. Kalau perlawanan bermula tetapi tidak selesai maka semua pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertarungan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
4. Perlawanan dianggap jadi setelah 80 minit masa perlawanan. Dalam kasus ini semua pertarungan akan dihitung sesuai dengan keputusan serentak perlawanan berhenti.
5. Hoki roller in-line adalah hoki dengan pemain yang memakai sepatu roda dan dimainkan dengan bola atau cakram. Masa perlawanan : 4 babak selama 12 minit.

8.30. Hoki ais

1. Pertarungan Sukan diletakkan:
pada masa perlawanan (60 minit, 3 babak selama 20 minit), kalau tidak ada informasi yang lain;
dengan masa tambahan (tanda "masa tambahan");
dengan masa tambahan dan penalti (tanda "masa tambahan dan penalti").
2. Pertarungan Langsung pada perlawanan diletakkan pada masa perlawanan.
Pertarungan Langsung pada perlawanan hoki ais NHL dan KHL boleh diletakkan pada: **Contoh 1.**

Buffalo Sabres - Toronto Maple Leafs (masa tambahan dan penalti). Dalam kasus ini pertarungan pada perlawanan diletakkan pada masa perlawanan dengan masa tambahan dan penalti. Skor perlawanan 2:3 (1:0, 1:1, 0:1, 0:0, 0:1). Semua keputusan dihitung sesuai skor terakhir 2:3. Total perlawanan ini 5.

Contoh 2. Buffalo Sabres - Toronto Maple Leafs (masa tambahan). Dalam kasus ini pertarungan pada perlawanan diletakkan pada masa perlawanan dengan masa tambahan. Skor perlawanan 2:2 (1:0, 1:1, 0:1; 0:0). Total perlawanan ini 4. pertarungan M1 dan M2 akan dianggap kalah.

Contoh 3. Buffalo Sabres - Toronto Maple Leafs. Dalam kasus ini pertarungan pada perlawanan diletakkan pada masa perlawanan sahaja. Skor perlawanan 2:2 (1:0, 1:1, 0:1). Total perlawanan ini 4. pertarungan M1 dan M2 akan dianggap kalah.

- masa perlawanan;
- masa perlawanan dengan masa tambahan (tanda "masa tambahan");
- masa perlawanan dengan masa tambahan dan penalti (tanda "masa tambahan dan penalti").

3. Kalau perlawanan bermula tetapi tidak selesai maka semua pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1" kecuali kasus masa keputusan pertarungan telah ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
4. Perlawanan dianggap jadi setelah 55 minit masa perlawanan. Dalam kasus ini semua pertarungan akan dihitung sesuai dengan keputusan serentak perlawanan berhenti.
5. Pasukan NHL, AHL, CHL, OHL, WHL, East Coast Hockey League Amerika Utara boleh ditetapkan dalam urutan langsung ("tuan rumah" dan "tamu") dan kebalikan. Kalau urutannya kebalikan maka semua pertarungan tetap bersah.
6. Pertarungan "Total". Dalam perlawanan dengan penalti, jumlah penalti yang dicetak serentak perhitungan dianggap sebagai 1 gol.
7. Kalau gol dicetak pada 9 minit 00 detik maka gol ini dianggap dicetak di antara minit 1 dan 9 kalau gol dicetak pada 1 minit 00 detik maka dianggap gol ini dicetak pada minit 1.
8. Perhitungan pertarungan "Siapa yang lebih tinggi sesuai dengan keputusan kejohanan", "Pemenang kejohanan", "Pemenang kelompok", "Mata didapat", "Gol dicetak", "Gol dilewatkan" dilakukan sesuai protokoler keputusan, tabel syarikat yang menyelenggarakan perlawanan.
9. Dalam pertarungan "Satu babak lebih besar dari babak lain - Ya" kalau perlawanan berakhir dengan skor seri maka pertarungan ini dianggap kalah.
10. Pertarungan "Pencetak gol yang terbaik dalam kejohanan" ditetapkan sesuai dengan protokoler rasmi pakai sistem "gol+assisst". Semua pertarungan diterima dengan tambahan masa tanpa penalti. Kalau pemain, anggota pasukan tidak ikut serta perlawanan maka pertarungan padanya akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau dua pemain mempunyai jumlah mata yang sama maka pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1".
11. Pertarungan "Menang dalam perlawanan dal Total Lebih/Kurang". Perlu meneka pasukan yang mana menang dalam perlawanan dan berapa gol akan dicetak: lebih atau kurang total yang ditunjukkan pada Sukan. Pertarungan pada perlawanan NHL dan KHL dan pertarungan pada kejohanan yang lain diletakkan pada masa perlawanan.
12. Pertarungan "Lumba sampai ... mata". Perlu meneka siapa yang dari peserta perlawanan pertama mendapat mata yang ditunjukkan. Kalau salah satu peserta untuk sebarang sebab menolak sebelum dia atau lawannya mendapat skor yang diperlukan maka pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1".
13. Pertarungan "Menang pada masa tambahan pasukan 2 - Tidak" akan dianggap menang kalau dalam perlawanan tidak ada masa tambahan; kalau pasukan 2 kalah dalam masa tambahan. Pertarungan pada kemenangan serentak penalti akan dihitung dengan cara yang sama.
14. Pertarungan "Menang pada masa tambahan". Pemenang perlu ditetapkan serentak masa tambahan. Skor perlawanan (0:0; 1:1; 1:0) – kalah;
Skor perlawanan (0:0; 1:1; 0:0; 0:1) – menang;

Skor perlawanan (0:0; 1:1; 0:0; 0:0; 1:0) – kalah.

15. Pertaruhan di pasaran yang berlabel "**Jumlah Masa Penalti**" dibuat pada beberapa minit dimana pemain lawan harus menghabiskan masa di kotak penalti untuk kesalahan. Hanya dua minit penalti minor akan dikira. Penalti minor dua kali ganda (2 + 2) dianggap sebagai dua penalti yang berasingan. Minit penalti yang diberikan sebelum permulaan tempoh (perlawanan) atau selepas selesai tempoh (perlawanan) dan yang dinyatakan dalam rekod akhir pertandingan tersebut akan dikira untuk tujuan pertaruhan. Jumlah minit penalti hanya akan ditentukan berdasarkan rekod rasmi.
Pertaruhan di pasaran yang berlabel "**Jumlah Penalti Minor**" dibuat berdasarkan jumlah penalti minor.
16. Pertaruhan pada perlawanan dengan tanda "sepakan gawang". Jumlah sepakan gawang ditetapkan sesuai protokoler rasmi.
17. Total pemain individual (dalam hoki). Perlu menetapkan total pemain individual dengan sistem "gol+assist". Semua pertaruhan yang bersifat individual diletakkan pada masa perlawanan . Kalau pemain, anggota pasukan tidak ikut serta perlawanan maka pertaruhan padanya akan dikembalikan dengan odds "1".
18. Pertaruhan "Mencetak pertama dan menang dalam perlawanan" diletakkan pada masa perlawanan .
19. Pertaruhan "Mencetak pertama dan menang dalam perlawanan pasukan 1 – Tidak". Pertaruhan ini dianggap menang kalau pasukan tidak mencetak gol pertama dan tidak menang dalam perlawanan.
20. Pertaruhan "Total di antara 6 dan 8 – Tidak".
Contoh:
Pertaruhan "Total di antara 6 dan 8 – Tidak". Skor perlawanan (2:3), total = 5, menang.
Pertaruhan "Total di antara 6 dan 8 – Tidak". Skor perlawanan (3:4), total = 7, kalah.
21. Jumlah gol yang dicetak serentak powerplay. Perlu meneka jumlah gol yang dicetak serentak powerplay.
Contoh. Pasukan 1 mencetak 1 gol serentak powerplay, pasukan 2 tidak mencetak gol sama sekali serentak powerplay. Maka serentak powerplay dicetak 1 gol.
Pertaruhan " Jumlah gol yang dicetak serentak powerplay Kurang 1.5" - menang;
Pertaruhan " Jumlah gol yang dicetak serentak powerplay Lebih 1.5" - kalah.
22. Pertaruhan "Gol pada gawang kosong" dianggap menang kalau serentak gol dicetak serentak penjaga gol tidak ada dalam padang (digantikan oleh pemain biasa).
23. Pertaruhan "Total Hat-tricks 0,5 Lebih". Dalam perhitungan masuk hanya gol yang dicetak (assist pemain tidak termasuk).
24. Pertaruhan "Babak paling efektif". Kalau dua separuh selesai dengan keputusan yang sama semua pertaruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
"Babak dengan keputusan yang paling baik – 1" - total gol dalam babak 1 lebih banyak dari total gol dalam babak 2 atau 3.
"Babak dengan keputusan yang paling baik – 2" - total gol dalam babak 2 lebih banyak dari total gol dalam babak 1 atau 3.
"Babak dengan keputusan yang paling baik – 3" - total gol dalam babak 2 lebih banyak dari total gol dalam babak 1 atau 2.
"Babak dengan keputusan yang paling baik – seri" - total gol dalam babak 1 sama dengan total gol dalam babak 2 dan total itu lebih dari babak 3.
25. Pertaruhan pada perlawanan KHL - Nadezhda Cup diletakkan hanya pada masa perlawanan. Keputusan perlawanan ditetapkan pada masa perlawanan (boleh selesai dengan skor seri).
26. Pertaruhan pada perlawanan RHL East dihitung selama 72 jam setelah perlawanan selesai.
27. Pertaruhan "Pemenang dalam perlawanan" dihitung sesuai dengan reglaman kejohanan yang termasuk perlawanan tersebut. Misalnya, pertaruhan pada perlawanan NHL kejohanan reguler "Pemenang dalam perlawanan" dihitung dengan masa tambahan dan penalti. pertaruhan

"Pemenang dalam perlawanan" play-off game dihitung dengan tambahan masa.

28. Pertaruhan pada Kejohanan Dunia "Pemenang kumpulan", "Statistik". Hasil statistik pasukan itu akan digunakan untuk pengiraan termasuk masa tambahan tanpa shootout.
29. Perlawanan alternatif. Dalam jenis perlawanan ini dibandingkan keputusan pasukan dalam perlawanan yang disalurkan Langsung. Kalau salah satu perlawanan tersebut selesai dengan kekalahan teknikal maka pertaruhan pada perlawanan alternatif akan dikembalikan dengan odds "1".
Misalnya. Perlawanan alternatif. Avangard - Sibir Total 5.5 Lebih. Perlawanan benar Avangard-Sibir skor 4:1; Metallurg - Sibir 1:2. Skor perlawanan alternatif 4:2. Pertaruhan dianggap menang kerana total perlawanan alternatif 6.
Double alternatif. Semua pasukan yang ditunjukkan dalam perlawanan ini bermain pada masa yang sama. pertaruhan ini dihitung sesuai dengan skor benar pada akhir perlawanan.
Misalnya,
Torpedo /SKA - Dynamo/CSKA Total 7.5 Kurang
Torpedo-CSKA selesai perlawanan dengan skor 3:2, SKA- Dynamo selesai perlawanan dengan skor 2:1. Skor total Torpedo /SKA (3+2=5). Skor total Dynamo/CSKA 5:3. Total double alternatif 8, pertaruhan kalah.
30. **Pertaruhan "Pencetak gol yang terbaik dalam kejohanan"**. Urutan kriteri: mata yang diboleh dalam kejohanan, gol yang dicetak dalam kejohanan, jumlah perlawanan yang paling rendah. Tanpa tambahan masa dan penalti.
31. **Pertaruhan "Total penalti minor"**. Dalam pertaruhan ini dihitung jumlah denda rendah.
32. Pertaruhan "Total gol yang dicetak oleh pemain". Perlu meneka jumlah gol yang dicetak ke gawang lawan.
33. "Pasukan dengan skor terbaik Plus-Minus (dengan masa tambahan)". Dihitung sesuai dengan peraturan berikut: Pasukan yang bermain dengan jumlah pemain lengkap atau kekurangan pemain, mencetak gol (gol melalui tandangan denda tidak dihitung) maka pemain pasukan tersebut dapat "plus". Dengan demikian posisi penjaga gol (dekat gerbang atau digantikan dengan pemain lapangan) tidak penting. Maka pemain pasukan yang berada di lapangan dan rindukan gol dengan jumlah pemain lengkap atau kelebihan dapat "minus". Data statistik akan diambil dari sumber kejuaraan rasmi.
34. Duel para pemain. Mata (gol + pass). Dalam jenis permainan ini, taruhan pada "Gol Seterusnya" diperkirakan kedua-dua gol dan pass.
35. Pasaran "VAR Digunakan" termasuk sebarang penggunaan VAR untuk main semula insiden yang dipertikaikan.
36. Penalti 2 Minit Pertama. Jenis pelanggaran sebab penalti pertama diberikan mesti dinyatakan. Contohnya, menyandung, bermain kasar, terlalu ramai pemain, dsb. Jika dua atau lebih jenis pelanggaran berlaku secara serentak, maka pasaran ini diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00, dan baki pertaruhan diselesaikan mengikut terma dan syarat untuk pasaran.

8.31. Bowls

1. Pertaruhan pada set dan perlawanan. Dalam perlawanan perlu dimainkan semua set. Kalau untuk sebarang sebab kemenangan diberikan kepada salah satu pemain sebelum perlawanan selesai maka pertaruhan pada set perlawanan tersebut dianulirkan kalau permainan berikutnya tidak boleh mempengaruhi pada keputusan perlawanan tersebut.
2. Kalau kemenangan pada perlawanan diberikan kepada pemain sebelum semua set selesai maka pertaruhan pada perlawanan akan dihitung sesuai dengan pemenang rasmi kalau ada satu atau lebih end yang diselesaikan.
3. Kalau ada perubahan dalam senarai pemain sebelum perlawanan bermula maka semua

pertaruhan dianulirkan.

4. Kalau perlawanan bermula tetapi tidak selesai maka pemain yang ikut pusingan berikutnya dianggap pemenang.

8.32. Catur

1. Pertaruhan pada perlawanan dihitung sesuai dengan keputusan perlawanan rasmi dan pada keputusan kejohanan – sesuai dengan keputusan semua perlawanan yang termasuk dalam kejohanan.
2. Kalau beberapa peserta selesai kejohanan dengan tempat pertama dan tie-break untuk tempat pertama tidak dimainkan atau mata tambahan tidak dihitung, maka aturan “dead heat” berlaku (Peraturan 7.3.3).
3. Nombor “1” adalah pecatur yang bermain dengan buah putih terlepas dari tempat penelenggaraan perlawanan.
4. Kalau perlawanan ditunda atau dibatal untuk sebarang sebab maka semua pertaruhan tetap berlaku hingga perlawanan atau kejohanan selesai.
5. Kemenangan dengan handicap (0). Kalau perlawanan berakhir dengan skor seri maka semua pertaruhan dianulirkan.
6. Kalau ada perubahan dalam format perlawanan maka pertaruhan pada jenis perlawanan tersebut akan dikembalikan dengan odds “1”.

8.33. Formula 1, lumba motor, lumba basikal

1. Kalau lumba tidak terjadi dan keputusan rasmi tidak diumumkan maka semua pertaruhan akan dianulirkan kalau keputusan pertaruhan tersebut tidak ditetapkan.
2. Pertaruhan akan dihitung sesuai klasifikasi Federation Internationale de l'Automobile (FIA) setelah lumba terakhir pada musim.
3. Pertaruhan pada kualifikasi. Menurut FIA masa lumba kualifikasi rasmi akan digunakan untuk perhitungan pertaruhan. Untuk pertaruhan pada pelumba yang paling cepat digunakan masa lumba ketiga. Kalau tidak ada lumba ketiga maka pertaruhan akan dihitung sesuai dengan jaringan rasmi yang dibentuk oleh FIA. Dalam perhitungan pertaruhan denda tidak termasuk. Tetapi menurut FIA dalam lumba kualifikasi denda dihitung. Untuk pertaruhan tetap berlaku pelumba perlu bermula lumba pertama. Untuk pertaruhan pada lumba kualifikasi 1 dan 2, pelumba perlu bermula lumba khas untuk pertaruhan bermula berlaku.
4. Klasifikasi. Untuk diklasifikasikan pilot perlu menyelesaikan 90% dari pusingan (keputusan akan dibulatkan ke bawah), yang diselesaikan oleh pemenang lumba. Pilot yang mengeluarkan lumba setelah dia telah menyelesaikan 90% dari pusingan yang diselesaikan oleh pemenang lumba dianggap diklasifikasikan.
5. “Pemenang lumba” (dalam peringkat final). Pemenang adalah pelumba yang menempatkan urutan pertama dalam protokoler final lumba (dalam peringkat final).
6. “Tempat pelumba dalam protokoler final”.
7. “Siapa yang lebih baik sesuai dengan keputusan kejohanan”. Perlu meneka siapa yang akan menempatkan urutan lebih tinggi di antara dua pelumba yang ditawarkan. Untuk pertaruhan tetap berlaku kedua pelumba perlu bermula lumba. Kalau kedua pelumba tidak menyelesaikan lumba maka keputusan akan dihitung sesuai dengan jumlah pusingan yang diselesaikan. Kalau kedua pelumba mengeluarkan lumba maka pelumba yang lebih baik adalah pelumba yang menyelesaikan lebih banyak pusingan, kalau kedua pelumba mengeluarkan lumba pada pusingan yang sama maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds “1”. Kalau dalam klasifikasi final pelumba tidak menyelesaikan pusingan yang paling cepat (tidak melebihi masa

tes) maka urutannya ditetapkan sesuai dengan peringkat final.

8. "Selesai lumba – tidak selesai lumba". Perlu meneka apakah pelumba selesai lumba atau tidak. Pelumba dianggap selesai lumba kalau dia diklasifikasi dan selesai setelah pemimpin lumba.
9. "Pusingan yang paling cepat". Perlu meneka siapa dari pelumba selesai pusingan dengan keputusan yang paling cepat.
10. Pusingan pemanasan termasuk dalam keputusan lumba.
11. LUMBA BASIKAL. Kalau perlumbaan diinterupsi sebelum perlawanan selesai maka pertaruhan pada perlumbaan itu dianggap berlaku kalau perlawanan akan dilanjutkan selama 24 jam atau keputusan perlawanan telah diketahui, kalau tidak – maka semua pertaruhan dibatal. Untuk pertaruhan handicap setelah lumba 8, 8 lumba sebelumnya perlu diselesaikan secara seluruhnya, kalau tidak – maka semua pertaruhan dibatal. Kalau perlawanan ditunda sebelum masa bermula perlumbaan itu rasmi, kecuali kejadian yang akan bermula dalam 24 jam. Selua pertaruhan akan terhitung sesuai dengan keputusan lumba rasmi (sesuai dengan jadual league) atau urutan yang ditempatkan (Perlumbaan Individual/Grand Prix). Banding berikutnya, suspensi dan pengurangan mata tidak dihitung. Untuk perhitungan keputusan akan digunakan sumber data rasmi atau laman web rasmi. Kalau ada salah di sumber data rasmi maka sumber data bebas akan digunakan untuk perhitungan pertaruhan.
12. LUMBA BASIKAL. Deskripsi pertaruhan yang ditawarkan.
 - Jika satu acara ditangguhkan sebelum masa mula yang dirancang, semua pertaruhan padanya akan dibatalkan, kecuali dalam kes di mana acara itu disambung semula dalam tempoh masa 24 jam.
 - Pertaruhan pada acara kekal sah jika ianya terganggu sebelum selesainya acara dan kemudiannya diselesaikan dalam tempoh masa 24 jam, atau jika keputusan acara itu telah ditentukan.
 - Jika satu heat tidak dilengkapkan dan keputusan rasmi tidak diterbitkan, semua pertaruhan pada heat tersebut dibatalkan, kecuali dalam kes di mana keputusan telah ditentukan. Jika tidak, semua pertaruhan akan dibatalkan.
 - Satu perlawanan dianggap telah berlangsung sekiranya sekurang-kurangnya 8 heats telah diselesaikan. Dalam kes ini, semua pertaruhan akan diselesaikan berdasarkan keputusan pada masa perlumbaan terganggu (melainkan acara disambung semula dalam tempoh masa 24 jam).
 - Untuk pertaruhan handicap yang berdasarkan jumlah heats tertentu, semua heats yang ditentukan mesti dilengkapkan, jika tidak, pertaruhan ini akan dibatalkan dan heats tidak akan diambil kira
 - Pertaruhan pada semua pasaran akan diselesaikan berdasarkan keputusan selepas heat akhir (berdasarkan jadual untuk liga) atau pada posisi podium (pertandingan/Grand Prix individu). Sebarang rayuan, kehilangan kelayakan atau potongan mata yang seterusnya tidak akan diambil kira. Hanya maklumat daripada sumber rasmi atau laman web rasmi pertandingan yang relevan akan digunakan untuk menyelesaikan pertaruhan.
 - Pertaruhan pada mata dalam heats individu diselesaikan berdasarkan jumlah mata yang didapatkan semasa berlangsungnya heat tersebut.
 - Untuk pertaruhan pada pemenang untuk satu heat individu, kesemua 4 pemandu mesti memulakan perlumbaan; jika tidak, semua pertaruhan akan dibatalkan.
 - Untuk pertaruhan pada pemenang untuk heat seterusnya, pasukan yang menang dianggap sebagai pasukan yang mendapat mata terbanyak. Heat yang ditentukan mesti dilengkapkan sepenuhnya; jika tidak, semua pertaruhan akan dibatalkan.
 - Pertaruhan pada jumlah mata pelumba dalam Grand Prix atau Kejuaan Euro diselesaikan

hanya berdasarkan jumlah mata yang didapatkan dalam pusingan utama (20 heats); heats separuh akhir dan akhir tidak diambil kira.

8.34. Perlumbaan bot

1. 6 pendayung mengambil bahagian dalam perlumbaan. Perlumbaan terdiri daripada 3 pusingan. Kit dan bot pendayung mempunyai warna berikut:
 - Bot 1 - putih
 - Bot 2 - hitam
 - Bot 3 - merah
 - Bot 4 - biru
 - Bot 5 - kuning
 - Bot 6 - hijau
2. "Pemenang Perlumbaan". Pendayung yang menduduki tempat pertama berdasarkan keputusan akhir akan dianggap sebagai pemenang perlumbaan.
3. Jika perlumbaan tidak tamat dan tiada keputusan rasmi dinyatakan, semua taruhan akan dianggap tidak sah kecuali taruhan di pasaran yang telah ditentukan.
4. Barisan permulaan mesti melepasi selang masa antara 0 dan 1 saat. Sekiranya bot bermula sebelum 0 saat (awal permulaan (F)) atau selepas 1 saat (lewat lewat (L)), pertarungan pada bot-bot ini akan diselesaikan dengan kebarangkalian 1.00.
5. HP (Harga Permulaan) adalah kebarangkalian permulaan terakhir di atas kapal. Harga permulaan dikira berdasarkan kebarangkalian purata yang ditawarkan oleh penganjur persaingan pada waktu mula. Sekiranya bot ditarik balik sebelum permulaan perlumbaan, atau diisytiharkan bukan pelari (mengikut rekod rasmi), dan pasaran HP baru belum terbentuk, pertarungan pada bot yang ditarik akan diselesaikan dengan kebarangkalian "1".

8.35. KEIRIN

1. Keirin adalah satu bentuk perlumbaan pusingan di mana pelumba basikal mengayuh untuk kemenangan berikutan permulaan kawalan laju.
2. Perlumbaan dipantau oleh empat pengadil. Sebaik sahaja perlumbaan telah selesai, pengadil akan mengibarkan sama ada bendera merah atau putih, yang menandakan bahawa peraturan itu telah dilanggar atau diikuti masing-masing. Jika apa-apa pelanggaran terhadap peraturan itu berlaku, pengadil akan menonton rakaman video kejadian ini dan membuat keputusan. Sekiranya terbukti bahawa pesaing telah melanggar peraturan, mereka, sebagai peraturan, akan hilang kelayakan.
3. Sesetengah pertarungan mungkin tidak tersedia jika terdapat kurang daripada 9 peserta dalam perlumbaan.
4. Dalam keadaan yang luar biasa, jika perlumbaan terganggu disebabkan oleh sebab-sebab teknikal atau luaran (tanpa kesalahan para pelumba), pertarungan pada semua hasil akan terbatal (diselesaikan pada kebarangkalian 1.00).

8.36. Lacrosse

1. Pertarungan pada perlawanan lacrosse diletakkan dengan tambahan masa.
2. Kalau gol dicetak pada 9 minit 00 detik maka gol ini dianggap dicetak di antara minit 1 dan 9 kalau gol dicetak pada 1 minit 00 detik maka dianggap gol ini dicetak pada minit 1.

8.37. Auto Race (Japanese Speedway)

1. Auto Race adalah sukan permotoran berkelajuan tinggi dan kompetitif di mana pesaing berlumba antara satu sama lain dengan motosikal.
2. Perlumbaan berlangsung di trek tarmac 500 meter, melibatkan 8 pesaing (7 dalam keadaan luar biasa) dan berjalan selama 6 pusingan. Sebagai peraturan, 12 saringan berlaku setiap hari.
3. 2 bahagian garisan lurus sepanjang 87 meter. Kelajuan maksimum ialah 150 km / j.
4. Saringan normal berjalan selama 6 pusingan trek (3,100 meter), sedangkan saringan lebih lama berlangsung selama 8 atau 10 pusingan.
5. Mengibarkan bendera penamat setelah pesaing melepasi giliran keempat pusingan terakhir menandakan berakhirnya perlumbaan.
6. Pesaing boleh dikeluarkan sekiranya mereka keluar dari landasan.
7. Pesaing juga boleh dikeluarkan jika mereka melakukan manuver atau manuver yang tidak terkawal yang boleh mendatangkan bahaya kepada pesaing lain.

8.38. Skate Cross

1. Pertandingan SX4 Race adalah perlumbaan di sekitar trek dengan rintangan.
2. Persaingan adalah antara empat orang atlet dengan roller skate, yang bermula dari garisan yang sama dan cuba menamatkan perlumbaan paling pantas.
3. Para atlet boleh melepasi rintangan dengan cara yang mereka sesuai. Namun, mereka tidak dibenarkan saling menolak atau menghalang lawan mereka.
4. Perlumbaan ini diadakan pada tahap yang berbeza dan selepas setiap perlumbaan, atlet di tempat 1 dan 2 akan naik ke tahap seterusnya, sementara tempat ke-3 dan ke-4 turun ke tingkat.
5. Setiap atlet dinilai berdasarkan keputusan pertandingan (siri perlumbaan). Peringkat setiap atlet menentukan kedudukan permulaan mereka pada awal pertandingan.

8.39. TV-Games

1. **Eurovision.**
 - Pertaruhan "Siapa yang lebih baik sesuai dengan keputusan kejohanan". Perlu meneka siapa yang akan menempatkan urutan lebih tinggi di antara dua negara peserta yang ditawarkan. Kalau jumlah mata yang diterima oleh peserta pertama sama dengan jumlah mata yang diterima oleh peserta yang lain maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
 - Pertaruhan dihitung sesuai dengan data laman web: www.eurovision.tv
2. **TV-Games. Box office:** Kadang-kadang perhitungan pertaruhan boleh dilakukan selama seminggu, sampai informasi tentang box office akan dipastikan. "Games of Thrones". Dihitung hanya jumlah penonton serentak seri perdana dalam Langsung, tanpa torrent, pengulangan atau alat yang lain yang tidak termasuk jumlah penonton total. Pertaruhan pada acara dalam siri ini diselesaikan 24 jam selepas pembebasan episod. Bayaran tunai di Amerika Syarikat dan negara-negara lain telah dipilih mengikut tapak <http://www.boxofficemojo.com>
3. **Pertaruhan pada Hip-hop Battles diletakkan berdasarkan masa perkiraan awal battle.** Battle tersebut boleh dibermula setelah masa perkiraan tersebut. Perhitungan pertaruhan pada pemenang akan dilakukan setelah video rasmi akan muncul.

4. **Pertaruhan Khas.** Sekiranya kes hasil acara tidak ditunjukkan dalam senarai taruhan yang ada, maka semua taruhan masih berlaku dan akan dihitung dengan kekalahan.

8.40. Politik

1. "Pemenang". Sekiranya seorang calon menarik diri sebelum tamat pengundian atau dihalang daripada bertanding, pertaruhan pada calon tersebut akan diselesaikan sebagai satu kekalahan.

8.41. eSports

1. Semua pertaruhan pada total dan handicap Counter-Strike diterima dengan tambahan masa.
2. Kalau salah satu pemain mengeluarkan perlawanan (untuk sebarang sebab) maka dalam semua pusingan/peta berikutnya dia dianggap kalah. Pertaruhan Langsung dikembalikan dengan odds "1" kalau serentak perlawanan berhenti, keputusannya belum diketahui.
3. Kalau perlawanan ditunda untuk lebih dari 24 jam maka pertaruhan padanya akan dikembalikan dengan odds "1".
4. Kalau ada salah tulisan dalam nama ahli sukan atau pasukan maka semua pertaruhan tetap berlaku bahkan masa pemain ikut serta perlawanan pakai akaun smurf. Pergantian pemain dalam pasukan tidak mempengaruhi status pertaruhan bahkan masa pergantian pemain terjadi serentak perlawanan.
5. Kalau perlawanan dihentikan oleh pengadil dan ditetapkan permainan kembali maka permainan utama tidak dihitung dalam pertaruhan.
6. Handicap dan total pada perlawanan ditunjukkan sesuai dengan peta kecuali kasus masa total atau handicap diberikan pada peta terpisah atau perlawanan diselenggarakan sesuai dengan sistem bol 1.
7. Pertaruhan "Peta selesai pada siang hari" berdasarkan perubahan masa dalam permainan. Hari pertama permainan bermula dari 0:00 dan selesai pada malam hari pada 0:05. Malam palsu yang merupakan kemampuan tokoh Night Stalker dianggap siang hari.
8. Dalam Dota 2 dan League of Legends kemenangan dalam peta atau perlawanan terhitung sesuai dengan jatuh tahta atau nexus salah satu pihak.
9. Pertaruhan pada kill streak ("Triple Kill", "Quadra Kill", "Penta Kill", "Ultra Kill", "Rampage", dll.) akan diselesaikan berdasarkan sama ada streak tersebut lengkap, tidak kira peristiwa lain dalam perlawanan:
 - jika streak itu direkodkan, maka taruhan "Ya" menang dan taruhan "Tidak" kalah
 - jika streak itu tidak direkodkan, maka taruhan "Ya" kalah dan taruhan "Tidak" menangPertaruhan pada "Multi-Kill Terbesar" diselesaikan berdasarkan kill streak tertinggi yang dicapai dalam perlawanan.
Contoh (Dota 2): jika ada Rampage, maka taruhan "Rampage - Ya" dan taruhan "Ultra Kill - Ya" menang, serta Rampage dikira sebagai multi-kill terbesar.
10. Pertaruhan Dota 2 'Double Kill', 'Triple Kill', 'Ultra Kill' dan 'Rampage' akan diselesaikan mengikut jumlah tertinggi frags berturut-turut setiap peta. Contoh: jika Ultra Kill berlaku dan ianya jumlah frags berturut-turut, 'Ultra Kill - Ya' menang dan semua taruhan lain kalah. 'Siapa Akan Skor Frag Seterusnya' pertaruhan (20, 30, 40 dan lain-lain) di Dota 2 adalah di frag seterusnya. Pemenang adalah pasukan yang akan melakukan 10 (20, 30, 40, dan lain-lain) frag pada peta. Contoh: selepas skor 5: 4, skor 5: 5, Pasukan 2 menang.
11. Bertaruh pada tempoh masa peta dalam beberapa minit akan diselesaikan berkenaan dengan saat yang telah berlalu dalam setiap minit permainan. Oleh itu, jika hasilnya "Tempoh Peta Lebih dari 27.5" dipilih, peta harus berakhir setelah pukul 27:30 agar pertaruhan untuk menang - iaitu pada pukul 27:35, 27:44, dll. Jika peta berakhir pada pukul 27:15, pertaruhan kalah; dan

jika permainan berakhir pada pukul 27:30, pertarungan akan diselesaikan dengan kebarangkalian 1.

Counter-Strike 2

1. Pemenang – pertarungan tentang pemenang perlawanan. Perlawanan dianggap bermula selepas pembunuhan pertama dalam pusingan pistol. Pertarungan 1x2 adalah serupa dengan pertarungan Pemenang, tetapi seri termasuk sebagai keputusan yang mungkin berlaku. Pertarungan ini ditawarkan dalam perlawanan yang seri boleh berlaku (contohnya, perlawanan BO2 atau BO1 tanpa pusingan lebih masa).
2. 0 Handicap – pertarungan tentang kemenangan salah satu pasukan, tidak termasuk seri. Jika perlawanan tamat dalam keputusan seri, pertarungan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00 (bayar balik)
3. Jumlah Peta – Ganjil/Genap – pertarungan tentang sama ada jumlah peta yang dimainkan dalam perlawanan tersebut adalah angka ganjil atau genap.
4. Jumlah Peta – pertarungan tentang jumlah peta yang dimainkan semasa perlawanan, termasuk pusingan lebih masa.
5. Skor Peta Tepat – pertarungan tentang skor akhir tepat bagi peta tertentu dalam suatu perlawanan.
6. Jumlah Pusingan – pertarungan tentang bilangan pusingan yang dimainkan oleh kedua-dua pasukan dalam suatu perlawanan.
7. Keputusan peta individu:
 - Pemenang (termasuk OT) – pertarungan tentang pemenang bagi peta tertentu dalam perlawanan, termasuk pusingan tambahan.
 - Pemenang Separuh Pertama – pertarungan tentang pasukan pertama yang memenangi 7 pusingan pada peta tertentu.
 - Jumlah Pusingan Ganjil/Genap – pertarungan tentang sama ada bilangan pusingan yang dimainkan pada peta tertentu adalah ganjil atau genap.
 - Jumlah Pusingan – pertarungan tentang jumlah pusingan yang dimainkan pada peta tertentu.
 - Jumlah Pusingan yang Tamat Dengan Bom Meletup – pertarungan tentang bilangan pusingan yang berakhir dengan letupan bom di peta tertentu.
 - Adakah Pusingan Lebih Masa Berlaku? Ya/Tidak – pertarungan sama ada peta tertentu akan ada pusingan lebih masa.
 - Bunuhan Sepasukan – pertarungan sama ada pasukan yang dipilih akan melakukan bunuhan sepasukan di peta tertentu. "Bunuhan sepasukan" atau "Teamkill" adalah apabila pemain dibunuh oleh ahli pasukan sendiri.
 - Bunuhan Pisau Ya/Tidak – pertarungan tentang sama ada pasukan yang dipilih akan membunuh lawan dengan pisau di peta tertentu.
8. Keputusan pusingan pistol (Pusingan pertama dan ketiga belas dalam kedudukan keseluruhan di peta):
 - Pemenang Pusingan Pistol (X) – pertarungan tentang pasukan mana yang akan menang pusingan pistol tertentu di peta tertentu.
 - Pemenang Dua Pusingan Pistol – satu pertarungan tentang pasukan mana yang akan memenangi kedua-dua pusingan pistol di peta tertentu.
 - Bom Dipasang pada Pusingan (X) – pertarungan tentang sama ada bom akan dipasang pada pusingan tertentu pada peta tertentu.
 - Jumlah Pusingan Pistol Dimenangi – pertarungan tentang sama ada pasukan yang dipilih akan memenangi bilangan pusingan pistol yang ditentukan dalam perlawanan.
 - Jumlah Bunuhan Pusingan Pistol – pertarungan tentang bilangan bunuhan oleh kedua-dua pasukan dalam pusingan pistol tertentu tentang peta tertentu.

9. Keputusan pasukan individu:

- Jumlah Pusingan - pertarungan tentang jumlah pusingan yang dimenangi oleh pasukan tertentu dalam perlawanan.
- Jumlah Pusingan Peta - pertarungan bahawa pasukan tertentu akan memenangi bilangan pusingan tertentu pada peta tertentu.
- Jumlah Pusingan Dimenangi oleh Terrorist/Counter-Terrorist - pertarungan bahawa pasukan tertentu akan memenangi bilangan pusingan tertentu pada peta tertentu semasa bermain sama ada pasukan penyerang (Terrorist) atau pasukan pertahanan (Counter-Terrorist).
- Pemenang Pusingan (X) - pertarungan tentang pemenang yang dipilih memenangi pusingan tertentu pada peta tertentu.
- Kemenangan dalam pusingan dicapai dengan membunuh semua lawan di peta, meletupkan/menyahdayakan bom, atau mengikut keputusan apabila had masa tamat.
- Peta (X) - perlumbaan ke pusingan (X) - pertarungan tentang pasukan mana yang akan memenangi bilangan pusingan tertentu dahulu dalam peta tertentu.
- Peta (X) - skor tepat - pertarungan tentang sama ada peta tertentu akan berakhir dengan skor yang ditentukan.

10. Lebih Masa - kemenangan di peta dicapai dengan memenangi sekurang-kurangnya 13 pusingan. Sekiranya berlaku keputusan seri pada peta (apabila skor pusingan ialah 12-12), peraturan pertandingan biasanya menetapkan permainan 6 pusingan tambahan yang dikenali sebagai "lebih masa". Kemenangan dalam lebih masa akan diberikan kepada pasukan pertama yang memenangi 4 daripada 6 pusingan tambahan. Sekiranya berlaku keputusan seri dalam pusingan lebih masa (kedua-dua pasukan memenangi 3 pusingan setiap satu dalam lebih masa), 6 lagi pusingan lebih masa akan dimainkan.
- Peta (X) - Skor Tepat Dalam Lebih Masa (X) - pertarungan bahawa tempoh lebih masa yang ditentukan pada peta tertentu akan berakhir dengan skor yang ditentukan.
 - Peta (X) - Pusingan Ganjil/Genap Dalam Lebih Masa (X) - pertarungan tentang sama ada bilangan pusingan lebih masa yang dimainkan adalah ganjil atau genap.
 - Peta (X) - Jumlah Pusingan Dalam Lebih Masa (X) - pertarungan tentang jumlah pusingan yang dimainkan dalam tempoh lebih masa tertentu.
 - Peta (X) - Pemenang Separuh Pertama Dalam Lebih Masa (X) - pertarungan tentang pasukan pertama yang memenangi 3 pusingan dalam tempoh lebih masa tertentu.

8.42. Olimpiade

1. Pertarungan pada jumlah medal dihitung berdasarkan data jumlah medal rasmi serentak upacara penutupan Olimpiade.
2. Kalau perlawanan ditunda atau dipindahkan ke tempat yang lain atau pada hari berikutnya maka taruhan tetap berlaku sampai perlawanan selesai.
3. Pertarungan pada perbandingan pemain satu lawan yang lain (atau pasukan). Kedua pemain perlu bermula pertandingan untuk taruhan dianggap berlaku. Kalau salah satu pemain mengeluarkan perlawanan untuk sebarang sebab maka lawannya dianggap pemenang. Kalau tidak ada seseorang yang menyelesaikan perlawanan maka semua taruhan dianulir.

8.43. Jenis sukan musim dingin

1. Pertarungan pada perbandingan pemain satu lawan yang lain (atau pasukan). Kedua pemain perlu bermula pertandingan untuk taruhan dianggap berlaku. Kalau salah satu pemain mengeluarkan perlawanan untuk sebarang sebab maka lawannya dianggap pemenang.

Sekiranya satu peserta belum menyelesaikan persaingan, maka pertarungan perbandingan akan dikira berdasarkan peringkat pengeluaran peserta.

8.44. Bola sepak Gaelic, Hurling

Bola sepak gaelic adalah jenis bola sepak dan rugby.

1. Semua pertarungan dihitung berdasarkan masa perlawanan (70 minit, 2 babak selama 35 minit atau 60 minit perlawanan masa utama, 2 babak selama 30 minit). Untuk semua pertarungan tetap berlaku, perlawanan perlu diselesaikan secara seluruhnya kecuali kasus masa keputusan pertarungan ditetapkan serentak perlawanan berhenti.
2. Semua pertarungan dihitung sesuai dengan skor perlawanan.
Gol – 3 mata (bola yang masuk jaringan);
Mata individual – 1 (do antara tiang gawang yang panjang).
Gawang dalam bola sepak gaelic mirip dengan gawang bola sepak biasa tetapi tiang gawang diperpanjang di atas jaringan.

Misalnya, dalam perlawanan pasukan 1 mendapat 0-12 (0 – jumlah gol, 12 – mata individual) dan pasukan 2 mendapat 2-5 (2 gol selama 3 mata atau 5 mata individual – 11 mata). Skor perlawanan akan ditulis sebagai 12:11 – kemenangan pasukan 1.

8.45. CUACA

Cuaca di lapangan terbang di dunia. Syarikat menerima pertarungan untuk penunjuk cuaca, yang dicatatkan oleh lapangan terbang di seluruh dunia untuk penghantaran laporan cuaca. Pertarungan diterima untuk suhu udara dan tekanan atmosfera.

Pertarungan dikira berdasarkan laporan cuaca METAR. Pertarungan dikira jika perubahan cuaca direkodkan dalam kod METAR dengan tarikh, masa, lapangan terbang dan keadaan cuaca sebenar taruhan dalam tempoh 1.5 jam dari masa yang dinyatakan dalam taruhan. Jika pada masa itu keputusan tidak dapat ditentukan, taruhan ini akan dikira dengan kemungkinan sama dengan 1.

Angka-angka yang digunakan untuk pengiraan taruhan diperolehi seperti berikut:

- Data suhu udara disediakan dalam darjah Celcius dan digunakan untuk pengiraan tanpa penukaran.
- Data mengenai tekanan atmosfera dibekalkan dalam hectopascals. Untuk mengira kadar, hasilnya adalah penukaran nombor ini kepada milimeter merkuri, dibulatkan ke tempat perpuluhan yang pertama.
- Data kelajuan angin disampaikan dalam knot atau batu sejam. Untuk mengira kadar, hasilnya ialah penukaran nombor ini ke kilometer per jam, dibulatkan ke tempat perpuluhan yang pertama.
- Semua pembulatan adalah pembulatan matematik, iaitu apabila nombor pertama jatuh 5, tempat perpuluhan terakhir dibundarkan.

Pengiraan pertarungan boleh disemak semula disebabkan perubahan dalam data masuk baru. Pengamatan peribadi oleh pelanggan dan data dari sebarang sumber selain daripada yang dinyatakan dalam Terma dan Syarat tidak diambil kira.

8.46. BOLA SEPAK SINGKAT

BOLA SEPAK SINGKAT 2X2

1. Perlawanan terdiri daripada dua bahagian 5 minit. Masa hanya dihentikan jika jeda yang lama dalam permainan diperlukan (disebabkan kecederaan, pertikaian, masalah dengan bola dll).
2. Bola sepak singkat dimainkan pada gelanggang 18m x 9m (tertakluk kepada perubahan).
3. Bola sepak singkat adalah sukan pasukan yang memaparkan 2 pasukan dari 2 pemain. Tiada batasan bilangan penggantian.
4. Pasukan tidak bermain dengan penjaga gol. Sepakan percuma diberikan jika bola terkena tangan terjadi. Sekiranya bola terkena tangan terjadi di kawasan penalti, penalti diberikan.
5. Penalty diambil pada gol terbuka dari garisan tengah. Sekiranya bola melepasi garisan gol, ia dianggap sebagai gol.
6. Sepakan sudut dan lontaran diambil dari titik di mana garisan tengah sehingga garis sentuh. Pemain pasukan bertahan mesti berada di separuh mereka sendiri di gelanggang.
7. Sekiranya tingkah laku tidak menunjukkan semangat kesukanan atau dibuang padang, pasukan yang kehilangan seorang akan kalah.
8. Keputusan pengadil adalah muktamad berhubung dengan semua pertikaian.
9. Jika perlawanan bermula, tetapi tidak ditamatkan untuk apa-apa sebab, semua pertarungan pada perlawanan ini akan dibatalkan (diselesaikan pada kebarangkalian 1.00).

BOLA SEPAK SINGKAT 3X3

1. Perlawanan terdiri daripada dua bahagian 5 minit. Masa hanya dihentikan jika jeda yang lama dalam permainan diperlukan (disebabkan kecederaan, pertikaian, masalah dengan bola dll).
2. Bola sepak singkat dimainkan pada gelanggang 18m x 9m (tertakluk kepada perubahan).
3. Bola sepak singkat adalah sukan pasukan yang memaparkan 2 pasukan dari 3 pemain. Tiada batasan bilangan penggantian.
4. Pasukan tidak bermain dengan penjaga gol. Sepakan percuma diberikan jika bola terkena tangan terjadi. Sekiranya bola terkena tangan terjadi di kawasan penalti, penalti diberikan.
5. Penalty diambil pada gol terbuka dari garisan tengah. Sekiranya bola melepasi garisan gol, ia dianggap sebagai gol.
6. Penalty diberikan jika pemain berada di kawasan penalti selama lebih dari 2 saat.
7. Sekiranya tingkah laku tidak menunjukkan semangat kesukanan atau dibuang padang, pasukan yang kehilangan pemain akan kalah.
8. Keputusan pengadil adalah muktamad berhubung dengan semua pertikaian.
9. Jika pertandingan bermula, tetapi tidak ditamatkan untuk apa-apa sebab, semua pertarungan pada perlawanan ini akan dibatalkan (diselesaikan pada kebarangkalian 1.00).

DREAM LEAGUE, LELAKI

1. Perlawanan terdiri daripada dua separuh masa 15 minit. Dua pasukan yang terdiri daripada 3 pemain saling bersaing.
2. Kejohanan merangkumi peringkat kumpulan dalam format pusingan timbal balik dua kali, play-off tempat ketiga, dan final. Pemarkahan: Menang - 3 mata, seri - 1 mata, Kalah - 0 mata.
3. Satu gol boleh dijaringkan setelah hantaran di separuh kawasan lawan.
4. Kedua-dua pasukan tidak bermain dengan penjaga gawang, dan bola di tangan dilarang.
5. Gol sendiri tidak dikira.
6. Penalty diberikan selepas 3 kesalahan.

7. Sepakan penalti diambil selangkah dari gawang pasukan sendiri dan disasarkan ke seberang padang ke gawang kosong pasukan lawan.
8. Sekiranya bola terkeluar, lontaran ke dalam dilakukan dari sisi padang.
9. Pasukan diberikan 1 mata untuk seri dalam peringkat kumpulan kejohanan. Sekiranya terdapat keputusan seri, penalti akan diambil (3 percubaan).

BOLA SEPAK SINGKAT 4X4

1. Perlawanan terdiri daripada dua bahagian 5 minit. Masa hanya dihentikan jika jeda yang lama dalam permainan diperlukan (disebabkan kecederaan, pertikaian, masalah dengan bola dll).
2. Dimensi gelanggang tidak dikawal ketat.
3. Pasukan tidak bermain dengan penjaga gol. Sepakan percuma diberikan jika bola terkena tangan terjadi. Sekiranya bola terkena tangan terjadi di kawasan penalti, penalti diberikan.
4. Penalty diambil pada gol terbuka dari garis tengah. Sekiranya bola melintasi garisan gol, ia dianggap sebagai gol.
5. Pemain tidak boleh berdiri sejajar dengan gol mereka sendiri di kawasan penalti. Sekiranya peraturan ini dilanggar, penalti diberikan.
6. Apabila tendangan percuma diambil, pasukan bertahan tidak boleh membentuk dinding pertahanan. Hanya satu pemain yang boleh berdiri di dalam gol untuk menghentikan bola masuk ke gawang.
7. Pertandingan diadakan setiap hari dan ikuti peraturan 'Winner Stay On'. Pada acara undian, kedua-dua pasukan akan meninggalkan gelanggang dan kedua-duanya tidak akan mengambil bahagian dalam perlawanan seterusnya.
8. Sekiranya pembuangan padang berlaku, pasukan yang bermain dengan kurang seorang pemain boleh bermain selama 1 minit atau sehingga mereka bolos satu gol.
9. Keputusan pengadil adalah muktamad berhubung dengan semua pertikaian.
10. Sekiranya perlawanan bermula tetapi tidak diselesaikan dengan sebab apa pun, semua pertarungan pada perlawanan ini akan dibatalkan (diselesaikan pada kebarangkalian 1.00).

BOLA SEPAK SINGKAT 5X5

1. Perlawanan terdiri daripada dua bahagian 5 minit. Masa hanya dihentikan jika jeda yang lama dalam permainan diperlukan (disebabkan kecederaan, pertikaian, masalah dengan bola dan sebagainya).
2. Dimensi gelanggang tidak dikawal ketat.
3. Penalty diambil dari jarak 6 meter.
4. Sekiranya pembuangan padang berlaku, pasukan yang sedang bermain dengan kurang seorang pemain sama ada 1 minit atau sehingga mereka bolos satu gol.
5. Pertandingan diadakan setiap hari dan ikuti peraturan 'Winner Stays On' Pada acara undian, kedua-dua pasukan akan meninggalkan gelanggang dan kedua-duanya tidak akan mengambil bahagian dalam perlawanan seterusnya.
6. Keputusan pengadil adalah muktamad berhubung dengan semua pertikaian.
7. Sekiranya pertandingan bermula tetapi tidak disiapkan untuk apa-apa sebab, semua taruhan pada perlawanan ini akan dibatalkan (diselesaikan pada kebarangkalian 1.00).

BUMPERBALL CUP 4X4

1. Format perlawanan: dua bahagian 15 minit. Ahli pasukan bermain dengan bola gelembung.
2. Format kejohanan: peringkat kumpulan 2 pusingan, main habis tempat ke-3, pusingan terakhir. Pemarkahan: Menang - 3 mata; Seri - 1 mata; Kalah - 0 mata.
3. Sekiranya seri dalam peringkat kumpulan, setiap pasukan mendapat 1 mata. Sekiranya

keputusan seri di pusingan terakhir, perlawanan akan ke penalti (5 percubaan).

4. Sepakan penalti diambil dari sudut kawasan penalti.
5. Tidak ada penjaga gol.
6. Dilarang bermain di kawasan gawang, baik untuk menyerang dan mempertahankan pemain.
7. Pemain yang melanggar mana-mana peraturan dikeluarkan selama 1 minit, dan pasukan mereka terus bermain dengan kekurangan pemain.
8. Sekiranya berlaku lempar masuk, ia diambil dari tempat bola melintasi garisan.

8.47. Street football 3x3

1. Pertaruhan pada Street football 3x3 termasuk waktu biasa.
2. Setiap perlawanan berlangsung 2 separuh masa selama 5 minit (masa tanpa henti).
3. Perlawanan itu mesti dimainkan sepenuhnya untuk pertaruhan untuk bertahan. Pertaruhan yang hasilnya telah ditentukan apabila perlawanan terganggu dikecualikan daripada peraturan ini.
4. Perlawanan dimainkan dengan saiz 4 bola sepak mini.
5. Kedua-dua pasukan mempunyai 3 pemain luar tanpa posisi yang ditetapkan. Pasukan tidak bermain dengan penjaga gol dan pemain tidak boleh menyentuh bola dengan tangan mereka.
6. Sepakan percuma diberikan jika bola yang dibaling ke tangan disengajakan berlaku di mana-mana di gelanggang.
7. Sepakan percuma diberikan jika pemain melakukan kesalahan. Pasukan pertahanan boleh membentuk dinding pertahanan 3 meter jauhnya dari bola. Pasukan menyerang boleh memberi dari tendangan bebas atau menendang ke arah gol.
8. Penalti diambil dari tengah gelanggang oleh mana-mana pemain, selepas pengadil meniup wisel mereka. Untuk gol yang dijaringkan, bola mesti masuk ke gawang tanpa menyentuh tanah dan menyeberangi garis gawang.
9. Jika bola keluar dari permainan, tendangan akan diambil di atas gelanggang. Pemain pasukan bertahan mesti berdiri sejauh satu meter dari tempat tendangan diambil. Pemain tidak boleh menyepak secara langsung dari Kawasan tendangan. Sekiranya terdapat sepakan langsung pada gol, gol ini tidak akan dikira dan sepakan gol akan diberikan.
10. Kesalahan fizikal dilarang, kecuali untuk menyentuh. Merebut, menolak, pemeriksaan badan dan bermain semasa berbaring di gelanggang adalah dilarang.

8.48. Street Power Football 2x2. Piala Dunia

Street Power Football melibatkan penstriman permainan berbilang pemain (simulator bola sepak).

1. Semua pertaruhan diselesaikan setelah perlawanan berakhir.
2. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
3. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
4. Perlawanan terdiri daripada satu tempoh. Tempoh berlangsung selama 5 minit permainan atau sehingga salah satu pasukan menjaringkan 5 gol.
5. Sekiranya anggota kakitangan melakukan kesalahan atau sekiranya berlaku kegagalan perisian pada masa penerimaan pertaruhan (cth. Salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan/Langsung dan pada slip pertaruhan dll), atau harus ada petunjuk lain mengenai pertaruhan yang diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Pertaruhan diterima sebelum permulaan perlawanan dan semasa perlawanan (Pertaruhan

langsung). Semua perlawanan Street Power Football distrimkan secara dalam talian.

7. Pasaran pertaruhan berikut tersedia:

- Menang
- Peluang Berganda
- Handicap
- Jumlah Lebih/Kurang
- Jumlah Individu (Lebih/Kurang)
- Jumlah (Genap/Ganjil)
- Gol Seterusnya

8.49. Bola sepak tenis

1. Bola sepak tenis adalah sukan berpasukan di mana 2 pemain dari 2 pasukan bersaing antara satu sama lain. Bilangan penggantian yang tiada had dibenarkan.
2. Bola sepak tenis dimainkan dengan bola sepak di gelanggang 9m x 18m yang dibahagikan dengan jaring tenis. Perlawanan dimainkan sehingga satu pasukan telah memenangi 2 set (terbaik dari 3). Satu set tamat apabila satu pasukan telah menjaringkan sekurang-kurangnya 11 mata dan mempunyai kelebihan dua mata.
3. Setiap pasukan mesti memindahkan bola di atas jaring ke sisi lawan dalam tiga sentuhan bola (kurang dibenarkan, lebih tidak dibenarkan). Pemain yang sama tidak boleh menyentuh bola dua kali berturut-turut. Pemain tidak boleh menyentuh bola dengan tangan mereka. Dua pantulan dibenarkan (kurang dibenarkan, lebih tidak dibenarkan) sebelum bola harus dilepaskan ke sisi lawan jaring dan satu pantulan dibenarkan selepas pihak lawan servis.
4. Bola diservis dengan menendangnya dari belakang garis dasar. Sekiranya bola menyentuh jaring dan kemudian jatuh ke atas pihak lawan, bola akan diservis lagi. Pemain pasukan lawan tidak boleh menyekat servis dengan melebihi jaring.
5. Jika pertandingan bermula tetapi tidak tamat untuk apa-apa sebab, semua pertaruhan di atas akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00, kecuali untuk pertaruhan di pasaran yang telah ditentukan ketika pertandingan dihentikan.
6. Handicaps dan jumlah ditentukan dalam mata, kecuali dalam pasaran "Set Handicap" dan "Jumlah Set".
7. "Mata Tambahan". Di pasaran ini, Pelanggan harus meramalkan sama ada terdapat sebarang mata tambahan dalam set. Pertaruhan "Mata Tambahan Dalam Set - Ya" akan diselesaikan sebagai kemenangan jika salah satu pasukan menang set selepas skor 10:10.

8.50. Headis

1. Headis menggabungkan dua sukan: pingpong dan bola sepak. Permainan dimainkan dengan menggunakan bola getah.
2. Permainan diteruskan sehingga salah seorang pemain berjaya memenangi tiga set.
3. Satu set berakhir apabila salah seorang pemain memperoleh 11 mata. Sekiranya permainan seri, maka permainan berterusan sehingga satu pemain mendahului dengan margin 2 mata.

8.51. SOAP FOOTBALL (WANITA)

1. Setiap pasukan terdiri daripada 3 pemain luar dan penjaga gawang.
2. Perlawanan bertahan selama 2 minit 15 minit (masa berterusan).

3. Peraturan bola sepak dikenakan. Kesalahan diberikan untuk setiap pelanggaran peraturan. Satu pasukan akan diberikan sepakan penalti jika lawan mereka melakukan 3 kesalahan. Tendangan penalti juga akan diberikan untuk setiap pelanggaran yang berikutnya.
4. Untuk membuat pertandingan meriah dan menghiburkan, apabila bola keluar dari permainan bola yang baru dilontarkan secara langsung (lontaran ke dalam) ke tengah-tengah padang permainan untuk memastikan pertandingan berlangsung.

8.52. SOAP FOOTBALL (LELAKI)

1. Setiap pasukan terdiri daripada 3 pemain luar dan penjaga gawang.
2. Setiap pertandingan berlangsung selama 2 bahagian selama 15 minit (masa berterusan).
3. Gol dikira jika pas telah dibuat di kawasan lawan (selepas melintasi separuh garisan padang).
4. Peraturan bola sepak dikenakan. Kesalahan diberikan untuk setiap pelanggaran peraturan. Satu pasukan akan diberikan sepakan penalti jika lawan mereka melakukan 3 kesalahan. Tendangan penalti juga akan diberikan untuk setiap kesalahan yang berikutnya.
5. Untuk membuat pertandingan meriah dan menghiburkan, apabila bola keluar dari permainan bola yang baru dilontarkan secara langsung (lontaran ke dalam) ke tengah-tengah padang permainan untuk memastikan pertandingan berlangsung.

8.53. CROSS VOLLEY

1. Permainan ini dimainkan oleh dua pasukan, masing-masing dengan kawasannya sendiri yang berlainan menyerang antara satu sama lain di gelanggang.
2. Permainan diteruskan sehingga salah satu pasukan berjaya memenangi tiga set. Sekiranya seri (2:2), satu set akhir dimainkan sehingga salah satu pasukan memperoleh 15 mata (dengan margin minimum 2 mata).
3. Permainan dalam setiap set dimainkan sehingga satu pasukan memenangi 25 mata. Sekiranya permainan terikat (24:24), ia berterusan sehingga satu pasukan mendahului dengan 2 mata.
4. Peraturan utama:
 - Pemain bergerak mengikut arah jam atau lawan arah jam di sekitar gelanggang setelah setiap mata ketiga dijaringkan.
 - Pemain dibenarkan satu sentuhan bola, dan lompatan dan hantaran lembut dilarang.
 - Sebarang teknik bola tampar boleh digunakan untuk memasukkan bola ke dalam permainan, walaupun mestilah dari sudut kawasan servis.
 - Bola hanya boleh di serviskan ke bahagian tepi gelanggang lawan; jika jatuh di kawasan servis, bola rebutan akan dilakukan.
 - Menyentuh jaring dianggap sebagai kesalahan dan mengakibatkan mata diberikan kepada pasukan lawan.
5. Bola rebutan berlaku jika pemain melanggar peraturan dengan melakukan:
 - lompatan
 - hantaran lembut
 - sentuhan tiang tengah.

8.54. RANDOM LEAGUE

1. 2 pasukan mengambil bahagian dalam setiap perlawanan.
2. Terdapat dua dadu berlainan warna - satu untuk setiap pasukan.
3. Penyampai membalik 2 dadu.

4. Selepas setiap dadu dibaling, pasukan yang dadunya menunjukkan jumlah tertinggi mendapat 1 mata. Sekiranya mata pada dadu sama, maka dadu dibaling lagi.
5. Pertaruhan diselesaikan mengikut peraturan untuk sukan yang dinyatakan pada slip pertaruhan.
6. Sekiranya staf melakukan kesalahan atau sebarang kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (contohnya salah cetak yang jelas pada kebarangkalian, ketidakseragaman antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Langsung dan dalam slip pertaruhan dan lain-lain atau sekiranya ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan salah, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah. Sekiranya berlaku kegagalan perisian, permainan mungkin tergendala, bagi kes ini semua pertaruhan yang tidak dapat diselesaikan akan dikembalikan.

8.55. eSports FIFA

eSports Football adalah aliran permainan multiplayer (simulator bola sepak).

Pertaruhan diletakkan pada Champions League dan Europe League.

1. Semua pertaruhan dihitung setelah perlawanan selesai.
2. Pertaruhan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
3. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
4. Pertaruhan diletakkan pada masa perlawanan.
5. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
6. Penerimaan pertaruhan pada perlawanan bola sepak E-Game Champions League diterima baik sebelum perlawanan bermula mahupun dalam Langsung. Semua pertandingan bola sepak E-Game disalurkan dalam mode on-line.
7. Keputusan perlawanan dihitung sesuai dengan tabel statistik terakhir. Gangguan gambar tidak merupakan alasan untuk membatalkan pertaruhan.
8. **Jenis pertaruhan (pada masa perlawanan)**
 - Kemenangan;
 - Double chance;
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);
 - Total pasukan individual (lebih, kurang);
 - Total (ganjil, genap);
 - Skor tepat;
 - Gol berikutnya.

8.56. Kabaddi

Kabaddi ialah sebuah permainan yang menggabungkan elemen sukan tinju dan tag.

1. Format permainan: dua separuh masa dengan 20 minit setiap satunya. Jika berlaku seri, untuk menentukan pemenang, permainan diteruskan hingga satu pasukan menjaringkan mata

seterusnya.

2. Pertaruhan diterima pada masa biasa (40 minit masa biasa, tidak termasuk masa tambahan). Jika perlawanan tidak diselesaikan, mana-mana keputusan yang telah ditentukan dengan jelas pada masa ianya dihentikan akan kekal. Semua keputusan lain akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
3. Hasil keputusan termasuk masa tambahan (Serangan Keemasan):
 - Untuk menang dalam masa tambahan (Serangan Keemasan)
4. Pertaruhan pada satu separuh masa. Jika satu separuh masa tidak diselesaikan, mana-mana keputusan yang telah ditentukan dengan jelas pada masa ianya dihentikan akan kekal. Semua keputusan lain akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00. Masa tambahan tidak termasuk.
5. Dalam pertandingan, jika tempat berlangsungnya acara ditukar atau acara dipindahkan ke padang pasukan lawan, pertaruhan akan kekal dengan syarat pasukan tuan rumah mengekalkan status tuan rumahnya.
6. Jika mana-mana perlawanan ditangguh atau ditunda selama lebih daripada 48 jam, semua pertaruhan padanya akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.

8.57. Tinju Thai

1. Maklumat tentang warna bentuk pejuang adalah sifat rujukan. Semua pertaruhan akan terus berlaku tanpa mengira perubahan warna para pejuang.
2. Kemungkinan pertaruhan akan dikira dengan pulangan jika berjuang berakhir dalam siri.
3. Jumlah pusingan. Apabila mengira pertaruhan, hanya pusingan yang siap dalam berjuang akan diambil kira. Sekiranya berjuang berakhir pada pusingan 5, jumlah pusingan yang siap ialah 4. Sekiranya berjuang berakhir dengan keputusan hakim, jumlah pusingan yang siap dalam kes ini ialah 5.
4. Sekiranya satu atau kedua-dua pejuang dibatalkan oleh hakim, semua pertaruhan akan dikira dengan pulangan.
5. Sekiranya berjuang ditangguhkan selama lebih daripada 12 jam dari waktu mula yang dijadualkan, semua pertaruhan akan dikira dengan pulangan.
6. Pertempuran itu dianggap telah bermula selepas gong pada awal pusingan pertama. Sekiranya satu atau kedua-dua pejuang tidak dapat memulakan berjuang, semua pertaruhan akan dikira dengan pulangan.

8.58. UNSULLIED UFC TOURNAMENT

1. Permulaan pertarungan ditandakan dengan bunyi loceng, menunjukkan permulaan pusingan pertama.
2. Pertarungan terdiri daripada 3 pusingan, masing-masing berlangsung selama 3 minit, kecuali jika salah seorang peserta menang dalam jarak mata yang jauh berbeza.
3. Sekiranya pertarungan dinyatakan tidak bertanding atau dihentikan dengan alasan apa pun sebelum pemenang ditentukan, semua perpertaruhan diselesaikan dengan kebarangkalian 1.00. Sekiranya hasil pertarungan telah diputuskan, perpertaruhan diselesaikan berdasarkan keputusan yang dinyatakan.
4. Semua perpertaruhan tetap berlaku dengan syarat sekurang-kurangnya 2 pusingan penuh telah selesai. Jika tidak, hanya perpertaruhan untuk Menang oleh peserta tertentu dalam pertarungan dan bertaruh pada kedudukan seri. Semua perpertaruhan lain dalam pertarungan diselesaikan dengan kebarangkalian 1.00, kecuali hasil perpertaruhan telah ditentukan pada saat pertarungan dihentikan.

5. Perpertaruhan "1 (2) untuk Menang". Di bahagian Sukan, perpertaruhan di pasaran ini masing-masing berlabel "1" dan "2" dan merangkumi yang berikut:
 - "Victory Points" bermaksud kemenangan yang diputuskan oleh hakim setelah semua pusingan selesai
 - "Menang dengan Knockout (KO)"
 - "Menang dengan Technical Knockout (TKO)" bermaksud salah seorang peserta menang dengan mendapat 25 mata sebelum tamat pusingan akhir
 - "Menang dengan Kelayakan atau Pengunduran Lawan"
6. Perpertaruhan "Seri". Pertaruhan di pasaran ini ditetapkan dengan "X". Pertarungan berakhir dengan keputusan seri apabila para hakim memutuskan bahawa kedua-dua peserta telah mengakhiri pusingan akhir dengan skor tahap.
7. Setiap peserta diberikan mata untuk pukulan yang berkesan seperti yang ditentukan oleh pengadil:
 - 1 mata untuk pukulan lurus atau cangkuk
 - 2 mata untuk uppercut
 - 5 mata untuk kalah mati
8. Jumlah mata maksimum yang boleh diperoleh seorang peserta dalam satu pertarungan adalah 25, tanpa mengira jumlah mata yang diberikan untuk kemenangan akhir yang menentukan.
9. Pertaruhan "W2 in Round 3 – Yes". Pertaruhan ini menang jika peserta 2 diberikan lebih banyak mata daripada peserta 1 pada pusingan 3.
10. Pertaruhan "Race To Five (Seven, etc.) Mata". Pelanggan mesti meramalkan peserta mana yang akan bertanding dan menjadi yang pertama mendapat jumlah mata yang ditentukan dalam satu pusingan. Sekiranya salah seorang peserta menolak untuk meneruskan pertarungan dengan alasan apa pun, sebelum mereka atau lawannya telah memperoleh jumlah mata yang ditentukan, pertarungan ini diselesaikan dengan kebarangkalian 1.00.

8.59. Counter-Strike, CS: GO Wingman

1. Counter-Strike adalah aliran permainan multiplayer (simulator permainan).
2. Pertaruhan diletakkan pada pasukan. Permainan sampai 11 kemenangan (jumlah pusingan maksimal 21).
3. Semua pertarungan dihitung setelah perlawanan selesai.
4. Masa pusingan 2 minit. Semua perbuatan yang dilakukan setelah pusingan selesai tidak termasuk perhitungan keputusan.
5. Kalau dalam peta dengan bom, selama pusingan bom tidak ditanam maka Counter-Terroris menang dalam pusingan.
6. Kalau dalam peta dengan sandera, selama pusingan sandera tidak dibebaskan maka Teroris menang dalam pusingan.
7. Pertaruhan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertarungan pada setiap perlawanan secara terpisah.
8. Batasan saiz pertarungan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
9. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertarungan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertarungan, syarikat pertarungan mempunyai hak untuk mendakwa pertarungan tersebut tidak bersah.
10. Pertaruhan "Bom ditanam – Ya/Tidak" Bom perlu ditanam terlepas dari masa penanaman bom sebelum pembunuhan semua anggota Counter-Terroris atau setelah. Yang penting bom perlu ditanam.
11. Pertaruhan M1 dan M2 dalam pusingan kalau "bom ditanam" dihitung secara berikut:
 - kalau dalam pusingan ada perlawanan "bom dijinakkan" maka M1 – menang, M2 – kalah;

- kalau dalam pusingan ada perlawanan “bom diledakkan” maka M1 – kalah, M2 – menang.

12. Pertaruhan diletakkan hanya dalam sukan. Permainan disalurkan dalam mode on-line.

Jenis pertaruhan yang disediakan:

- Kemenangan;
- Double chance;
- Handicap;
- Total (lebih, kurang);
- Total pasukan individual (lebih, kurang);
- Bom ditanam;
- Kemenangan dalam pusingan;
- Total dalam pusingan;
- Handicap dalam pusingan;
- Total headshot dalam pusingan ;
- Total frags dalam pusingan (ganjil, genap);
- Jenis kemenangan dalam pusingan;
- Durasi pusingan;
- Bom dijinakkan;
- Frag pertama dalam pusingan;
- Kematian oleh kelalaian dalam pusingan;
- Kemenangan kering dalam pusingan.

Frag adalah mata untuk pembunuhan musuh (sebarang kematian di pasukan musuh, kematian oleh letupan bom dan bunuh diri tidak termasuk).*

***Headshot adalah tembakan di kepala.*

****Kematian oleh kelalaian adalah kematian dari jatuh dari ketinggian, kematian dari bom.*

CS: GO Wingman

1. CS: GO Wingman melibatkan aliran langsung permainan multi pemain Counter-Strike: Global Offensive, yang memuatkan dua pasukan dari dua pemain terhadap satu sama lain.
2. Pada pusingan pertama, Pasukan 1 selalu bermain sebagai Counter-Terrorists dan Pasukan 2 selalu bermain sebagai Terrorists. Pada akhir pusingan ini, kedua-dua pasukan bertukar sisi dan ini berterusan sehingga satu pasukan mendapat 5 kemenangan (dari maksimum 9 pusingan).
3. Semua pertaruhan diselesaikan selepas berakhirnya satu acara.
4. Setiap pusingan berlangsung selama 90 saat + masa tambahan (masa dari ketika bom ditanam ketika ia meletup atau ditolak). Untuk tujuan penyelesaian taruhan, apa pun yang terjadi selepas masa ini telah berlalu tidak akan dikira.
5. Sekiranya 90 saat telah berlalu, bom tidak ditanam dan kedua-dua pasukan mempunyai pemain yang bertahan, Counter-Terrorists akan memenangi pusingan ini.
6. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
7. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
8. Sekiranya ahli-ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan, apa-apa kegagalan perisian berlaku apabila pertaruhan diterima (contohnya mispals yang jelas dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung laman web dan slip taruhan, dll) atau jika ada petunjuk lain yang pertaruhan diterima secara tidak sah, bookmaker berhak mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
9. Untuk pertaruhan "Bom Ditanam", bom dianggap telah ditanam jika sekurang-kurangnya salah satu daripada pemain Counter-Terrorists masih hidup ketika bom ditanam.

10. Untuk taruhan "Bom Meletup", bom dianggap telah meletup jika sekurang-kurangnya salah satu daripada Terrorists masih hidup ketika bom meletup.
11. Hanya taruhan secara langsung boleh diletakkan pada pasukan. Permainan disiarkan dalam talian.
12. Jika pemain mati secara tidak sengaja, ia masih dianggap sebagai kematian untuk tujuan penyelesaian taruhan.
13. Senjata dikelaskan seperti berikut:
 - Pistol: P2000, P250, Deagle, Glock
 - Mesin Pistol: FAMAS, M4A4, AUG, Galil, AK-47, SG 556
 - Senapang: AWP, SCAR-20, G3SG1

**Pasaran berikut boleh didapati:
pada keseluruhan perlawanan:**

- Menang (1/2)
- Menang (Terrorists / Counter-Terrorists)
- Jumlah (Lebih / Kurang)
- Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
- Jumlah Bom Ditolak (Lebih / Kurang)
- Jumlah Bom Yang Ditanam (Lebih / Kurang)
- Jumlah Bom Meletup (Lebih / Kurang)
- Jumlah Headshots (Lebih / Kurang)
- Jumlah Frags Pistol (Lebih / Kurang)
- Jumlah Frags Mesin Pistol (Lebih / Kurang)
- Jumlah Frag Senapang (Lebih / Kurang)
- Jumlah Frag Pemain (Lebih / Kurang)
- Jumlah Kematian Pemain (Lebih / Kurang)

pada pusingan:

- Menang (1/2)
- Bom Ditanam (Ya / Tidak)
- Bom Ditolak (Ya / Tidak)
- Jumlah Frag (Lebih / Kurang)
- Jumlah Frags Individu (Lebih / Kurang)
- Jumlah Frag Genap / Ganjil
- Mesin Pistol Frag (Ya / Tidak)
- Senapang Frag (Ya / Tidak)
- Pemain Untuk Skor A Frag (Ya / Tidak)
- Pemain untuk Mati (Ya / Tidak)
- Jumlah Headshots (Lebih / Kurang)

8.60. eSports hoki ais

1. eSports hoki ais adalah aliran permainan multiplayer (simulator hoki ais).
2. Pertaruhan diletakkan pada Stanley Cup.
3. Semua taruhan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
4. Pertaruhan maksimal ditepatkan oleh syarikat taruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
5. Batasan saiz taruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
6. Pertaruhan diletakkan pada masa perlawanan.
7. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan taruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada

hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.

8. Pertaruhan diletakkan baik sebelum perlawanan bermula mahupun dalam Langsung. Semua pertandingan E-Game hoki ais disalurkan dalam mode on-line.
9. Jenis pertaruhan yang disediakan:
 - Kemenangan;
 - Double chance;
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);
 - Kemenangan dalam perlawanan
 - Ada tambahan masa Ya/Tidak.

NHL 23. Ones

1. NHL 23. Ones ialah satu penstriman untuk permainan video. Tiga peserta bersaing dalam perlawanan hoki ais.
2. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan secara langsung diterima pada perlawanan. Semua permainan distrim dalam talian.
3. Masa biasa berlangsung selama 10 minit. Lebih masa dimainkan jika 2 peserta yang mempunyai gol terbanyak mempunyai skor yang sama. Lebih masa tamat apabila salah seorang daripada peserta itu mendahului.
4. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker secara berasingan untuk setiap pasaran.
5. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
6. Sekiranya ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. kesilapan cetakan yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan, dsb.), atau sekiranya terdapat petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.
7. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Jumlah Gol
 - Jumlah Gol Individu
 - Pemenang Perlawanan

8.61. eSports Fighting UFC

Ultimate Fighting Championship adalah seni bela diri campuran, siaran permainan berbilang pemain.

1. Semua pertaruhan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
2. Pertaruhan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
3. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
4. Pertaruhan diletakkan pada masa perlawanan.
5. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.

Jenis kemenangan:

- **Menyerah** (Submission): Ketika seorang petarung menyerah akibat pukulan atau kuncian lawan;
- **Take down** adalah setiap lemparan sukses;
- **Knockout (KO)**: pejuang berada dalam keadaan tidak sedarkan diri akibat pukulan yang dibenarkan. (Untuk kejohanan UFC2 BantamWeight, UFC2 LightWeight dan UFC3 WelterWeight pemenang KO/TKO dianggap sebagai knockout).
- **Knockdown** adalah perlawanan masa petarung menyentuh lantai dengan tangan atau kaki akibat pukulan lawannya;
- **Technical Knock Out (TKO)**: Ketika pengadil atau dokter mengakhiri perlawanan ketika kedudukan dianggap membahayakan. Ada tiga jenis technical knock out:
 - *Referee stoppage*. Pengadil memutuskan mengakhiri perlawanan kerana salah satu petarung tidak boleh melanjutkan perlawanan dan membela diri;
 - *Dokter Stoppage*. Dokter mengakhiri perlawanan ketika kedudukan dianggap membahayakan.
 - *Corner stoppage*. Pengadil sudut memberikan tanda untuk mengakhiri perlawanan.

Jenis pertarungan:

- Kemenangan;
- Jenis kemenangan (kemenangan dengan skor; kemenangan Knock Out (KO); kemenangan Technical Knock Out (TKO); kemenangan dengan menyerah (Submission).
- Jenis kemenangan petarung (kemenangan dengan skor; kemenangan Knock Out (KO); kemenangan Technical Knock Out (TKO); kemenangan dengan menyerah (Submission).
- Apabila perjuangan berakhir (Perjuangan penuh; Pusingan 1; Pusingan 2; Pusingan 3) Apabila mengira, ia diambil kira di mana pusingan perjuangan berakhir; sekiranya perjuangan berakhir dengan kemenangan pada mata, maka pasaran dikira sebagai perjuangan penuh.

8.62. UFC 4. STREET FIGHT

1. UFC 4. Street Fight adalah permainan berbilang pemain yang disiarkan secara langsung yang mengikut peraturan MMA.
2. Semua pertarungan diselesaikan setelah acara tamat.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertarungan diterima (contohnya kesalahan cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakseragaman antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan dalam slip pertarungan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertarungan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertarungan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertarungan pra-perlawanan dan langsung diterima. Semua perlawanan UFC 4. Street Fight disiarkan secara dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Seorang pejuang diberikan satu mata untuk setiap kemenangan dalam satu pusingan.
 - Sekiranya satu pusingan berakhir seri, tiada pejuang yang diberikan mata.
 - Pejuang pertama yang memenangi 5 pusingan adalah pemenang perlawanan.
8. **Definisi kaedah menang:**
 - Voluntary Submission (Penyerahan) – kemenangan dengan penangguhan penyerahan.
 - Knockout (KO) – apabila seorang pejuang tidak sedarkan diri akibat tumbukan yang dibenarkan. mogok.

- Technical Knockout (TKO) – apabila pertarungan dihentikan oleh pihak ketiga kerana salah seorang pejuang tidak lagi dapat meneruskannya.
- Draw – apabila pusingan berakhir kerana masa yang diperuntukkan untuk pusingan habis.
- Perselisihan mengenai kaedah kemenangan akan diselesaikan oleh penganjur acara dan hasil akhir akan dipaparkan di papan skor dalam aliran video.

9. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan):

- Menang
- Jumlah (lebih/kurang)
- Jumlah Individu (lebih/kurang)
- Jumlah KO's (lebih/kurang)
- Jumlah TKO's (lebih/kurang)
- Jumlah Kemenangan Dengan Submission (lebih/kurang)
- Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada pusingan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor pusingan):
- Menang Dalam Pusingan
- Kaedah Menang Dalam Pusingan (knockout, technical knockout, submission)
- Kaedah Pejuang Pertama/ Pejuang Kedua Menang Dalam Pusingan (knockout, technical knockout, submission)

8.63. Bet Constructor

1. Bet Constructor adalah jenis pertaruhan di mana pelanggan memilih 2 pasukan virtual yang terdiri dari pebola sepak (pasukan) yang berpartisipasi dalam perlawanan nyata dan meletakkan pertaruhan pada keputusan pebola sepak (pasukan virtual) tersebut. Perhitungan pertaruhan berdasarkan jumlah set (gol) total yang dimenangkan (dicitak) oleh semua peserta perlawanan nyata yang termasuk dalam perlawanan virtual.
2. Pasukan boleh dipilih sesuai peraturan ini:
 - 1) Lawan nyata tidak boleh masuk pasukan yang sama;
 - 2) Satu peserta tidak boleh masuk kedua pasukan virtual;
 - 3) Peserta pasukan nyata boleh masuk pasukan virtual hanya satu kali;
 - 4) Setiap pasukan virtual boleh termasuk 1-5 peserta perlawanan nyata, dengan ini jumlah peserta dalam setiap pasukan boleh membeza;
 - 5) Setiap pasukan virtual boleh termasuk peserta perlawanan pasangan;
 - 6) Setiap pasukan virtual boleh termasuk pemain tenis, bola sepak dan hoki ais.
3. Untuk menetapkan keputusan pertaruhan tersebut dihitung penjumlahan semua set (gol) yang dimenangkan (dicitak) oleh setiap peserta pasukan virtual dalam perlawanan nyata pada masa perlawanan. Dalam perlawanan tenis, hanya set yang habis akan diambil kira untuk tujuan penyelesaian pertaruhan.
4. Pertaruhan diterima pada perlawanan tersebut:
 - 1) Keputusan perlawanan;
 - 2) Keputusan perlawanan dengan handicap;
 - 3) Total perlawanan.
5. Dalam Bet Constructor boleh diletakkan hanya pertaruhan tunggal.
6. Kalau perlawanan ditunda atau dibatal untuk sebarang sebab maka semua pertaruhan tetap berlaku hingga perlawanan atau kejohanan yang termasuk perlawanan tersebut selesai.
7. Pertaruhan akan diselesaikan setelah selesai semua perlawanan sebenar dari ahli pasukan maya telah dipilih. Sekiranya satu atau beberapa perlawanan sebenar terganggu kerana pengeluaran atau hilang kelayakan pemain, semua pertaruhan yang diletakkan pada pasukan maya akan diselesaikan dengan kebarangkalian 1 (dikembalikan), kecuali untuk pasaran yang

telah ditentukan tanpa syarat.

8.64. eSports Bola keranjang

1. eSports Bola keranjang adalah aliran permainan multiplayer (simulator bola keranjang).
2. Semua pertaruhan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
3. Pertaruhan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
4. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
5. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
6. Pertaruhan diletakkan baik sebelum perlawanan bermula mahupun dalam Langsung. Semua pertandingan E-Game Bola keranjang disalurkan dalam mode on-line.
7. Jenis pertaruhan yang disediakan (masa perlawanan):
 - Kemenangan;
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);
 - Total individual (lebih, kurang);
 - Total (genap; ganjil);
 - Berapa banyak mata akan dijaringkan oleh pasukan;
 - Perbezaan mata;
 - Jumlah mata;
 - Pasukan (keputusan + total).
8. Semua pasaran yang tersedia (termasuk masa tambahan):
 - Kemenangan dalam perlawanan.

8.65. Bola Keranjang E-Sukan (3X3 dan 1X1)

Bola Keranjang E-Sukan (3x3 dan 1x1) - adalah aliran permainan berbilang pemain (simulator bola keranjang). Pertandingan berlangsung dengan satu bakul lawan hingga 11 poin. Jika, selepas mencapai 11 mata, jurang kurang dari 2 mata, maka pusingan tambahan ditetapkan. Perlawanan berlangsung sehingga masa jurang lebih dari 1 mata.

1. Semua taruhan dikira sesuai dengan skor perlawanan akhir.
2. Pertaruhan maksimum ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap kejadian secara berasingan.
3. Had saiz taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
4. Kalau ada kesalahan kakitangan pada saat penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai kejadian, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan taruhan, syarikat pertaruhan memegang hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah .
5. Pertaruhan dipasang baik sebelum perlawanan bermula maupun dalam Live. Semua pertandingan E-Permainan Bola Basket disalurkan dalam mode on-line.
6. **Jenis taruhan yang disediakan:**
 - Kemenangan;
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);

- Total (genap, ganjil);
- Pemenang akan mencetak lebih daripada 11 mata (Ya / Tidak);
- Total individual (lebih, kurang).

8.66. E-SPORTS BOLA BASKET. 2K18

1. Semua jenis pertaruhan yang tersedia dalam bagian “e-sports bola basket. 2K18” dibahagikan atas tiga tahap:
 - Tahap grup konferensi Timur – pasukan-pasukan bermain di “kandang” dan di “tandang”.
 - Tahap grup konferensi Barat – pasukan-pasukan bermain di “kandang” dan di “tandang”.
 - Babak Penyisihan – 4 pasukan dari konferensi Timur dan Barat bermain dalam semifinal dan final dalam Divisinya yang masing-masing. Selepas itu pasukan pemenang dari konferensi Timur dan Barat bertemu dalam grand final, sedangkan pasukan-pasukan yang kalah bertemu dalam perlawanan kedudukan ketiga.
2. Scoring dalam grup:
 - Kemenangan — 2 mata.
 - Kekalahan — 1 mata.
3. Pada peringkat sebuah pasukan dalam grup diperkirakan parameter-parameter dalam urutan prioritas yang berikut:
 - Jumlah mata yang diraih oleh pasukan (lebih banyak, lebih ke atas).
 - Kemenangan dalam waktu reguler (lebih banyak, lebih ke atas).
 - Kekalahan dalam waktu reguler (lebih kurang, lebih ke atas).
4. Semua pertaruhan diperkirakan hanya selepas akhir permainan
5. Taruhan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap pasaran secara terpisah.
6. Semua had pertaruhan boleh diubah oleh syarikat pertaruhan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna.
7. Jika staf perusahaan membuat kesalahan atau kegagalan sistem terjadi saat penerimaan taruhan (Salah cetak odds, ketidaksesuaian odds di berbagai posisi dll.) Atau ada kesaksian lain yang membuktikan ketidaklayakan taruhan, perusahaan pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak valid.
8. Penerimaan taruhan berlangsung sebelum awal pertandingan dan dalam LIVE.
9. Dalam hal jika pertandingan tidak terjadi dan hasil pertandingan yang tidak terjadi tak memengaruhi hasil kejohanan, maka semua pertaruhan tetap berlaku.

Pertaruhan pada kejohanan:

- Siapa yang akan menang Ya/Tidak(Tahap grup)
- Kedudukan ke-1 sampai ke-2 Ya/Tidak (Tahap grup)
- Kedudukan ke-1 sampai ke-3 Ya/Tidak (Tahap grup)
- Maju ke babak penyisihan (Tahap grup)
- Siapa yang akan menang (babak penyisihan, hasil kejohanan)
- Kedudukan ke-1 sampai ke-2 (babak penyisihan, hasil kejohanan)
- Kedudukan ke-1 sampai ke-3 (babak penyisihan, hasil kejohanan)

8.67. World of tanks

1. World of tanks adalah aliran permainan multiplayer.
2. Semua pertaruhan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
3. Pertaruhan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara

terpisah.

4. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
5. Dalam kes perilaku tidak sportif yang memengaruhi hasil pertandingan, yakni: para sekutu tidak ikut serta dalam pertandingan atau dibunuh oleh sekutunya, syarikat pertaruhan memegang hak untuk membatalkan semua pertaruhan pada pertandingan tersebut maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odd "1".
6. Pertaruhan diletakkan pada masa perlawanan.
7. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
8. Pertaruhan diletakkan baik sebelum perlawanan bermula mahupun dalam Langsung. Semua pertandingan E-Game World of tanks disalurkan dalam mode on-line.
9. Pasukan yang menang adalah pasukan yang menghancurkan semua tank musuh atau menjepret basis.
10. Kalau pada akhir perlawanan dua basis dijepret dan tidak ada pasukan yang menghancurkan semua mesin lawan maka skor perlawanan seri.
11. Pertaruhan diletakkan pada perlawanan tank acak dalam permainan on-sukan multiplayer "World of tank", di mana pemain yang dipilih secara acak.
12. Skor setiap pasukan adalah jumlah penghancuran (dengan cara yang mana sahaja) mesin pasukan lawan.
13. Jenis pertaruhan yang disediakan:
 - Kemenangan;
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);
 - Penangbila bendera.

8.68. eSports tenis

1. eSports tenis adalah aliran permainan multiplayer (simulator tenis).
2. Semua pertaruhan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
3. Pertaruhan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
4. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
5. Durasi perlawanan 1 set.
6. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
7. Pasaran Kesalahan Berganda, Ace, dan Out diselesaikan berdasarkan duluan. Walaupun suatu acara dibatalkan mengikut keputusan pengadil, ia masih dianggap telah berlaku.
8. Jenis pertaruhan yang disediakan:
 - Kemenangan;
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);
 - Total individual (lebih, kurang);
 - Skor tetap;
 - Total ganjil/genap;
 - Kemenangan dalam game.

8.69. Dota 2

1. Dota 2 adalah aliran permainan multiplayer.
2. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
3. Pertaruhan diletakkan baik sebelum perlawanan bermula mahupun dalam Langsung. Semua pertandingan Dota 2 disalurkan dalam mode on-line.
4. Dalam Dota 2 kemenangan dalam peta atau perlawanan terhitung sesuai dengan jatuh tahta atau nexus salah satu pihak.
5. Perlawanan dianggap tidak jadi kalau durasinya tidak mencapai 15 minit.
6. Perlawanan dianggap tidak jadi kalau salah satu peserta mengeluarkan perlawanan sebelum minit 15.
7. Perlawanan dianggap tidak jadi jika salah satu pemain meninggalkan permainan sebelum minit ke-15 permainan.
8. Perlawanan dianggap tidak lengkap jika salah satu pemain menjadi tidak aktif sebelum minit ke-15 dari permainan dan kemudian pemain tersebut akan terputus dari permainan sebelum minit ke-20.
9. Kalau satu atau beberapa peserta mengeluarkan perlawanan sebelum perlawanan selesai tetapi setelah minit 15 maka itu tidak merupakan alasan untuk pengembalian pertaruhan. pertaruhan akan dihitung sesuai dengan skor terakhir.
10. Perlawanan acak disalurkan dalam mode on-line. Peserta perlawanan tersebut adalah pemain acak.
11. Jenis pertaruhan yang disediakan:
 - M1 dan M2 – pemenang adalah pasukan yang menghancurkan kursi tahta lawan.
 - Total (lebih, kurang) frag - jumlah frag pasukan pada akhir perlawanan;
 - Lumba frag – pasukan yang pertama mencapai tujuan jumlah frag akan menang dalam lumba;
 - Siapa akan membunuh Roshan? - pertaruhan pada pasukan yang pertama membunuh Roshan.
 - FirstBlood – pertaruhan pada pasukan yang pertama membuat frag;
 - Akan dipilih. Dihitung setelah semua pemilihan (10 tokoh);
 - Menara akan dihancurkan sebelum () detik, setelah () detik: dihitung setelah menara pertama dihancurkan kalau perlawanan jadi;
 - (The Radiant), (The Dire) akan menghancurkan menara 1; dihitung setelah menara pertama dihancurkan kalau perlawanan jadi (Kalau menara pasukan dihancurkan pertama maka pasukan tersebut dianggap kalah).

8.70. Worms

1. Worms adalah aliran permainan multiplayer (simulator permainan).
2. Dua pasukan terdiri dari 4 orang membuat langkah pakai berbagai senjata sesuai dengan gilirannya.
3. Tujuan permainan adalah penghancuran pasukan lawan.
4. Pertaruhan diletakkan pada pasukan. Permainan sampai kemenangan salah satu pasukan.
5. Semua pertaruhan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
6. Pertaruhan maksimal ditetapkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
7. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.

8. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertarungan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertarungan, syarikat pertarungan mempunyai hak untuk mendakwa pertarungan tersebut tidak bersah.
9. Trauhan handicap, total dan Tebak skordiletakkan pada frag worm.
10. Menang pasukan yang pada akhir perlawanan masih terdiri dari satu atau lebih worm masa semua worm dari pasukan lawan dihancurkan.
11. Skor seri boleh terjadi kalau worm terakhir kedua pasukan dihancurkan serentak yang sama.
12. Jenis pertarungan yang disediakan:
 - Kemenangan;
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);
 - Total (ganjil, genap);
 - Skor tepat.

8.71. Cyber fighting WWE

1. World Wrestling Entertainment adalah aliran simulator perlawanan gulat.
2. Semua pertarungan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
3. Pertarungan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertarungan pada setiap perlawanan secara terpisah.
4. Batasan saiz pertarungan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
5. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertarungan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertarungan, syarikat pertarungan mempunyai hak untuk mendakwa pertarungan tersebut tidak bersah.
6. Pertarungan diletakkan baik sebelum perlawanan bermula mahupun dalam Langsung. Semua pertandingan gulat disalurkan dalam mode on-line.
7. Ring adalah arena tempat perlawanan berBertinju, didirikan di atas panggung dan dipagari dengan tali.
8. Jenis pertarungan yang disediakan:
 - Kemenangan. Pemenang dianggap pejuang yang berhasil menarik sabuk yang tergantung di atas ring atau wang di Bank PPV;
 - Mengambil benda (Ya/Tidak). Benda diambil dari bawah ring;
 - Pettarungan pada tangga (Ya/Tidak). Serentak pukulan pertama pada tangga kalau kedua petarung berada pada ring. Tangga perlu berada pada ring.
 - Meja akan dirosak (Ya/Tidak). Meja dianggap dirosak kalau meja itu diubah menjadi bahagian. Meja lipat tidak dihitung (meja dirosak yang diambil dari bawah ring tidak dihitung).
 - Mengambil tangga kedua (Ya/Tidak). Pada ring ada 2 tangga. Tangga yang sama yang ditarik ke ring 2 kali dihitung sebagai satu tangga.
 - Anak tangga akan dirosak (Ya/Tidak). serentak masa anak tangga yang berada di sudut dekat ring akan dirosak.

WWE Iron (Woman/Man)

1. WWE Iron Woman, WWE Iron Man - penstriman simulator perlawanan tinju.
2. Semua pertarungan diselesaikan selepas tamat acara.
3. Pertarungan diterima pada pertarungan antara dua lawan. Setiap pertarungan akan berlangsung selama 10 minit.

4. Pemenang ialah ahli tinju dengan mata terbanyak. Jika kedua-dua ahli tinju mempunyai jumlah mata yang bersamaan, perlawanan akan menjadi satu seri.
5. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker secara berasingan untuk setiap pasaran.
6. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.
8. Pertaruhan hanya diterima secara langsung. Semua permainan distrim dalam talian.
9. Pasaran tersedia:
 - Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah
 - Jumlah Individu
 - Jumlah Lebih/Kurang
 - Handicap
 - Menang kepada Kosong

8.72. eSports Kriket

1. Perlawanan FIVE 5 (eSports Kriket) terdiri dari satu inning. Jumlah maksimal over 5 dalam pasukan. Dalam over ada 6 pelemparan.
2. Pada wal perlawanan ada toss. Pasukan yang menang dalam toss memilih apakah pasukan ini akan melempar (bowl) atau bat.
3. Pasukan pertama yang memukul berusaha menjaringkan larian dalam jangka masa lima overs yang lengkap, atau sehingga 5 wicket hilang. Pasukan lawan kemudian memukul sehingga mereka menjaringkan lebih banyak larian daripada lawan mereka, atau sehingga lima overs dari enam hantaran masing-masing telah dimainkan atau 5 wicket hilang.
4. Pasukan yang mendapat jumlah run terbesar dianggap menang. Kalau kedua pasukan mendapat jumlah run yang sama maka kemenangan diberikan kepada pasukan yang menghancurkan lebih banyak wickets. Kalau jumlah penghancuran wickets sama dengan jumlah run maka skor perlawanan seri.
5. Serentak perhitungan total perlawanan, total pasukan individual, total pada over dan pelemparan digunakan jumlah run yang diboleh oleh pasukan dengan extra mata.
6. Serentak perhitungan pertaruhan pada total pelemparan 4 mata dihitung jumlah pelemparan di mana pasukan mendapat 4 run tanpa extra mata. 4 run boleh diterima baik masa bola tidak tertangkap oleh pemenang pasukan pelempar sampai serentak pengeluaran dari padang mahupun pemain melakukan 4 run masa bola masih ikut dalam perlawanan.
7. Serentak perhitungan pertaruhan pada total pelemparan 6 mata dihitung jumlah pelemparan di mana pasukan mendapat 6 run tanpa extra mata. 6 run boleh diterima baik masa bola mengatasi batasan padang mahupun masa batsman melakukan 6 run masa bola masih ikut dalam perlawanan.
8. Serentak perhitungan pertaruhan Pembukaan Kemitraan dengan keputusan yang paling baik dihitung berdasarkan jumlah run yang dilakukan oleh pemain (tanpa extra mata) sampai salah satu batsman dikeluarkan dari perlawanan. Kalau tidak ada batsman yang mengeluarkan perlawanan maka keputusan kemitraan tersebut adalah jumlah run yang diterima oleh pasukan

tersebut tanpa extra mata.

9. Semua pertarungan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
10. Pertarungan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertarungan pada setiap perlawanan secara terpisah.
11. Batasan saiz pertarungan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
12. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertarungan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertarungan, syarikat pertarungan mempunyai hak untuk mendakwa pertarungan tersebut tidak bersah.

8.73. BIG BASH BOOM

1. Perlawanan Big Bash Boom (sejenis Esports Kriket) terdiri daripada satu kemasukan dengan setiap pasukan menggulingkan maksimum satu over. Satu over terdiri daripada enam penghantaran.
2. Sebelum perlawanan bermula, cabutan (melambung) diadakan dan pasukan pemenang memutuskan sama ada untuk memukul atau menjaga padang terlebih dahulu.
3. Pasukan yang memukul dari percubaan pertama akan skor larian sepanjang over yang lengkap. Kemudian pasukan lawan memukul sehingga mereka skor lebih banyak larian daripada lawan mereka atau sehingga enam penghantaran masing-masing telah dimainkan.
4. Pasukan yang telah skor lebih banyak larian dianggap sebagai pemenang. Sekiranya kedua-dua pasukan mempunyai bilangan larian yang sama, perlawanan berakhir seri.
5. Apabila pertarungan pada jumlah dalam perlawanan, jumlah pasukan, jumlah dalam overs dan jumlah per penghantaran diselesaikan, jumlah larian yang diskor oleh pasukan, termasuk apa-apa tambahan.
6. Pertarungan di pasaran "Total Fours" diselesaikan tertakluk kepada jumlah penghantaran yang mana pasukan skor tepat empat larian tidak termasuk tambahan. Empat larian boleh diskor sama ada apabila bola mencapai perimeter padang yang telah menyentuh tanah sekurang-kurangnya sekali (dan oleh itu tidak ditangkap oleh pasukan penjaga padang) atau ketika batsmen skor empat larian sementara bola sedang bermain.
7. Pertarungan di pasaran "Total Sixes" diselesaikan tertakluk kepada jumlah penghantaran yang mana pasukan skor tepat enam larian tidak termasuk tambahan. Sixes boleh diskor sama ada apabila bola dipukul di atas sempadan padang oleh batsman tanpa bola menyentuh tanah atau ketika batsmen skor enam larian sementara bola sedang bermain.
8. Apabila pertarungan di pasaran "Highest Opening Partnership" diselesaikan, larian diskor (tidak termasuk tambahan) sebelum batsman pertama yang dibuang akan dikira. Sekiranya tidak ada batsman yang dibuang, keputusan dari perkongsian pembukaan pasukan masing-masing adalah jumlah larian yang diskor oleh pasukan tidak termasuk tambahan.
9. Semua pertarungan diselesaikan setelah acara berakhir.
10. Kepentingan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
11. Had pegangan boleh ditukar oleh bookmaker tanpa notis terlebih dahulu.
12. Sekiranya ahli-ahli kakitangan melakukan kesilapan atau sekiranya terdapat kegagalan apa-apa perisian berlaku pada masa penerimaan pertarungan (contohnya, misprint yang nyata dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan dll), atau terdapat tanda-tanda pertarungan yang diterima dengan tidak betul, bookmaker itu berhak mengisytiharkan pertarungan tersebut tidak sah.

8.74. Mortal Kombat X

1. Pertaruhan diletakkan pada perlawanan dua petarung. Permainan sampai 5 kemenangan, maksimal 9 pusingan individual.
2. Semua pertaruhan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
3. Pemenang dianggap petarung yang membunuh lawannya,
4. Pertaruhan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
5. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
6. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
7. Pertaruhan boleh diletakkan hanya dalam Langsung. Semua pertandingan Mortal Kombat X disalurkan dalam mode on-line.
8. Jenis pertaruhan yang disediakan:
 - Pada pusingan:
 - Kemenangan dalam pusingan;
 - Durasi pusingan (lebih, kurang)*;
 - Apakah terjadi Flawless Victory (kemenangan di mana pemenang tidak mendapat kerugian dari lawannya);
 - Jenis finishers: Brutality, Fatality or no Fatality (Faction Kills dianggap Fatalities).
 - *Durasi pusingan adalah jumlah detik sejak awal pusingan yang diterima lewat pengurangan 90 detik (timer standar awal rode). Contoh: kalau skor dihentikan pada angka 74, durasi pusingan adalah $90 - 74 = 16$ detik.

Pada perlawanan:

- Kemenangan dalam perlawanan;
- Total (lebih, kurang);
- Total individual petarung (lebih, kurang);
- Total finishers sesuai jenis (lebih, kurang).

8.75. eSports Bola Tangan

1. eSports bola tangan adalah aliran permainan multiplayer (simulator bola tangan).
2. Semua pertaruhan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
3. Pertaruhan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
4. Pertaruhan boleh dibataskan pada setiap perlawanan oleh kerana keputusan syarikat pertaruhan.
5. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
6. Pertaruhan diletakkan pada masa perlawanan.
7. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
8. Pertaruhan diletakkan baik sebelum perlawanan bermula mahupun dalam Langsung. Semua pertandingan eSports bola tangan disalurkan dalam mode on-line.
9. Jenis pertaruhan yang disediakan (masa perlawanan):

- Kemenangan;
- Handicap;
- Total (lebih, kurang);
- Total individual (lebih, kurang);
- Total (ganjil, genap);
- Double chance.

8.76. Dayung, layar

1. **Sukan Dayung.** Semua pertarungan tetap berlaku terlepas dari pertisipasi awak atau pedayung sendiri dalam perlawanan.

Kalau perlumbaan layar dibatal maka semua pertarungan dikembalikan kecuali kasus masa keputusan pertarungan telah ditetapkan. Pemenang dicatat sesuai dengan keputusan rasmi, meskipun ada diskualifikasi berikutnya. Kalau tidak ada upacara, digunakan keputusan rasmi yang diterbitkan.

2. **Regatta.** Semua pertarungan tetap berlaku terlepas dari pertisipasi awak atau pedayung sendiri dalam perlawanan. Pemenang dicatat sesuai dengan keputusan rasmi, meskipun ada diskualifikasi berikutnya. Kalau tidak ada upacara, digunakan keputusan rasmi yang diterbitkan.

Kemenangan dalam regatta. Kalau regatta bermula tetapi tidak selesai, tetapi peserta/pasukan masuk pusingan berikutnya atau mereka dianggap sebagai pemenang. perlawanan ini adalah alasan untuk perhitungan pertarungan.

3. **Sukan Layar.** Semua pertarungan tetap berlaku terlepas dari pertisipasi awak atau pedayung sendiri dalam perlawanan. Pemenang dicatat sesuai dengan keputusan rasmi, meskipun ada diskualifikasi berikutnya. Kalau tidak ada upacara, digunakan keputusan rasmi yang diterbitkan. Kalau tidak ada upacara pemberian hadiah dan ijazah maka pertarungan dihitung masa ahli sukan menyeberangi garis finis pertama.

8.77. Teqvoly

1. Perlawanan dimainkan sehingga satu pasukan berjaya memenangi dua set. Set dimainkan sehingga salah satu pasukan berjaya meraih 21 mata. Set ketiga dimainkan sehingga salah satu pasukan berjaya memperoleh 15 mata.
2. Permainan dimainkan mengikut peraturan tradisional bola tampar dengan tiga jenis pukulan (dig, set dan spike/tip).
3. Spiking bola dari melompat atau berdiri dibenarkan dari belakang garis sisi penjur.
 - Bola boleh menyentuh layar lutsinar yang membahagikan antara meja semasa rali, tetapi jika bola tidak berakhir di sisi meja lawan, ini dianggap sebagai kesalahan.
 - Spiking hanya dibenarkan dari luar garisan, sementara tip boleh dilakukan di mana sahaja di kawasan permainan pasukan.
4. Lot diundi untuk menentukan pasukan mana yang memulakan permainan. Pasukan servis bertukar untuk menerima servis setelah setiap dua mata yang dijangkan, hingga akhir set, sehingga setiap pasukan memperoleh 20 mata (14 mata pada set ke-3), atau sehingga peraturan servis diperkenalkan yang memerlukan servis dan menerima pasukan untuk terus bertukar hanya selepas setiap mata.
 - Sekiranya bola menyentuh layar lutsinar yang membahagikan antara meja permainan semasa servis, ini dianggap sebagai kesalahan (bola masuk ke pasukan lawan).
5. Pasukan diberikan mata apabila bola menyentuh sisi lawan mereka dan kemudian mendarat di

kawasan permainan lawan.

- Mata diberikan apabila salah satu pasukan memukul bola dari melompat atau berdiri ke seberang meja dan pasukan bertahan tidak mengembalikannya.
6. Menyentuh pemain dari pasukan lawan adalah dilarang.
 7. Menyentuh meja dilarang.
 8. Serangan dari luar garis dasar dilarang.

8.78. Rocket League

1. Rocket League adalah aliran permainan multiplayer arkade.
2. Pertaruhan diletakkan pada bola sepak, Bola keranjang, Hoki.
3. Perlawanan berlangsung selama 5 minit. Menang pasukan yang mencetak lebih banyak gol. Kalau jumlah gol pasukan pertama sama dengan jumlah gol pasukan kedua pada akhir perlawanan maka skornya seri.
4. Semua pertaruhan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
5. Pertaruhan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
6. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
7. Pertaruhan diletakkan pada masa perlawanan .
8. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
9. Pertaruhan diletakkan baik sebelum perlawanan bermula mahupun dalam Langsung. Semua pertandingan disalurkan dalam mode on-line.
10. Jenis pertaruhan yang disediakan:
 - Kemenangan, Seri;
 - Double chance.
 - Handicap;
 - Total (lebih, kurang);
 - Total individual (lebih, kurang);
 - Total (ganjil, genap).

8.79. TEQBALL

1. Perlawanan terdiri daripada tiga set terbaik (bilangan maksimum set yang dapat dimainkan adalah 3).
2. Setiap set dimainkan sehingga pemain / pasukan mencapai 20 mata. Dua set pertama boleh dimenangi dengan sekurang-kurangnya margin satu mata. Set ketiga mesti dimenangi oleh dua mata dalam acara seri (19:19).
3. Setiap pemain membuat 4 servis dan mempunyai dua percubaan untuk menyelesaikan servis yang berjaya. Pemain boleh menggunakan mana-mana bahagian badan kecuali tangan mereka. Bola mesti berada di atas tahap terendah Teqboard apabila servis dibuat.
4. Rali berlangsung sehingga bola mendarat sama ada di tanah atau lantai atau tidak melantun di permukaan bermain. Pemain tidak boleh menyentuh bola menggunakan bahagian badan yang sama dua kali berturut-turut semasa rali. Setiap pemain boleh mengambil maksimum 3 sentuhan dengan syarat mereka tidak menyentuh bola dengan menggunakan bahagian badan yang sama lebih daripada sekali.

5. Jika bola menyentuh sisi atau jaring berlaku semasa suatu servis, servis ini harus diulang. Sekiranya bola menyentuh jaring dan sebarang sentuhan masih boleh diambil, permainan boleh diteruskan.
6. Sekiranya bola terkena sisi, rali perlu diulang.
7. Jika bola menyentuh jaring semasa servis, ini akan mengakibatkan kesalahan.
8. Pemain hanya dapat mengembalikan bola dari sisi mereka tanpa melintas garisan yang panjang.
9. Apabila mengembalikan bola kepada pihak lawan, bola mestilah berada di atas jaring, walaupun pukulan dibuat dari sisi Teqboard.
10. Servis mesti dibuat pada jarak 2 meter dari Teqboard antara garisan di lantai sepanjang lebar Teqboard.

8.80. BOLA TAMPAR KUNG

1. Perlawanan Bola Tampar Kung menampilkan 2 pasukan dari tiga pemain (masing-masing mempunyai 1-2 pertukaran). Pasukan boleh membuat nombor penggantian tanpa had.
2. Perlawanan dimainkan di gelanggang 13x6 meter dengan jaring di tengah.
3. Perlawanan terdiri daripada tiga set terbaik (bilangan maksimum set yang boleh dimainkan adalah 3). Setiap set dimainkan sehingga pasukan mencapai 21 mata dengan sekurang-kurangnya margin dua mata. Sekiranya skor terikat (20:20), set itu berlangsung sehingga satu pasukan mempunyai kelebihan dua mata. Jika kedua-dua pasukan telah memenangi satu set, tie break akan dimainkan. Pasukan pertama yang mendahului dua mata atau mencapai 15 mata akan memenangi perlawanan tie break ini.
4. Peraturan Bola Tampar Kung:
 - Pasukan mesti menampar bola ke sisi lawan gelanggang.
 - Setiap pasukan dibenarkan maksimum tiga sentuhan bola di separuh dari gelanggang dan setiap pemain hanya dapat mengambil satu sentuhan. Sekiranya melebihi had, satu mata akan diberikan kepada pasukan lawan.
 - Jika pemain menyentuh jaring atau membuat kesalahan kaki, satu mata akan diberikan kepada pasukan lawan.
 - Jika bola menyentuh tangan pemain, satu mata akan diberikan kepada pasukan lawan.
 - Bola dianggap tidak boleh dimainkan jika ia berada di luar gelanggang.
 - Jika bola memukul jaring dan tidak pergi ke separuh lagi gelanggang, ini akan mengakibatkan kesalahan (kedua-dua mata dan servis akan dianugerahkan kepada pasukan lawan). Pasukan yang mendapat mata akan mengambil servis.
5. Peraturan bola tampar digunakan untuk rali.

8.81. Battlefield

1. Battlefield adalah aliran permainan multiplayer (simulator permainan).
2. Pertaruhan diletakkan pada pasukan. Permainan sampai semua mata dihabiskan.
3. Masa pusingan dibataskan oleh 3 jam. Kalau serentak tersebut tidak ada pasukan yang menghabiskan semua mata maka menang pasukan dengan jumlah mata yang terbesar.
4. Pertaruhan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
5. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
6. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk

mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.

7. Pertaruhan diletakkan dalam Langsung sahaja. Semua pertandingan disalurkan dalam mode on-line.
8. Jenis pertaruhan yang disediakan:
 - Kemenangan;
 - Total (lebih, banyak); (sisa jumlah mata);
 - Total individual (lebih, kurang);
 - Total (ganjil, genap);
 - Lumba sampai jumlah mata.

8.82. Lotere

1. Kalau tidak ada informasi yang lain, semua pertaruhan dihitung berdasarkan drawing utama, bola bonus tidak dihitung.
2. Kalau draw untuk sebarang sebab ditunda atau dibatal selama lebih dari 12 jam dari masa awal rasmi maka semua pertaruhan dianulirkan.
3. Masa awal draw ditunjukkan dalam Sukan (Sukan).
4. Kalau oleh kerana masalah teknikal pemain tidak boleh menonton draw, tetapi keputusan draw tersebut diterbitkan pada laman web rasmi, maka draw tersebut dianggap jadi.
5. Anda boleh melihat semua keputusan draw pada laman web rasmi.
6. Odds draw tidak boleh digabungkan dengan satu sama lain dan juga dengan odds perlawanan lain.
7. Loteri Rocketbingo. Cabutan dibahagikan kepada 4 pusingan dan berterusan hingga 35 nombor telah dicabut. Jika jumlah nombor untuk dicabut telah ditukar oleh penganjur loteri, semua pertaruhan yang diletakkan pada cabutan ini akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
8. Bagi loteri: Untuk loteri "Housing Lottery" dan "Russian Lotto", pertaruhan akan diselesaikan berdasarkan hasil sehingga termasuk bola 86. Mana-mana bola berikutnya tidak akan diambil kira apabila menyelesaikan pertaruhan.
Bagi loteri "Golden Horseshoe", pertaruhan akan diselesaikan berdasarkan hasil sehingga termasuk bola 42. Mana-mana bola berikutnya tidak akan diambil kira apabila menyelesaikan pertaruhan.

8.83. eSports Rugby

eSports Rugby melibatkan aliran permainan multi pemain (simulator ragbi).

RUGBY FIFTEENS

1. Pertaruhan diterima pada pertandingan ragbi tradisional yang memaparkan dua pasukan dari 15 pemain.
2. Perlawanan terdiri daripada dua bahagian 40 minit (waktu biasa). Jika masa habis semasa bola sedang bermain, perlawanan diteruskan sehingga bola "mati", iaitu ketika bola melintasi garis bola mati atau dilepaskan oleh pemain.
3. Try (5 mata): Try dikira apabila pemain meleret bola di kawasan gol, yang berada di antara garis gawang (dimasukkan ke dalam kawasan gawang) dan garis mati bola. Satu percubaan dikira jika pemain menyentuh tanah dengan memegang bola di tangan mereka, atau menekan bola ke tanah dengan mana-mana bahagian badan mereka dari pinggang mereka hingga leher.

Apabila percubaan dikira, pasukan yang gol dapat mencuba tendangan dan menjaringkan mata tambahan;

4. Sepakan Penalti (5 mata) diberikan jika pemain itu boleh menjaringkan gol tetapi dicegah daripada melakukan kerana salah laku pihak lawan. Sepakan penalti diberikan antara tiang gol, yang menjadikannya lebih mudah untuk menjaringkan tendangan;
5. Conversion (2 mata): Jika pasukan peroleh skor try, mereka boleh menjaringkan mata tambahan dengan berjaya mencuba conversion. Salah satu pemain meletakkan bola sejajar dengan mana bola itu didasarkan untuk mencuba dan menendang bola pada gol lawan mereka. Conversion dianggap berjaya apabila bola melintasi palang dan antara kedua-dua aras. Pada masa yang sama, pemain pasukan lawan mesti berada di kawasan sasaran mereka sendiri;
6. Tendangan penalti (3 mata): Pengadil boleh memberi tendangan penalti (tempat) untuk pelanggaran peraturan tertentu. Bola diletakkan di titik di mana pelanggaran itu berlaku dan salah satu pemain menendang bola pada gol lawan mereka. Gol dijaringkan mengikut peraturan yang sama seperti conversion;
7. Gol drop (3 mata): Jika bola sedang bermain, pemain boleh menendangnya di gawang. Seorang pemain yang berminat untuk menjaringkan gol jatuh mesti menjatuhkan bola ke tanah dan menendangnya dengan kaki mereka setelah bola melantun dari tanah. Dilarang untuk pemain menendang langsung dari tangan mereka.

RUGBY LEAGUE (NRL)

1. Pertaruhan diterima pada pertandingan Liga Ragbi Nasional yang memaparkan dua pasukan dari 13 pemain.
2. Perlawanan terdiri daripada dua bahagian 40 minit (waktu biasa). "Try" ialah apabila pasukan skor mata di kawasan dalam gol dan bernilai empat mata.
3. Apabila try skor, pasukan yang skor mencuba conversion. Bola diletakkan sejajar dengan garisan tepi dari titik di mana bola itu didasarkan pada jarak yang mudah, setelah itu try dicuba.
4. Conversion yang berjaya bernilai dua mata. Mata juga boleh diskorkan dengan tendangan penalti (2 mata) atau 'gol penalti' (satu tendangan dalam bola selepas ia melantun dari tanah), yang bernilai 1 mata.
5. Jika perlawanan berakhir dengan seri dalam masa biasa, dua tempoh masa 5 minit lebih masa akan dikenakan. Peraturan 'mata emas' diambil kira dalam kes sedemikian, yang bermaksud pasukan yang memenangi mata pertama akan menang.
6. Sekiranya skor adalah sama pada hujung masa lebih masa ini, perlawanan berakhir dengan seri.

RUGBY SEVENS

1. Pertaruhan diterima pada perlawanan Ragbi Dunia yang memaparkan dua pasukan dari 7 pemain.
2. Perlawanan terdiri daripada dua bahagian 7-minit.
3. Pasukan yang telah menjaringkan lebih banyak mata daripada lawan mereka dianggap sebagai pemenang. Mata diberikan untuk tindakan yang berjaya.
4. Try (5 mata): Try dikira apabila pemain penyerang meletakkan bola di area gol.
5. Conversion (2 mata): Apabila try skor, pasukan yang skor mencuba conversion. Salah satu pemain meletakkan bola sejajar dengan mana cubaan dicetak dan menendang bola pada gol lawan mereka. Conversion dianggap berjaya jika bola melewati kedua-dua aras dan di atas palang.
6. Tendangan penalti (3 mata): Pengadil boleh memberi sepakan penalti (tempat) untuk pelanggaran peraturan yang serius. Bola diletakkan di titik di mana pelanggaran itu berlaku,

dan salah satu pemain menendang bola pada gol lawan mereka. Gol dikira mengikut peraturan yang sama seperti try;

7. Gol drop (3 mata) adalah tendangan dalam bola di gawang setelah ia melantun dari tanah.
8. Jika pemain menerima kad kuning, mereka akan digantung selama 2 minit.
9. Jika pemain ditunjukkan kad merah, mereka akan dibuang dan tidak boleh mengambil bahagian lagi dalam perlawanan.
10. Jika perlawanan berakhir dengan seri dalam masa yang tetap, maka keputusan perlawanan adalah seri.

PERATURAN UMUM

1. Semua pertarungan diselesaikan setelah peristiwa berakhir.
2. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
3. Para bookmaker boleh menukar had kepentingan tanpa notis terlebih dahulu.
4. Jika anggota staf membuat sebarang kesilapan atau sebarang kegagalan perisian berlaku apabila pertarungan diterima (contohnya, cetakan yang diragui dalam kemungkinan, tidak konsisten antara kemungkinan yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan dalam slip taruhan, dll), atau jika ada apa-apa petunjuk lain bahawa taruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertarungan tersebut tidak sah.
5. Kedua-dua perlawanan dan pertarungan Langsung diterima. Semua perlawanan eRugby disiarkan dalam talian.
6. Pasaran berikut boleh didapati:
 - **Termasuk masa yang biasa:**
 - Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Pasukan (Lebih / Kurang)
 - Handicap
 - Menang atau Tiada
 - Bilangan Mata yang tepat (dalam perlawanan)
 - Kedua-dua Pasukan Akan Skor
 - HT-FT
 - Skor Dalam Setiap Separuh Masa
 - **Termasuk lebih masa:**
 - Menang
 - Berlumba Ke Mata 'N'
 - Pertama Untuk Skor Mata
 - Terakhir Untuk Skor Mata
 - Jumlah Try (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Gol Drop (Lebih / Kurang)

8.84. eSports bola sepak Amerika

1. eSports bola sepak Amerika adalah aliran permainan multiplayer (simulator bola sepak Amerika).
2. Semua pertarungan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
3. Pertarungan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertarungan pada setiap perlawanan secara terpisah.
4. Batasan saiz pertarungan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
5. Pertarungan diletakkan pada masa perlawanan bola sepak Amerika biasa: ada 12 pemain dalam

setiap pasukan.

6. Kalau perlawanan selesai dengan skor seri maka tambahan masa akan dimainkan. Semua pertarungan akan termasuk tambahan masa.
7. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertarungan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertarungan, syarikat pertarungan mempunyai hak untuk mendakwa pertarungan tersebut tidak bersah.
8. Pertarungan diletakkan baik sebelum perlawanan bermula mahupun dalam Langsung. Semua pertandingan eSports bola sepak Amerika disalurkan dalam mode on-line.
9. Jenis pertarungan yang disediakan:
 - Kemenangan;
 - Handicap pada setiap pasukan;
 - Total (lebih, banyak).

8.85. eSports Reli

1. eSports reli adalah aliran permainan multiplayer (simulator reli).
2. Semua pertarungan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
3. Pertarungan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertarungan pada setiap perlawanan secara terpisah.
4. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertarungan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertarungan, syarikat pertarungan mempunyai hak untuk mendakwa pertarungan tersebut tidak bersah.
5. Jenis pertarungan yang disediakan:
 - Pemenang lumba: Pemenang lumba adalah peserta yang menempatkan urutan pertama dalam protokoler terakhir;
 - Siapa yang lebih tinggi: Dalam pasangan yang ditawarkan perlu meneka siapa yang akan menempatkan urutan lebih tinggi dalam protokoler terakhir;
 - Siapa yang lebih tinggi (3 peserta): Di antara 3 peserta yang ditawarkan perlu meneka siapa yang akan menempatkan urutan lebih tinggi dalam protokoler terakhir;
 - Urutan dalam lumba: pertarungan pada urutan peserta yang dipilih dalam protokoler terakhir;
 - Urutan dari pertama sampai ketiga: perlu meneka apakah peserta yang dipilih akan menempatkan urutan 1, 2 atau 3.

8.86. eSports Golf

1. eSports golf adalah aliran permainan multiplayer (simulator golf).
2. Semua pertarungan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
3. Pertarungan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertarungan pada setiap perlawanan secara terpisah.
4. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertarungan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertarungan, syarikat pertarungan mempunyai hak untuk mendakwa pertarungan tersebut tidak bersah.
5. 2 peserta ikut perlawanan dan melewati 4 lubang.
6. Pemenang dalam perlawanan dianggap peserta yang membuat jumlah pukulan yang paling rendah serentak melewati semua 4 lubang. Kalau kedua peserta membuat jumlah pukulan yang

sama maka skor perlawanan menjadi seri.

7. Untuk setiap lubang ditetapkan Par, iaitu jumlah pukulan yang perlu dibuat oleh peserta untuk mencapai lubang sesuai dengan reglamen. Par ditunjukkan pada tabel keputusan perlawanan. pertaruan boleh diletakkan pada lubang: Kurang/Lebuh Par.
8. Keputusan perlawanan dihitung sesuai dengan tabel statistik terakhir. Gangguan gambar tidak merupakan alasan untuk membatalkan pertaruan.

8.87. eSports Baseball

1. eSports baseball adalah aliran permainan multiplayer (simulator Baseball).
2. Semua pertaruan dihitung sesuai dengan skor perlawanan akhir.
3. Pertaruan maksimal ditepatkan oleh syarikat pertaruan pada setiap perlawanan secara terpisah.
4. Batasan saiz pertaruan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
5. Pertaruan diletakkan pada masa perlawanan bola sepak Amerika biasa: ada 9 pemain dalam setiap pasukan.
6. Kalau perlawanan (3 inning) selesai dengan skor seri maka tambahan masa akan dimainkan. Semua pertaruan akan termasuk tambahan masa.
7. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruan, syarikat pertaruan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruan tersebut tidak bersah.
8. Pertaruan diletakkan baik sebelum perlawanan bermula mahupun dalam Langsung. Semua pertandingan eSports bola sepak Amerika disalurkan dalam mode on-line.
9. Jenis pertaruan yang disediakan:
 - Kemenangan;
 - Handicap pada setiap pasukan;
 - Total (lebih, banyak);
 - Total individual (lebih, kurang).

8.88. Street Fighter V

1. Street Fighter V adalah permainan multiplayer.
2. Pertaruan diterima pada pertempuran 2 Petarung, perlawanan berlangsung hingga kemenangan ke 2, maksimum 3 pusingan tunggal.
3. Semua pertaruan akan dihitung setelah perlawanan selesai.
4. Pemenang adalah Petarung yang membunuh lawan.
5. Pertaruan maksimum ditepatkan oleh syarikat pertaruan pada setiap perlawanan secara terpisah.
6. Batasan saiz pertaruan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
7. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruan, syarikat pertaruan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruan tersebut tidak bersah.
8. Hanya untuk Pertaruan Langsung. Semua perlawanan disiarkan Langsung.
9. Pertaruan yang tersedia:
 - Pada pusingan:
 - Menang di pusingan;

- masa pusingan* (lebih/kurang);
- Apakah kemenangan jelas akan terjadi “Perfect Win” - Pemenang menang tanpa menerima kerosakan dari lawan;
- Apakah akan ada kemenangan Reguler V;
- Jenis penyelesaian: EX (EX Move), C (Tendangan super), CA (serangan kinetik) jenis tanda penyelesaian (tanda) dipaparkan di bagian atas video, di dekat waktu pusingan.

*masa pusingan adalah detik sejak perlawanan dimulai, yang diperoleh dengan mengurangkan 99 detik (standar waktu putaran dimulai) nomor terkecil dari timer. Contoh: Jika perhitungan timer berhenti di angka 59, maka durasi putaran $99 - 59 = 40$ detik.

8.89. Quake4

1. Quake4 adalah aliran permainan multiplayer.
2. DeathMatch (perlawanan mati): masa pusingan 5 minit. Pemain yang membunuh lebih banyak lawannya menang.
3. Kalau pada akhir satu pusingan pemenang tidak dapat dipastikan (jumlah pembunuhan yang dibuat oleh beberapa pemain sama), diumumkan masa tambahan masanya 2 minit.
4. Pemenang pada masa tambahan dipastikan dengan cara yang sama dengan waktu umum (pemain yang sempat membunuh lebih banyak lawannya).
5. Pertaruhan maksimum ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
6. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
7. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
8. Pertaruhan diletakkan hanya di Langsung sahaja. Permainan disalurkan secara online.

Jenis pertaruhan disediakan:

- Pemenang pada masa umum;
- Pemenang persaingan;
- Ada overtime;
- Jumlah pemain dengan Frag.

8.90. Call of Duty

1. Call of Duty adalah permainan multiplayer (simulator).
2. Pertaruhan diterima semasa konfrontasi 6 pemain. masa perlawanan adalah 6 minit.
3. Semua pertaruhan akan dihitung setelah perlawanan selesai.
4. Pertaruhan maksimum ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
5. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
6. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.

7. Pemenang adalah Petarung yang menghasilkan jumlah serpihan terbesar. Jika seri, akan dilihat jumlah terkecil dari kematian.
8. Total pemain – jumlah bendera pemain.
9. Pengiraan berdasarkan pada jadual yang dipaparkan dalam siaran.
10. Pertaruhan diletakkan hanya di Langsung sahaja. Permainan disalurkan secara online.

Call Of Duty. Headquarters

1. Call Of Duty melibatkan penstriman permainan berbilang pemain (Call Of Duty: Modern Warfare 3).
2. Pertaruhan diterima bagi pertarungan antara pasukan Alfa dan Bravo.
3. Setiap perlawanan diadakan dalam format menang tiga, yang bermakna perlawanan tamat jika salah satu pasukan memenangi 3 pusingan. Dalam setiap pusingan, objektif kedua-dua pasukan adalah mendapatkan skor 50 mata dalam jangka masa yang ditentukan. Jika kedua-dua pasukan tidak dapat memperoleh skor 50 mata, pasukan yang mendapat paling banyak mata akan dianggap pemenang pusingan tersebut.
4. Semua pertaruhan diselesaikan selepas pertarungan tamat.
5. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara berasingan.
6. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.
8. Pasaran tersedia:
 1. **dalam keseluruhan perlawanan:**
 - Pasukan 1 (Alfa) / Pasukan 2 (Bravo) untuk Menang
 - Skor Betul
 - Jumlah Mata
 - Jumlah Mata Individu
 - Jumlah Bunuhan
 - Jumlah Bunuhan Individu
 2. **dalam pusingan seterusnya:**
 - Pasukan 1 (Alfa) / Pasukan 2 (Bravo) untuk Menang
 - Jumlah Pangkalan Ditawan
 - Jumlah Pangkalan Ditawan Individu
 - Pasukan yang Menawan Pangkalan Dahulu
 - Jumlah Mata
 - Jumlah Mata Individu
 - Jumlah Bunuhan
 - Jumlah Bunuhan Individu
 - Masa yang Tinggal
 - Jumlah Pemain Tanpa Bunuhan
 - Jumlah Pemain Tanpa Bunuhan Individu

8.91. HearthStone

1. Hearthstone adalah aliran permainan multiplayer.
2. perlawanan dianggap bermula selepas kad pertama dikeluarkan oleh kedua-dua pemain.

3. perlawanan rawak dimainkan sampai dua kemenangan.
4. Pertaruhan maksimum ditetapkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
5. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
6. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
7. Kalau skor perlawanan akhir tidak dapat ditetapkan, jumlah pertaruhan akan dikembalikan ke rekening pelanggan. Peraruhan pada perlawanan yang diselesaikan dihitung berdasarkan hasil perlawanan.
8. Keputusan perlawanan rawak dikira berdasarkan saluran / rakaman.
9. Jenis taruhan yang disediakan:
 - Kemenangan: pemain dianggap pemenang yang membunuh lawannya;
 - Jumlah (Lebih; Kurang): pertaruhan diterima pada jumlah mata hit + perisai yang pemenang telah meninggalkan di akhir perlawanan.

8.92. E-Sports Lacrosse

1. E-Sports Lacrosse adalah aliran permainan multiplayer (simulator lacrosse).
2. Semua taruhan yang diletakkan dihitung setelah acara selesai.
3. Pertaruhan maksimum ditetapkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
4. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
5. Taruhan diletakkan pada waktu perlawanan utama.
6. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
7. Taruhan dipasang baik sebelum perlawanan mulai maupun dalam Langsung. Semua perlawanan E-Sports Lacrosse disalurkan dalam mode on-line.
8. Pasukan dengan skor yang lebih besar daripada lawannya dianggap pemenang dalam acara tersebut. Jika kedua-dua pasukan mempunyai skor seri maka masa tambahan akan dimainkan.
9. Jika lemparan telah dilakukan di luar kawasan penalti, pasukan mendapat dua mata.
10. Taruhan untuk separuh perlawanan dihitung setelah perlawanan selesai.
11. Jenis taruhan yang disediakan:
 - Kemenangan;
 - Double chance;
 - Handicap;
 - Total (lebih, banyak); (sisa jumlah poin);
 - Total (ganjil, genap);
 - Total individual (lebih, kurang);
 - Perlumbaan sampai jumlah mata.

8.93. Steep

1. Steep adalah aliran simulator berbagai jenis sukan ekstrim musim dingin.
2. Empat pesaing bermain dengan giliran untuk setiap permainan.

3. Pertaruhan diletakkan pada setiap pesaing dalam kategori berikut: mata yang didapat, masa track. Pertaruhan diselesaikan selepas kemas pemain dan pada akhir acara.
4. Pemenang kejohanan sesuai dengan mata adalah pemain yang mendapat mata maksimum.
5. Pemenang kejohanan sesuai dengan masa track adalah pemain dengan masa track terbaik.
6. Pertaruhan maksimum ditetapkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
7. Batasan saiz pertaruhan boleh diubah tanpa notis pelanggan.
8. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
9. Pertaruhan diletakkan hanya di Langsung sahaja. Permainan disalurkan secara online.
10. Jenis pertaruhan yang disediakan:
 - Kemenangan di kejohanan sesuai dengan mata;
 - Kemenangan di kejohanan sesuai dengan masa;
 - Total mata individual (kurang/lebih);
 - Masa track individual (kurang/lebih);
 - Perbandingan mata yang diterima oleh setiap pesaing;
 - Perbandingan masa track setiap pesaing;

*Masa track dihitung sejak saat penyeberangan titik permulaan sehingga saat menyeberangi titik akhir.

8.94. Permainan Crossfit

Pertaruhan dapat dipasang pada kemenangan. Daftar sukan pesaing diterbitkan beberapa jam sebelum permaainan bermula dan dapat terdiri dari jenis sukan yang khas. Permainan Crossfit terdiri dari pesaing untuk perempuan dan lelaki, pesaing pasukan dan pesaing untuk juara.

Jika pesaing yang masuk daftar atlet tidak ikut serta pesaing maka taruhan pada atlet tersebut akan dihitung dengan odd "1".

8.95. E-Sports Floorball

1. E-Sports Floorball adalah aliran permainan multiplayer (simulator floorball).
2. Bidaan dipasang pada waktu pertandingan floorball biasa: ada 6 pemain dalam setiap pasukan.
3. Semua taruhan dikira sesuai dengan skor perlawanan akhir.
4. pertaruhan maksimum ditetapkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap kejadian secara berasingan.
5. Had saiz taruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan pelanggan.
6. Kalau pertandingan selesai dengan skor seri maka tambahan masa akan dimainkan. Semua pertaruhan akan termasuk tambahan waktu.
7. Kalau ada kesalahan kakitangan pada saat penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai kejadian, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Live, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan taruhan, syarikat pertaruhan memegang hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
8. pertaruhan dipasang baik sebelum perlawanan bermula maupun dalam Live. Semua pertandingan E-Sports Floorball disalurkan dalam mode on-line.
9. **Jenis taruhan yang disediakan:**

- kemenangan;
- Handicap pada setiap pasukan;
- Jumlah (lebih, banyak).
- Jumlah individual setiap pasukan.

8.96. eSports Formula 1

1. eSports Formula 1 adalah aliran simulator perlumbaan Formula-1.
2. Semua pertaruhan dihitung setelah perlumbaan selesai.
3. Pertaruhan maksimum ditepatkan oleh syarikat pertaruhan pada setiap perlawanan secara terpisah.
4. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Langsung, dan lain sebagainya), kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
5. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - "Pemenang perlumbaan" adalah pertaruhan pada pelumba yang menempatkan urutan pertama sesuai dengan senarai pemain final.
 - "Pembandingan" adalah pertaruhan pada pelumba yang menempatkan urutan lebih tinggi dibanding dengan pelumba yang lain.
 - "Kemenangan tanpa pemimpin" adalah pertaruhan pada pemenang perlumbaan yang menempatkan urutan pertama. Dua pelumba pertama tidak terhitung.
 - "Pelumba tim terbaik" adalah pertaruhan pada pelumba yang menempatkan urutan lebih baik dibanding dengan pelumba tim yang sama.
 - "Urutan final pelumba" pertaruhan pada posisi pelumba pada daftar pelumba akhir.
 - "Urutan 1-2" pertaruhan pada pelumba yang masuk daftar pelumba yang menempatkan urutan 1, 2 dan 3.

8.97. CYBER angrybirds

1. CYBER angrybirds – siaran permainan komputer di mana pemain dengan katapel harus menembak burung pada babi hijau, ditempatkan pada pelbagai struktur.
2. Pertaruhan diterima untuk satu siri permainan (dari 1 hingga 30), jika semasa siri pemain kalah, maka siri itu akan ditutup.
3. Sekiranya pertaruhan diletakkan pada kad yang berasingan dan pemain tidak mencapainya, maka pertaruhan akan dikira dengan pekali "1" (kembali).
4. Semua pertaruhan dikira selepas hujung acara sebenar.
5. Pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat bookmaker untuk setiap peristiwa secara berasingan.
6. Kadar had tertakluk kepada perubahan tanpa notis terlebih dahulu kepada pengguna.
7. Sekiranya kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima taruhan (kesilapan yang jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan lain-lain) dan dengan hujah-hujah lain yang mengesahkan ketiadaan pertaruhan itu, syarikat bookmaker berhak mengisytiharkan kadar ini tidak sah.
8. Penerimaan pertaruhan pada siri ini dilakukan sebelum perlawanan dan dalam Live. Siri ini disiarkan dalam talian.
9. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Jumlah mata (jumlah mata untuk semua kad yang dipaparkan);
 - Jumlah bintang (jumlah bintang untuk semua kad yang dipaparkan);

- Jumlah kad (jumlah semua kad diluluskan);
- Jumlah mata dari kad yang berasingan
- Jumlah bintang kad yang berasingan

8.98. Injustice 2

1. Injustice 2 - Penyiaran permainan berbilang pemain.
2. Pertaruhan diterima untuk duels 2 pasukan dari 3 pejuang di masing-masing. Permainan ini adalah sehingga 2 kemenangan, 3 pusingan maksimum.
3. Semua taruhan dikira selepas hujung acara sebenar.
4. Pemenang adalah pasukan yang mempunyai banyak kemenangan.
5. Pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat bookmaker untuk setiap peristiwa secara berasingan.
6. Kadar had tertakluk kepada perubahan tanpa notis terlebih dahulu kepada pengguna.
7. Sekiranya kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima taruhan (kesilapan yang jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan lain-lain) dan dengan hujah-hujah lain yang mengesahkan ketiadaan taruhan itu, syarikat bookmaker berhak mengisytiharkan kadar ini tidak sah.
8. Pertaruhan diterima hanya dalam LIVE. Permainan ini disiarkan secara online
9. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Memenangi pusingan;
 - Memenangi kejohanan;
 - Jumlah pusingan.

8.99. Pesäpallo

1. Pesäpallo - Baseball Finland.
2. Pertaruhan diterima untuk waktu biasa perlawanan. Sumber anggaran ialah laman web <http://www.pesis.fi>.

8.100. Tekken VII

1. Tekken - Penyiaran permainan berbilang pemain.
2. Pertaruhan diterima untuk duels dari dua pejuang. Permainan sehingga 5 kemenangan, maksimum 9 pusingan tunggal.
3. Semua taruhan dikira selepas hujung acara sebenar.
4. Pemenang adalah pejuang yang membunuh lawan.
5. Pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat bookmaker untuk setiap peristiwa secara berasingan.
6. Kadar had tertakluk kepada perubahan tanpa notis terlebih dahulu kepada pengguna.
7. Sekiranya kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima taruhan (kesilapan yang jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan lain-lain) dan dengan hujah-hujah lain yang mengesahkan ketiadaan taruhan itu, syarikat bookmaker berhak mengisytiharkan kadar ini tidak sah.
8. Pertaruhan diterima hanya dalam LIVE. Permainan ini disiarkan secara online
9. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Pusingan:
 - Memenangi pusingan;

- Tempoh pusingan* (lebih kurang);
- kejohanan:
 - Memenangi kejohanan;
 - Jumlah (lebih kurang);
 - Jumlah keseluruhan pejuang (lebih kurang);
 - Lawan individu pejuang (lebih kurang);
 - Jumlah pusingan adalah sama atau ganjil.

*Tempoh pusingan adalah bilangan saat berlalu sejak permulaan pusingan, yang diperoleh dengan menolak dari 80 saat (mula pemasa standard) dari jumlah pemantapan terkecil yang terakhir.

Sebagai contoh, jika undur pemasa bulat telah dihentikan pada 54, maka tempoh pusingan ialah $80 - 54 = 26$ detik.

8.101. Pertaruhan khas

1. Pertaruhan khas Cuaca. Salji perlu didaftarkan di stesen meteorologi lapangan terbang antarabangsa utama pada 25 Disember 2017. Bagi bandar-bandar dengan lebih daripada satu lapangan terbang antarabangsa, lapangan terbang dengan trafik penumpang terbesar bagi tahun ini akan diambil kira. Laman web www.wunderground.com mesti mengesahkan keputusan sebelum akhir Januari 2018.

8.102. Wrestling

1. Semua pertaruhan dikira selepas berakhirnya pertandingan berdasarkan peraturan kejohanan. Jika jumlah peserta dalam pertandingan itu berubah, kepentingan akan terus berlaku.
2. Jika peserta atau pasukan tambahan memasuki kejohanan di mana-mana peringkat, semua pertaruhan akan tetap berlaku. Jika tidak ada yang menang dalam kejohanan atau pemenang ditentukan oleh seri, taruhan akan dibatalkan.
3. Jika cabutan diumumkan dalam pertandingan, pertaruhan kemenangan akan dikira dengan pekali "1" (sekiranya tiada tawaran untuk cabutan).
4. Pertaruhan "Akan muncul dalam gelanggang". Pengiraan adalah berdasarkan penyiaran pertunjukan utama. Wrestler, yang disenaraikan dalam acara itu, mesti memasuki cincin, tetapi tidak dikehendaki untuk mengambil bahagian dalam pertarungan. Sekiranya mengubah bilangan padanan, jadual untuk kemunculan peserta, semua pertaruhan pada kemunculan ahli gusti dalam cincin akan terus berkuatkuasa.
5. Pertaruhan "Intervening in an event". Wrestler mesti campur tangan dalam acara itu (memindahkan objek, mengalih perhatian hakim, dll.) Di antara gong permulaan dan isyarat akhir perjuangan. Jika campur tangan berlaku pada masa yang lain, maka taruhan pada hasil ini akan dikira dengan pekali "1". Jika peserta yang dinamakan hits peserta tambahan atau pasukan yang menghalang perlawanan, maka taruhan akan dikira dengan pekali "1".
6. Pertaruhan "Intervening in the match." Orang yang dinamakan mesti menyerang peserta yang diisytiharkan dalam tempoh antara gong awal dan isyarat tentang akhir perlawanan dalam perlawanan ini dalam acara itu, supaya tindakan ini diambil kira. Jika peserta yang dinamakan menyerang lawan yang dirancang pada bila-bila masa yang lain, maka taruhan pada hasil ini akan dikira dengan pekali "1". Sekiranya orang bernama campur dalam perlawanan lain, ini tidak akan diambil kira dalam pertaruhan pada hasil ini. Sekiranya peserta yang dinamakan hits peserta tambahan atau pasukan yang menghalang perlawanan, taruhan pada hasil ini akan dikira dengan pekali "1". Jika perlawanan yang ditentukan tidak bermula, taruhan pada hasil ini

akan dikira dengan pekali "1".

7. Perubahan pengiraan tidak akan dibuat kerana sebarang perubahan atau pembetulan yang dibuat oleh organisasi pengurusan selepas peristiwa tersebut.

8.103. Kad Durak

1. Kad Durak - Permainan kad biasa antara 2 pemain. Keganakan dalam dek 36 kad: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A
2. Terminologi permainan:
 - Trump, trump suit adalah saman dengan kuasa istimewa, berdiri di atas orang lain
 - Akhir - main, di mana pemain mampu mengusir semua kad di hadapannya.
 - Penerimaan - menarik, di mana pemain tidak dapat menawan semula semua kad di hadapannya dan membawa mereka ke dirinya sendiri.
 - Draw adalah keadaan, apabila pada akhir satu kelompok kad di dek tiada lagi dan semua kad adalah bit. Tidak ada pemenang atau pemenang.
3. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan Pemain 1 / kemenangan pemain 2 / cabutan (pemain menang, jika pada akhir permainan dia tidak mempunyai kad di tangannya, dan lawan kiri, tarik - kad tidak tersedia selepas permainan berakhir untuk kedua pemain).
 - Jumlah cabutan (Cabutan adalah bulat di mana satu pemain menyerang, perhimpunan bermula dari panggilan pertama salah seorang pemain, dan berakhir sama ada hang-out atau kad keluar jika pemain kedua tidak boleh melawan).
 - Jumlah cabutan dengan penerimaan (menarik, di mana pemain tidak dapat mengalahkan kad yang berbaring di atas meja).
 - Jumlah cabutan dengan hang-out (menarik, berakhir dengan hang-out).
 - Siapa yang akan membuat langkah pertama (selepas kad itu ditangani, orang yang mempunyai kad tidak terlepas nilai paling awal mula pergi, sekiranya tiada pemain mempunyai kad truf, maka Pemain 1 mula berjalan).
 - Warna kad truf.
 - draw (penerimaan / hangout) - bagaimana perhimpunan tertentu permainan berakhir.
 - Akan ada 4 kad nilai yang sama di tangan (pada bila-bila masa dalam permainan).
 - Jumlah kad di tangan pada akhir permainan (bilangan kad di tangan orang yang kalah, dalam hal hasil "draw" - jumlahnya adalah 0).
 - Siapa yang akan mengambil kad terakhir dari dek (kad terakhir adalah kad truf kad, yang dapat dilihat oleh kedua-dua pemain semasa permainan, iaitu, terletak di bawah dek utama).
 - Kad terakhir di geladak ialah gambar.
 - Siapa yang akan mendapat kad truf dari geladak.
4. Sekiranya kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima taruhan (kesilapan yang jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan lain-lain) dan dengan hujah-hujah lain yang mengesahkan ketiadaan pertaruhan itu, syarikat bookmaker berhak mengisytiharkan kadar ini tidak sah.

8.104. 21 Poin

21 (permainan kad)

1. Permainan kad "21" adalah variasi pada permainan klasik. Pada permulaan permainan, pemain dan ejen masing-masing menerima dua kad: pemain-ejen-pemain-ejen. Sekiranya salah satu

dari mereka skor 21 mata dengan dua kad pertama mereka, permainan akan berakhir dan mata dibandingkan. Sekiranya tidak, pemain boleh mengambil satu kad pada satu masa sehingga mereka memutuskan untuk berhenti, sehingga mereka mencapai 5 kad, atau sehingga nilai keseluruhan tangan mereka sama dengan 21 atau lebih dari 21 mata (bust). Sekiranya pemain bust, mereka secara automatik akan kalah. Dalam kes lain, ejen mengambil giliran. Ejen mesti terus mengambil kad jika mereka mempunyai kurang dari 17 mata dan kurang dari 5 kad. Ejen boleh berdiri apabila mereka mempunyai lebih banyak mata daripada pemain. Sekiranya ejen melepasi 21 mata, maka mereka akan kalah. Dalam semua kes lain, skor mata oleh pemain dan ejen dibandingkan. Pemenangnya adalah orang yang mendapat lebih banyak mata daripada lawannya, dan jika matanya sama, permainan seri. "21" dimainkan dengan sekumpulan 36 kad. Kedudukan kad: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. Nilai kad mengikut kedudukan: masing-masing, 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11. "Mata Keemasan" adalah kombinasi kemenangan apabila pemain / ejen memegang dua kad, dan keduanya adalah ace (dikira sebagai 21 mata).

2. Sekiranya anggota kakitangan membuat kesilapan atau sekiranya berlaku kegagalan perisian pada masa penerimaan pertaruhan (mis. Salah nyata dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kemungkinan di bahagian Sukan / Langsung dan pada slip pertaruhan, dll.), Atau sekiranya ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah. Sekiranya kegagalan perisian, permainan mungkin terganggu, dan semua taruhan yang tidak dapat diselesaikan akan dikembalikan.

3. Pasaran berikut tersedia:

- Menang
- Jumlah (Lebih/Kurang)
- Jumlah Individu (Lebih/Kurang)
- 21 Mata Akan Diskor (Ya/Tidak)
- Pemain/Ejen Untuk Skor 21 Mata (Ya/Tidak)
- Akan Ada "Mata Keemasan"
- Pemain/Ejen Menerima "Mata Keemasan"
- Bust (Ya/Tidak)
- Pemain/Ejen Untuk Pergi Ke Bust (Ya/Tidak)
- Permainan Untuk Ditamatkan Selepas Berurusan (Ya/Tidak)
- Pemain/Ejen Untuk Dapatkan Kad (Sut)
- Pemain/Ejen Untuk Dapatkan Kad (Kedudukan)
- Pemain/Ejen Untuk Dapatkan Kad

21 Klasik (permainan kad)

1. Dalam versi permainan klasik, pemain dan ejen menerima satu kad pada awal permainan. Kad ejen diletakkan menghadap ke atas meja, iaitu nilai kad tidak kelihatan. Kemudian pemain mengambil satu kad pada satu masa sehingga mereka memutuskan untuk berhenti, sehingga mereka mencapai 5 kad, atau sehingga jumlah nilai tangan mereka sama dengan 21 atau lebih dari 21 mata (bust). Sekiranya pemain skor 21 mata, mereka akan menang secara automatik. Sekiranya pemain bust, mereka kalah. Dalam kes lain, ejen mengambil giliran. Mereka menyerahkan kad pertama mereka dan mengambil kad tambahan. Ejen mesti terus mengambil kad jika mereka mempunyai kurang dari 17 mata dan kurang dari 5 kad. Sekiranya ejen melepasi 21 mata, maka mereka akan kalah. Dalam semua kes lain, skor mata oleh pemain dan ejen dibandingkan. Pemenangnya adalah orang yang mendapat lebih banyak mata daripada lawannya, dan jika matanya sama, permainan akan seri. Klasik "21" dimainkan dengan sekumpulan 36 kad. Kedudukan kad: 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A. Nilai kad mengikut kedudukan: masing-masing, 6, 7, 8, 9, 10, 2, 3, 4, 11. Terdapat dua kombinasi khas dalam permainan yang dikira sebagai 21 mata:

- kedua-dua kad di tangan pemain / ejen adalah kad aces - "Mata Keemasan"
 - lima kad gambar di tangan pemain / ejen (J, Q, K) - "Lima Gambar"
2. Sekiranya anggota kakitangan membuat kesilapan atau sekiranya berlaku kegagalan perisian pada masa penerimaan pertaruhan (mis. Salah nyata dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kemungkinan di bahagian Sukan / Langsung dan pada slip pertaruhan, dll.), Atau sekiranya ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah. Sekiranya kegagalan perisian, permainan mungkin terganggu, dan semua taruhan yang tidak dapat diselesaikan akan dikembalikan.
3. **Pasaran berikut tersedia:**
- Menang
 - Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
 - 21 Mata Akan Diskor (Ya/Tidak)
 - Pemain/Ejen Untuk Skor 21 Mata (Ya/Tidak)
 - Akan Ada "Mata Keemasan"
 - Pemain/Ejen Menerima "Mata Keemasan"
 - "Lima Gambar" (21 Mata)
 - Pemain/Ejen Akan Mendapat "Lima Gambar" (21 Mata)
 - Bust (Ya/Tidak)
 - Pemain/Ejen Untuk Pergi Ke Bust (Ya/Tidak)
 - Pemain, Bilangan Kad Tepat
 - Pemain/Ejen Untuk Dapatkan Kad (Sut)
 - Pemain/Ejen Untuk Dapatkan Kad (Kedudukan)

DOTA 21. SEHINGGA 3 KEMENANGAN.

1. Permainan dimainkan oleh watak Dota. Permainan terdiri daripada beberapa pusingan. Sekiranya pemain menang pusingan, mereka mendapat 1 mata. Permainan berlangsung sehingga salah satu peserta telah skor 3 mata. Pusingan dimainkan mengikut peraturan permainan kad "21".
 2. Sekiranya anggota kakitangan melakukan kesalahan atau sekiranya berlaku kegagalan perisian pada masa penerimaan pertaruhan (mis. Salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian di tempat yang berbeza dll), atau sekiranya ada petunjuk lain tentang taruhan yang diterima dengan tidak betul bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah. Sekiranya berlaku kegagalan perisian, permainan mungkin terganggu, maka semua taruhan yang tidak dapat diselesaikan akan dikembalikan.
3. **Pasaran berikut ada:**
- **1) pada keseluruhan permainan:**
 - Menang
 - Jumlah Cabutan (Lebih / Bawah)
 - Skor Yang Betul
 - Menang Berturut-Turut
 - **2) pada pusingan:**
 - Menang
 - Jumlah (Lebih / Bawah)
 - Jumlah Individu (Lebih / Bawah)
 - 21 Mata Akan Diskor (Ya / Tidak)
 - Ejen / Pemain Akan Skor 21 Mata (Ya / Tidak)
 - Akan Ada "Mata Emas"
 - Pemain / Ejen Menerima "Mata Emas"

- Bust (Ya / Tidak)
- Ejen / Pemain Akan Bust (Ya / Tidak)
- Permainan Akan Selesai Selepas Perjanjian (Ya / Tidak)
- Ejen / Pemain Untuk Dapatkan Kad (Suit)
- Ejen / Pemain Untuk Dapatkan Kad (Kedudukan)

8.105. Seca

1. Seca adalah permainan kad yang memerlukan dua orang pemain.
2. Objektif permainan ialah memperoleh lebih banyak mata daripada pihak lawan anda.
Permainan ini menggunakan 36 keping kad antara enam hingga ace.
 1. Tiga keping kad diberikan kepada setiap pemain. Pemenangnya adalah pemain yang mendapat mata terbanyak. Sekiranya mata kedua-dua pemain sama banyak, permainan akan berakhir sebagai seri.
 2. Nilai kad: ace – 11 mata, enam hingga sepuluh – face value, face cards – 10 mata.
 3. Mata bagi Face card yang sama akan digabungkan. Sebagai contoh, jika pemain mempunyai jack spade dan lapan spade, mereka menang 18 mata. Mata dari dua atau tiga ace juga akan ditambahkan, jadi, dua ace membentuk 22 mata, dan tiga ace membentuk 33 mata. Namun, gabungan ace spade, ace of club dan king of spade menghasilkan 22 mata, bukan 32.
 4. Enam clubs dianggap sebagai joker dan boleh digabungkan dengan kad atau gabungan apa pun, yang mana ia membawa 11 mata. Sebagai contoh, jika seseorang pemain memiliki enam club, ace of club, dan ace of spade, mereka akan memperoleh 33 mata.
 5. Gabungan paling kuat dalam permainan ialah tiga enam, di mana salah satunya adalah enam club. Gabungan ini menjadi 36 mata.
3. Sekiranya berlaku masalah teknikal semasa pertaruhan diterima (sebagai contoh, salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, percanggahan antara peluang yang ditunjukkan di bahagian Sukan / Langsung dan pada slip pertaruhan dan lain-lain), atau jika ada petunjuk lain bahawa terdapat kesalahan semasa pertaruhan diterima, Bookmaker berhak untuk membatalkan pertaruhan tersebut. Sekiranya masalah teknikal pada perisian berlaku, permainan tersebut mungkin akan dibatalkan, dalam hal ini semua pertaruhan yang tidak dapat diselesaikan, akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
4. Pasaran yang tersedia ialah seperti berikut:
 - Menang
 - Jumlah
 - Jumlah individu
 - Jumlah Genap/Ganjil
 - Pemain1/Pemain2 Jumlah Mata (Jumlah Mata Sebenar)
 - Jumlah Mata bagi Setiap Pemain (Jumlah Mata Sebenar)
 - Setiap Pemain untuk Skor (Lebih/Kurang/, Ya/Tidak)
 - Pemain1/Pemain2 untuk Dapatkan Kad/Suit/Rank
 - Seorang Pemain untuk Dapatkan Kad

8.106. POKER

1. Poker ialah permainan kad di mana pemenang ditentukan oleh pemain yang mengumpul gabungan tertinggi. Permainan ini berlaku di antara dua peserta. Untuk bermain gunakan dek 52 kad. Kad dari terendah ke tertinggi: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
2. Gabungan poker:

- Royal Flush: bukan kombinasi yang berasingan, tetapi satu kes khas straight flush, yang tertinggi mungkin, dan terdiri daripada 5 kad tertinggi (ace, raja, ratu, jack, sepuluh) jenis yang sama, contohnya: A♥ K♥ Q♥ J♥ 10♥.
 - Straight Flush (eng. straight flush - "saman dalam perintah"): setiap lima kad saman yang sama, sebagai contohnya: 9♠ 8♠ 7♠ 6♠ 5♠. Kad Ace boleh memulakan (terendah) atau menamatkannya (tertinggi). Straight Flush terendah - dari lima teratas ke ace.
 - Empat jenis: empat kad yang sama nilai, contohnya: 3♥ 3♦ 3♣ 3♠.
 - Full House ialah tiga kad bernilai dan sepasang kad dengan nilai-nilai lain, contohnya: 10♥ 10♦ 10♠ 8♣ 8♥.
 - Flush: lima kad saman yang sama, contohnya: K♠ J♠ 8♠ 4♠ 3♠.
 - Straight: lima kad bernilai mengikuti sekurang-kurangnya dua saman yang berbeza, contohnya: 5♦ 4♥ 3♠ 2♦ A♦. Kad Ace boleh memulakan (terendah) atau menamatkannya (tertinggi). Dalam contoh ini, A♦ memulakan gabungan dan maruahnya dianggarkan pada satu, dan 5♦ dianggap kad tertinggi. Straight terendah ialah dari lima ke ace, yang tertinggi ialah dari ace hingga sepuluh.
 - Three of a kind: tiga kad nilai yang sama, contohnya: 7♣ 7♥ 7♠.
 - Two pair: dua pasang kad dengan nilai yang sama, contohnya: 8♣ 8♠ 4♥ 4♣.
 - One pair: dua kad dengan nilai yang sama, contohnya: 9♥ 9♠.
 - High Card (eng. High Card): tiada kombinasi di atas, contohnya (gabungan disebut "high ace"): A♦ 10♦ 9♠ 5♣ 4.
3. Kicker poker ialah kad yang bukan sebahagian daripada kombinasi dan digunakan untuk menentukan pemenang jika dua atau lebih pemain telah membuat kombinasi yang sama. Iaitu, dalam hal kombinasi yang sama, perikuk itu diambil oleh pemain yang mempunyai kicker yang lebih tua dalam poker. Perlu diingat perkara berikut:
- Kicker dalam poker hanya dikira dalam kes pembentukan gabungan yang terdiri daripada empat atau kurang kartu. Di dalam gabungan poker 5 kad (semua saman straights dan flushes), dia tidak memainkan peranan, dan bank terbahagikan kepada dua apabila merangka gabungan ini;
 - sebagai kicker, bukan sahaja satu, tetapi lebih banyak kad percuma boleh digunakan. Nombor mereka ditentukan oleh perbezaan antara kad komuniti (terdapat 5 dalam poker) dan kad dalam gabungan. Oleh itu, sepasang boleh memiliki 3 kicker, satu set mempunyai 2, sepasang atau dua poker dalam poker mempunyai 1.
4. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekai, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.

Indian Poker

1. Indian Poker ialah permainan kad yang dimainkan oleh dua pelawan.
2. Matlamat permainan ini adalah mendapatkan gabungan kad yang lebih baik berbanding pelawan anda. Permainan ini dimainkan dengan satu dek yang mengandungi 52 kad. Kedudukan kad: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A.
3. Permainan ini dimainkan dalam empat pusingan. Pada pusingan pertama, kedua-dua pemain tidak memiliki kad. Dalam pusingan kedua, setiap pemain menerima satu kad. Dalam pusingan ketiga, setiap pemain menerima satu lagi kad. Dalam pusingan keempat, setiap pemain menerima kad ketiga yang juga merupakan kad terakhir. Kemudian, pemenang ditentukan mengikut gabungan tiga kad yang dimiliki oleh setiap pemain.
4. Gabungan kad poker disenaraikan daripada kedudukan tertinggi hingga terendah:
 - Tiga jenis senilai - tiga kad dengan nilai yang sama (cth. 3♥ 3♦ 3♣).
 - Straight flush - tiga kad berturutan dengan sut yang sama (cth. 9♠ 8♠ 7♠). Ace boleh

berada sama ada di awal atau akhir gabungan kad (iaitu QKA dan A23 ialah straight flush, tetapi KA2 tidak dianggap sebagai straight flush). A23 dianggap sebagai straight flush tertinggi, diikuti dengan QKA, JQK, 10JQ dan seterusnya sehingga straight flush terendah yang mungkin berlaku, iaitu 234.

- Straight – tiga kad berturutan tanpa mengira sut (cth. 5♦ 4♥ 3♠). Ace boleh berada sama ada di awal atau akhir gabungan kad (iaitu QKA dan A23 ialah straight, tetapi KA2 tidak dianggap sebagai straight). A23 dianggap sebagai straight tertinggi, diikuti dengan QKA, JQK, 10JQ dan seterusnya sehingga straight terendah yang mungkin, iaitu 234.
- Flush – tiga kad daripada sut yang sama (cth. K♠ B♠ 8♠).
- Sepasang – dua kad dengan nilai yang sama (cth. 9♥ 9♠).
- Kad tinggi - tiada gabungan kad seperti yang diterangkan di atas (cth. gabungan kad yang dipanggil "ace high" - A♦ 10♦ 9♠).

5. Jika kedua-dua pemain mempunyai gabungan kad dengan kedudukan yang sama, pemenang ialah pemain dengan kad yang lebih tinggi dalam gabungan kad mereka (kecuali dalam kes straight yang diterangkan di atas).

- Jika kedua-dua pemain mempunyai flush dengan kad tinggi yang bernilai sama, maka nilai kad kedua tertinggi akan digunakan untuk menentukan pemenang (dan kemudian kad ketiga, jika perlu).
- Jika pemain mempunyai sepasang kad dengan nilai yang sama, pemenang akan ditentukan oleh pemain yang memiliki kad ketiga tertinggi.
- Jika semua kad pemain mempunyai nilai yang sama apabila dibandingkan, maka keputusan permainan berakhir dengan seri.

6. Jenis pertaruhan yang tersedia:

- Pemain 1 akan Menang / Pemain 2 akan Menang
- Kombinasi yang menang: Tiga jenis senilai
- Pemain 1 akan Menang / Pemain 2 akan Menang dengan Tiga jenis senilai
- Gabungan Kad Menang – Straight Flush (jika kedua-dua pemain mempunyai Straight Flush dan keputusannya ialah seri, maka pertaruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 akan Menang / Pemain 2 akan Menang dengan Straight Flush (jika kedua-dua pemain mempunyai Straight Flush dan keputusannya ialah seri, maka pertaruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Gabungan Kad Menang – Straight (jika kedua-dua pemain mempunyai Straight dan keputusannya ialah seri, maka pertaruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 / Pemain 2 akan Menang dengan Straight (jika kedua-dua pemain mempunyai Straight dan keputusannya ialah seri, maka pertaruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Gabungan Kad Menang – Flush (jika kedua-dua pemain mempunyai Flush dan keputusannya ialah seri, maka pertaruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 / Pemain 2 akan Menang dengan Flush (jika kedua-dua pemain mempunyai Flush dan keputusannya ialah seri, maka pertaruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Gabungan Kad Menang – Sepasang (jika kedua-dua pemain mempunyai Sepasang dan keputusannya ialah seri, maka pertaruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 / Pemain 2 akan Menang dengan Sepasang (jika kedua-dua pemain mempunyai Sepasang dan keputusannya ialah seri, maka pertaruhan akan diselesaikan sebagai kekalahan)

7. Sekiranya ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan, sebarang kegagalan perisian terjadi apabila pertaruhan diterima (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, percanggahan antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Secara Langsung di laman web dan pada slip pertaruhan, dsb.), atau jika terdapat mana-mana petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara salah, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut

sebagai tidak sah.

Sekiranya berlaku sebarang kegagalan perisian, permainan mungkin terganggu, maka semua pertaruhan yang belum diselesaikan akan diselesaikan pada kebarangkalian 1.

8.107. BACCARAT

1. Baccarat adalah permainan kad yang melibatkan seorang pemain dan seorang jurubank. Setiapnya bertujuan untuk mendapatkan lebih banyak mata daripada yang lain. Enam dek daripada 52 kad digunakan (dari 2 ke ace). Nilai kad: aces = 1 mata, nombor kad 2 hingga 9 = 2-9 mata, mengikut nombor, dan kad muka dan 10s = 0 mata. Anda boleh mempunyai maksimum 9 mata, jadi jumlah mata ditentukan oleh formula modulo 10; sebagai contoh, $7 + 6 = 13 = 3$, atau $7 + 6 + 8 = 21 = 1$.
Pada permulaan permainan, jurubank dan pemain menerima dua kad. Jika salah seorang daripada mereka mendapat 8 atau 9 mata, permainan berakhir. Jika tidak, kad ketiga boleh diberikan kepada masing-masing dalam keadaan tertentu.
Peraturan kad ketiga untuk pemain: pemain mengambil kad ketiga jika dia mempunyai 5 mata atau kurang.
Peraturan kad ketiga untuk bank:
 - Sekiranya pemain tidak mengambil kad ketiga dan jurubank mempunyai lebih dari 5 mata, jurubank tidak mengambil kad ketiga.
 - Sekiranya pemain tidak mengambil kad ketiga dan jurubank mempunyai 5 atau kurang, jurubank mengambil kad ketiga.
 - Jika pemain mengambil kad ketiga dan jurubank mempunyai 0-2 mata, jurubank mengambil kad ketiga.
 - Jika pemain mengambil kad ketiga, banker mempunyai 3 mata, dan kad ketiga pemain bukan 8, jurubank mengambil kad ketiga.
 - Jika pemain mengambil kad ketiga, banker mempunyai 4 mata, dan kad ketiga pemain adalah antara 2 dan 7, jurubank mengambil kad ketiga.
 - Jika pemain mengambil kad ketiga, banker mempunyai 5 mata, dan kad ketiga pemain adalah antara 4 dan 7, jurubank mengambil kad ketiga.
 - Jika pemain mengambil kad ketiga, bankir mempunyai 6 mata, dan kad ketiga pemain adalah 6 atau 7, jurubank mengambil kad ketiga.
 - Jika pemain mengambil kad ketiga dan bankir mempunyai 7 mata, jurubank tidak mengambil kad ketiga.
2. Sekiranya ahli-ahli kakitangan melakukan kesilapan atau jika sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (mis. Kesalahan-kesalahan yang nyata dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan pada slip pertaruhan dll), atau sekiranya ada petanda pertaruhan yang diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
3. Pasaran berikut boleh didapati:
 - Menang
 - Jumlah
 - Jumlah individu
 - Handicap
 - Jumlah Genap / Ganjil
 - Jumlah Individu Genap / Ganjil
 - Permainan akan terus berakhir selepas berurusan Ya / Tidak
 - Bilangan mata yang tepat
 - Jumlah Pemain / kad Jurubank
 - Pemain / Jurubank untuk mendapatkan kad ketiga Ya / Tidak

- Pemain / Jurubank untuk mendapatkan kad (Suit / Kedudukan)

8.108. DADU

1. 2 pemain mengambil bahagian dalam permainan ini. Mereka menggulung 2 dadu secara bergantian. Pemenangnya adalah pemain yang skor lebih banyak mata daripada lawannya, jika kedua pemain skor bilangan yang sama, permainan berakhir dengan keputusan seri. Permainan terdiri daripada 2 pusingan. Pada pusingan pertama, pemain 1 menggulung 2 dadu pada mulanya, kemudian pemain 2 melakukan perkara yang sama. Pusingan kedua juga dimainkan dengan cara yang sama
2. Sekiranya anggota kakitangan melakukan kesalahan atau sekiranya berlaku kegagalan perisian pada masa penerimaan pertaruhan (mis. Salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian di tempat yang berbeza dll), atau sekiranya ada petunjuk lain tentang taruhan yang diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah. Sekiranya berlaku kegagalan perisian, permainan mungkin terganggu, maka semua taruhan yang tidak dapat diselesaikan akan dikembalikan.
3. **Pasaran berikut ada:**
 - **pada keseluruhan permainan:**
 - Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
 - Handicap
 - Jumlah (Genap / Ganjil)
 - Jumlah Individu (Genap / Ganjil)
 - Bilangan Mata Tepat
 - Pusingan/Perlawanan (Keputusan pusingan pertama/keputusan permainan)
 - Keputusan Dalam Pusingan
 - Seri Dalam Pusingan
 - Siapakah Yang Akan Menang Kedua-Dua Pusingan
 - Siapa Yang Tidak Akan Kalah Kedua-dua Pusingan
 - Nombor Yang Akan Digulungkan
 - Dua Nombor Yang Akan Digulungkan
 - **pada pusingan:**
 - Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
 - Handicap
 - Jumlah (Genap / Ganjil)
 - Jumlah Individu (Genap / Ganjil)

8.109. StarCraft

1. StarCraft - siaran permainan dalam genre RTS. Konfrontasi berlaku 1x1. Semua taruhan diselesaikan selepas hujung acara sebenar.
2. Pertaruhan maksimum ditentukan oleh perusahaan pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan. Kadar had tertakluk kepada perubahan tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.

3. Pemenang adalah pasukan yang akan dapat memusnahkan semua bangunan musuh.
4. Sekiranya kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima taruhan (kesilapan yang jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan lain-lain) dan dengan hujah-hujah lain yang mengesahkan ketiadaan pertaruhan itu, syarikat bookmaker berhak mengisytiharkan kadar ini tidak sah.
5. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan 1 / Kemenangan 2
 - Jumlah pekerja pada pemenang pada akhir permainan (dipanggil unit tidak dikira, tetapi dikira oleh Drone (perlombaan bekerja Zerg), yang sedang dalam proses mutasi di dalam bangunan)
 - Jumlah pahlawan dalam pemenang pada akhir permainan (dipanggil unit tidak dipertimbangkan)
 - Jumlah bangunan dalam pemenang pada akhir permainan (sambungan kepada bangunan tera tidak dipertimbangkan)
 - Masa permainan (ditandakan dengan masa bermain (!) Pada masa kemusnahan bangunan terakhir)
 - Satu unit akan dihasilkan (pertaruhan ini hanya tersedia dalam pra-perlawanan)
6. Sebelum pertandingan, unit dan bangunan yang dikira ditunjukkan. Untuk kemudahan pemain, antara muka ini memberikan maklumat mengenai nombor semasa unit dan bangunan ini.
7. Pada akhir perjuangan, bingkai berhenti dengan hasil akhir dipaparkan untuk paparan yang lebih visual.

8.110. Disc Jam

1. Disc Jam - Penyiaran permainan berbilang pemain.
2. Pertaruhan diterima untuk duels 2 saingan. Permainan ini adalah sehingga 2 kemenangan, 3 pusingan maksimum.
3. Semua taruhan dikira selepas hujung acara sebenar.
4. Pemenang adalah saingan dengan sejumlah kemenangan besar
5. Pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan.
6. Kadar had tertakluk kepada perubahan tanpa notis terlebih dahulu kepada pengguna.
7. Sekiranya kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima taruhan (kesilapan yang jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan lain-lain) dan dengan hujah-hujah lain yang mengesahkan ketiadaan pertaruhan itu, syarikat bookmaker berhak mengisytiharkan kadar ini tidak sah.
8. Pertaruhan diterima hanya dalam LIVE. Permainan ini disiarkan secara online
9. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Memenangi pusingan;
 - Memenangi kejohanan;
 - Jumlah pusingan;
 - Jumlah poin setiap permainan;
 - Kemenangan kering di salah satu pusingan;
 - Jumlah poin dalam pusingan;
 - poin minimum setiap matlamat dalam perlawanan;
 - Jumlah maksimum poin untuk matlamat dalam perlawanan.

8.111. League Of Legends (ARAM)

1. League of Legends (ARAM) melibatkan penstriman permainan berbilang pemain.
2. Sekiranya pihak kakitangan membuat kesilapan atau terdapat sebarang kegagalan perisian yang berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (contohnya, salah cetak jelas dalam kebarangkalian, percanggahan antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dsb.), atau sekiranya terdapat tanda-tanda lain pertaruhan diterima secara tidak betul, pembuat taruhan berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
3. Pertaruhan diterima sebelum perlawanan bermula, begitu juga sepanjang perlawanan (Pertaruhan Secara Langsung). Semua perlawanan distrimkan dalam talian.
4. Pemenang peta / perlawanan diisytiharkan setelah nexus sebuah pasukan dimusnahkan atau salah satu pasukan menyerah kalah.
5. Jika satu atau lebih pemain meninggalkan permainan sebelum ia berakhir, tetapi 10 minit telah berlalu dalam permainan, pegangan tidak akan dipulangkan. Pertaruhan pada perlawanan akan diselesaikan walau apa pun.
6. Perlawanan akan dianggap terhenti jika salah satu pemain keluar terus dari permainan sebelum 10 minit telah berlalu.
7. Pertandingan dianggap tidak sah jika salah satu pemain menjadi tidak aktif dalam 10 minit pertama dalam permainan dan kemudian meninggalkan permainan sepenuhnya.
8. Perlawanan dianggap telah ditinggalkan sekiranya ia berlangsung kurang daripada 10 minit.
9. Perlawanan rawak distrimkan dalam talian. Pemain rawak sebenar mengambil bahagian.
10. PASARAN BERIKUT BOLEH DIDAPATI:
 - M1 dan M2;
 - Jumlah Frag;
 - Pasukan Pertama Untuk Musnahkan Inhibitor;
 - Jumlah Genap/Ganjil.

8.112. League of Legends (Classic mode, PROLIVE)

League of Legends – siaran permainan berbilang.

1. Kalau ada kesalahan kakitangan pada saat penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai kejadian, odds yang tidak sesuai di Sukan dan Live, dan lain sebagainya), kalau penerimaan pertaruhan tidak menyesuaikan syarat dan ketentuan ini, kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan taruhan, syarikat pertaruhan memegang hak untuk menuntut pertaruhan tidak sah.
2. Pertaruhan diterima sebelum permulaan permainan dan di Live. Semua permainan disiarkan secara langsung
3. Pemenang peta / perlawanan diisytiharkan setelah satu pasukan nexus hancur atau salah satu pasukan menyerah kalah.
4. Perlawanan dianggap tidak sah jika durasinya tidak mencapai 16 minit.
5. Pertandingan dianggap tidak sah dalam hal jika salah satu pemain tinggalkan permainan sebelum menit ke-16 pertandingannya.
6. Perlawanan akan dianggap ditamatkan sekiranya salah satu pemain menjadi tidak aktif pada 16 minit pertama permainan dan kemudian berhenti dari permainan sama sekali.
7. Jika satu atau lebih pemain meninggalkan permainan sebelum perlawanan berakhir, tetapi selepas menit ke-16, ini tidak ada sebab untuk kembali. Permainan ini dianggap sudah diadakan dan benar
8. **Classic mode.** Perlawanan kebetulan, siaran permainan diadakan secara langsung. Hanya pemain sebenar mengambil bahagian dalam permainan.
9. **PRO SECARA LANGSUNG.** Perlawanan berkedudukan tinggi yang melibatkan pemain profesional sebenar dan pemain rawak berkedudukan tinggi dengan penstriman dalam talian.

10. Jenis peraruhan:

- Peraruhan pada kemenangan pasukan 1 atau pasukan 2
- Total pembunuhan
- Tim yang mana akan mengancurkan inhibitor
- Total genap/ganjil

8.113. King Of Fighters

1. King Of Fighters - adalah aliran permainan multiplayer (permainan di antara dua pemain).
2. Semua pertarungan dihitung setelah perlawanan selesai.
3. Pemenang perlawanan adalah pemain yang menang dalam 2 Pusingan.
4. Jumlah pusingan maksimum ialah 3. Tempoh maksimum pusingan ialah 60 saat.
5. Pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan.
6. Jumlah sempadan taruhan boleh ditukar tanpa pemberitahuan terdahulu kepada pelanggan.
7. Kalau ada kesalahan pegawai serentak penerimaan pertaruhan (salah tulis di senarai perlawanan, odds yang tidak sesuai di pelbagai jawatan, dan lain sebagainya), kalau pertaruhan tidak sesuai Terma dan Syarat ini, kalau ada hujah lain yang membuktikan kesalahan pertaruhan, syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk mendakwa pertaruhan tersebut tidak bersah.
8. Taruhan hanya diterima di LIVE. Permainan ini disiarkan dalam talian.
9. **Taruhan yang tersedia:**
 - Tempoh pertempuran di Pusingan*;
 - Kemenangan dalam perlawanan;
 - Kemenangan dalam pusingan.

*Panjang pertarungan di Pusingan menunjukkan berapa banyak pemain menghabiskan waktu untuk menentukan pemenang di Pusingan. Sebagai contoh: Pertempuran berakhir dengan kemenangan pada saat ke-25, tempoh pertarungan = $60 - 25 = 35$.

King Of Fighters (KOFXV)

1. Satu penstriman permainan berbilang pemain yang melibatkan dua pasukan.
2. Semua pertaruhan diselesaikan selepas tamat acara.
3. Pemenang perlawanan ialah pasukan yang memenangi tiga pusingan.
4. Jumlah maksimum pusingan ialah sebanyak lima. Tempoh maksimum satu pusingan ialah 60 saat.
5. Pertaruhan hanya diterima secara langsung. Semua permainan distrim dalam talian.
6. Pasaran yang tersedia:
 - Tempoh Pertarungan Dalam Pusingan
 - Jenis Kemenangan Dalam Pusingan
 - Jumlah Pusingan
 - Pemenang Perlawanan
 - Pemenang Pusingan

* Tempoh Pertarungan Dalam Pusingan ialah masa yang diambil sebelum pemenang ditentukan dalam satu pusingan tertentu. Contohnya: Jika satu pasukan menang pada saat ke-25, tempoh pertarungan = $60 - 25 = 35$.

8.114. Heroes Of Might And Magic III

1. Heroes of Might and Magic III - adalah aliran permainan strategi berbilang pemain.

2. Istilah ini

- Makhluk ini adalah unit tempur, dicirikan oleh satu set petunjuk permainan unik dan rupa tersendiri. Petunjuk termasuk ciri-ciri berangka keupayaan makhluk untuk menangani kerosakan, mempertahankan diri, dan juga, berpindah ke medan perang. Petunjuk integral boleh dianggap sebagai tahap makhluk: semakin tinggi, semakin kuat skuad makhluk dapat mempengaruhi hasil pertempuran. Makhluk-makhluk dunia yang Might and Magic dan set petunjuk pendek, yang diperlukan untuk memahami pengiraan pertaruhan, diberikan dalam Jadual. 1.
- Tentera adalah sekumpulan makhluk di medan perang. Tentera ditandai oleh makhluk yang wakilnya direkrut menjadi tentera dan nombor tentera. Tentera mempunyai set petunjuk yang sama seperti makhluk yang membentuk tentera. Seluruh tentera dalam pertempuran boleh dikenakan pengaruh magis positif dan negatif, yang mempengaruhi prestasi pertempuran serta kekuatan dan jumlah pasukan. Apabila pasukan tentera mencapai sifar, tentera akan dianggap dihapuskan.
- Wira adalah seorang jeneral yang dapat memperbaiki ciri-ciri makhluk di medan perang dan memberi mereka sokongan ajaib. Wira memegang 7 tentera, satu tentera makhluk dari setiap peringkat.

3. Gerakan permainan

- Pertandingan itu dianggap sudah bermula selepas pembentukan tentera di medan perang. Selepas permainan bermula, pertaruhan seperti "Siapa yang akan mengambil bahagian dalam perjuangan" dikira. Pertandingan berakhir apabila semua tentera yang diketuai oleh salah seorang pahlawan telah dihapuskan. Wira ini dianggap kalah. Pada akhir pertarungan, taruhan lain dikira.
- Di bahagian bawah siaran video, siaran teks dalam bahasa Inggeris terus berlaku dengan menggunakan mesin permainan.

4. Jenis taruhan

- **Kemenangan dalam pertempuran.** Pemenang adalah seorang wira, yang tenteranya telah menghapuskan semua tentera saingan.
- **Siapa yang akan mengambil bahagian dalam pertempuran.** Pertaruhan pada sepasang makhluk dianggap menang jika sekurang-kurangnya satu makhluk dari pasangan telah mengambil bahagian dalam pertempuran sekurang-kurangnya di satu pihak.
- **Tahap makhluk apa yang akan bertahan hidup.** Taruhan dianggap sebagai kemenangan, jika tentera tahap yang dipilih akan bertahan hidup hingga akhir perjuangan.
- **Bilangan tentera yang akan bertahan.** Pertaruhan dianggap kemenangan jika pemain telah menebak jumlah tentera yang akan bertahan hidup pada pemenang pada akhir perjuangan.

8.115. Tennis Meja E-Sports

Tennis Meja E-Sports - siaran permainan berbilang pemain (simulator tenis meja).

1. Semua taruhan dikira selepas berakhirnya peristiwa sebenar.
2. Pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan.

3. Pertaruhan boleh dibatasi kepada peristiwa tertentu tanpa notis dan alasan.
4. Pertaruhan diterima sebelum acara rasmi bermula dan di Live. Semua permainan Tennis E-Sport disiarkan dalam online.
5. Tempoh permainan - sehingga 7 mata; Jika skor adalah sama, maka perbezaan 2 mata.
6. Tempoh permainan - BO3 (sehingga 2 kemenangan dalam set).
7. Sekiranya terdapat perbezaan antara skor di laman web dan skor pada video, pertaruhan diselesaikan dengan video streaming.
8. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Win;
 - HANDICAP;
 - Total (Over; Under);
 - Individual Total (Over; Under).
9. Sekiranya terdapat kesilapan pentadbiran atau perisian yang berkaitan apabila menerima taruhan (cetakan yang jelas mengenai kemungkinan, ketidakselarasan peluang di antara pasaran pertaruhan dan pertaruhan, dll.) Atau jika terdapat satu lagi petunjuk bahawa taruhan itu salah, Syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan data pertaruhan adalah tidak sah.

8.116. Cyber Billiards

Biliard Amerika

1. Cyber Billiards (Billiard of America) - menyiarkan permainan berbilang pemain (permainan simulator di biliard).
2. Pertaruhan diterima untuk pertarungan 2 saingan. Pertandingan sebelum kemenangan adalah salah satu pesaing.
3. Semua taruhan dikira selepas berakhirnya peristiwa sebenar.
4. Pertaruhan minimum bagi setiap acara adalah 10P (atau lebih kurang dengan mata wang lain).
5. Pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan.
6. Pertaruhan boleh dibatasi kepada peristiwa tertentu tanpa notis dan alasan.
7. Sekiranya terdapat kesilapan pentadbiran atau perisian yang berkaitan apabila menerima taruhan (cetakan yang jelas mengenai kemungkinan, ketidakselarasan peluang di antara pasaran pertaruhan dan pertaruhan, dll.) Atau jika terdapat satu lagi petunjuk bahawa taruhan itu salah, Syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan data pertaruhan adalah tidak sah.
8. Pertaruhan hanya diterima di LIVE. Permainan ini disiarkan dalam talian.
9. Penentuan jenis pemenang:
 - Terdapat 4 jenis bola dalam permainan: bola putih, bola padat, bola bergaris dan bola hitam (bola 8). Permainan berakhir apabila bola hitam berhenti di saku atau dibuang dari meja. Bola pepejal dan berbaris diletakkan pada lawan hasil rompakan.
 - Kemenangan tulen - dikira apabila pemain skor bola hitam (bola 8) selepas semua bola penuh (pepejal atau bergaris).
 - Kemenangan automatik - dikreditkan kepada pemain Jika lawan mencatatkan bola hitam (bola 8) sebelum dia menjaringkan semua bola (pepejal atau bergaris), jatuh bola hitam dari meja, atau mencetak bola hitam serentak dengan irama.
10. Jenis taruhan:
 - Win.
 - Kaedah Win.
 - Satu atau lebih bola akan disembelih dengan rompakan (Benar, jika pada mulanya mogok

dalam satu atau lebih perlawanan, kecuali bola isyarat, dimasukkan. Rompakan berulang tidak dipertimbangkan).

- Mana-mana bola yang akan keluar dari jadual (Benar, Jika semasa permainan satu atau lebih, kecuali bola isyarat, keluar dari jadual).
- Bilangan bola yang tidak bermain di atas meja di hujung permainan, kiraannya berjalan tanpa bola isyarat.

8.117. CYBER BILLIAR (SNOOKER)

Turnamen: Snooker.

1. Cyber Billiar (Snooker) adalah aliran permainan video berganda (simulator permainan skooker)
2. Pertaruhan diterima untuk perlawanan antara kedua saingan. Permainan berlangsung sampai kemenangan satu dari kedua saingan.
3. Semua pertaruhan dikira selepas hujung acara sebenar.
4. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat bookmaker untuk setiap peristiwa secara berasingan.
5. Kadar had tertakluk kepada perubahan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pelanggan.
6. Sekiranya kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima taruhan (kesilapan yang jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan lain-lain) dan dengan hujah-hujah lain yang mengesahkan ketiadaan pertaruhan itu, syarikat bookmaker berhak mengisytiharkan kadar ini tidak sah.
7. Pertaruhan diterima sebelum perlawanan bermula dan dalam LIVE. Permainan ini disiarkan secara online.
8. Sekiranya ada perbezaan skor di laman web dan dalam video, pengiraan dibuat mengikut laman web ini. Keadaan ini menyangkut akhir penyiaran, apabila pemain menjaringkan bola dengan nilai tertentu, yaitu: (nilai merah 1 poin, kuning - 2, hijau - 3, coklat - 4, biru - 5, merah jambu - 6, hitam - 7 poin).
9. Penentuan kemenangan salah seorang pemain:
 - Salah seorang pemain diakui kalah, kerana perbezaan dalam skor begitu besar sehingga jumlah poin yang tersisa di atas meja tidak akan membolehkannya mengejar lawan.
 - Salah satu pemain menjaringkan merah jambu, dan di atas meja hanya ada bola hitam. Sekiranya kelebihan pemain ini adalah lebih daripada 7 mata, maka dia diiktiraf sebagai pemenang, dan ia tidak perlu untuk menjaringkan bola hitam terakhir.
 - Bola jatuh terakhir adalah hitam, atau ada foul semasa. Sekiranya skor tidak menjadi siri, pemain berskor tinggi dianggap sebagai pemenang.
10. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Win;
 - Total
 - Individual Total
 - Handicap
 - Total (ganjil/genap).

8.118. FlatOut4

1. FlatOut4 adalah siaran permainan multiplayer.
2. Dalam setiap perlawanan, tiga pesaing bersaing pada gilirannya.
3. Peraruhan diterima pada setiap pemain individu: jumlah poin yang dicetak dalam 3 percubaan,

jumlah mata dalam percubaan tunggal, perbandingan percubaan pemain berdasarkan poin yang telah dicetak (kurang, lebih). Semua pertarungan dikira selepas pemain melengkapkan prestasi dan selepas kejadian berakhir dengan keseluruhannya.

4. Pemain yang menjaringkan lebih banyak poin berbanding pesaingnya menjadi pemenang dalam pasangan pemain ini.
5. Pertarungan minimal adalah \$ 0.2 atau setaraf.
6. Pertarungan maksimal ditentukan oleh syarikat pertarungan pada setiap kejadian secara individu.
7. Semua limit pertarungan boleh diubah secara langsung oleh syarikat pertarungan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna
8. Sekiranya terdapat kesilapan pentadbiran atau perisian yang berkaitan apabila menerima taruhan (cetakan yang jelas mengenai kemungkinan, ketidakselarasan peluang di antara pasaran pertarungan dan pertarungan, dll.) Atau jika terdapat satu lagi petunjuk bahawa taruhan itu salah, Syarikat pertarungan mempunyai hak untuk menyatakan data pertarungan adalah tidak sah.
9. Pertarungan diterima hanya dalam LIVE. Permainan ini disiarkan secara online.
10. Pertarungan yang tersedia:
 - Total individu (lebih / kurang) poin yang dijaringkan
 - Jumlah poin total yang dicetak (kurang / lebih)
 - Perbandingan poin yang dicetak.

*Masa perlumbaan dikira dari permulaan percubaan hingga akhir.

8.119. Hoki-cyber (adu penalti)

1. Hoki-cyber (adu penalti) adalah siaran permainan multiplayer (simulator hoki).
2. Hoki-cyber adalah perlawanan adu penalti yang disepak secara bertukar-tukar. Kalau sesudah 5 pusingan adu penalti setiap tim mempunyai bilangan mata yang sama, maka pusingan tambahan akan dipertunjukkan hingga salah satu tim berkembang dalam kejohanan.
3. Atas dasar bilangan tembakan yang sama, jika pasukan yang memiliki kurang dari 5 tembakan tidak lagi mampu menlacak pelawannya, maka mesyuarat tersebut akan berhenti Misalnya: skornya 2-0, dengan bilangan tembakan 4-4).
4. Semua pertarungan akan dikira setelah kejadian aktual berakhir.
5. Pertarungan minimal adalah \$ 0.2 atau setaraf.
6. Pertarungan maksimal ditentukan oleh syarikat pertarungan pada setiap kejadian secara individu.
7. Semua limit pertarungan boleh diubah secara langsung oleh syarikat pertarungan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna.
8. Sekiranya terdapat kesilapan pentadbiran atau perisian yang berkaitan apabila menerima taruhan (cetakan yang jelas mengenai kemungkinan, ketidakselarasan peluang di antara pasaran pertarungan dan pertarungan, dll.) Atau jika terdapat satu lagi petunjuk bahawa taruhan itu salah, Syarikat pertarungan mempunyai hak untuk menyatakan data pertarungan adalah tidak sah.
9. Pertarungan diterima hanya dalam LIVE. Permainan ini disiarkan secara online.
10. Pertarungan yang tersedia:
 - Kemenangan
 - Handikap
 - Total (lebih;kurang)
 - Skor tepat
 - Total individu (lebih, kurang)

8.120. Permainan video bertembak PUBG

1. Permainan video bertembak PUBG adalah siaran permainan multiplayer (simulator permainan).
2. Dalam pertempuran boleh melibatkan sehingga 100 orang.
3. Semua pertaruhan diterima pada pemain yang memegang acara langsung. Permainan ini dianggap selesai selepas pemain menjadi pemenang atau selepas kematiannya.
4. Pertaruhan minimal adalah \$ 0.2 atau setaraf.
5. Pertaruhan maksimal ditentukan oleh syarikat pertaruhan pada setiap kejadian secara individu.
6. Semua batas taruhan boleh diubah secara langsung oleh syarikat pertaruhan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada penggunaanya
7. ekiranya terdapat kesilapan pentadbiran atau perisian yang berkaitan apabila menerima taruhan (cetakan yang jelas mengenai kemungkinan, ketidakselarasan peluang di antara pasaran pertaruhan dan pertaruhan, dll.) Atau jika terdapat satu lagi petunjuk bahawa taruhan itu salah, Syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan data pertaruhan adalah tidak sah.
8. Pertaruhan "Kedudukan pemain" adalah kedudukan dalam klasemen yang akhirnya diduduki oleh pemain yang mengadakan siaran langsung
9. Pertaruhan "Total frag" adalah jumlah lawan yang telah dibunuh oleh pemain yang memegang acara langsung semasa permainan
10. Pertaruhan diterima hanya dalam LIVE. Permainan ini disiarkan secara online.

8.121. Kok Boru

1. Tujuan permainan - untuk memperoleh bangkai kambing (atau tiruannya) dan bilangan maksimum kali untuk membuangnya ke dalam "tai kawah" (gerbang) lawan.
2. Masa permainan: 3 tempoh 20 minit, pecah antara tempoh 10 minit.
3. Untuk melanggar peraturan, pemain dikenakan denda 2 minit.
4. Selepas memasuki bangkai dalam "Tai kawah" dan pengadil memberi mata di padang untuk "gol", permainan bermula di tengah padang.
5. Pasukan sukarela menghentikan permainan dan tidak mentaati keputusan pengadil utama, diakui sebagai menderita kekalahan.
6. Jika selepas rehat beberapa pasukan sengaja punah masa, tidak masuk ke padang, pasukan lain mempunyai hak untuk meneruskan permainan tanpa saingan dalam masa yang diperuntukkan.
7. Jika keputusan perlawanan "seri" masa permainan tambahan (10 minit) diberikan, dan hanya dalam separuh akhir dan pusingan akhir. Jika masa tambahan tidak mendedahkan pemenang, bermain lemparan dadu bebas - penalti.
8. Permainan ini dilayani oleh komisyen protokol yang diluluskan oleh Lembaga Persekutuan Kok Boru, yang menganggap permintaan dan tuntutan pasukan dan dalam kes yang dipertikaikan memutuskan untuk memberi kemenangan kepada salah satu dari dua pasukan.

8.122. NBA Playgrounds

1. **NBA Playgrounds** - siaran permainan berbilang pemain (simulator bola keranjang).
2. Semua pertaruhan dikira hanya selepas permainan berakhir.
3. Had taruhan maksimum ditentukan pada setiap pasaran berdasarkan keputusan syarikat perjudian.
4. Had jumlah pertaruhan boleh ditukar tanpa pemberitahuan terdahulu kepada pelanggan.

5. Penerimaan taruhan dilaksanakan baik sebelum pertandingan dimulai, maupun pada saat pertandingan sedang berjalan (Live). Semua pertandingan NBA Playgrounds disiarkan secara langsung.
6. Tempoh pertandingan adalah 5 minit. Sekiranya skor dalam perlawanan seimbang, maka tempoh tambahan akan diisytiharkan (extra-time) yang berlangsung selama 30 saat. Jumlah extra-time boleh dinyatakan dalam jumlah tanpa had
7. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;
 - Handikap;
 - Total (lebih; kurang);
 - Total individual (lebih kurang).
8. Sekiranya terdapat kesilapan pentadbiran atau perisian yang berkaitan apabila menerima taruhan (cetakan yang jelas mengenai kemungkinan, ketidakselarasan peluang di antara pasaran pertaruhan dan pertaruhan, dll.) Atau jika terdapat satu lagi petunjuk bahawa taruhan itu salah, Syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk menyatakan data pertaruhan adalah tidak sah.

NBA PLAYGROUNDS (EXHIBITION 3-POINT CONTEST):

1. NBA Playgrounds (Exhibition 3-point contest) - siaran permainan berbilang pemain (simulator bola keranjang). Permainan ini berlaku pada satu cincin. Pemain membalik bola kerana garis tiga titik. Setiap pemain mempunyai 25 bola. Masa pusingan 1 minit 10 saat. Terdapat tiga jenis bola dalam permainan: bola biasa -1 titik; bola emas - 1 mata + 5 saat tambahan; bola tricolor - 3 mata. Permainan ini mengambil masa sehingga 3 kemenangan dalam pusingan. Semua pertaruhan dikira selepas hujung acara sebenar.
2. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara bersaing.
3. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
4. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.
5. Menerima pertaruhan pada perlawanan diterima dengan baik sebelum permulaan perlawanan, dan di Live. Semua perlawanan di Esports bol sepak(PES) disiarkan dalam talian.
6. Pasaran yang ada:
 - **Pada keseluruhan perlawanan:**
 - Menang (hanya pusingan tanpa hasil seri dikira)
 - Jumlah Lebih / Kurang (hanya pusingan tanpa hasil seri dikira)
 - Skor yang Betul (hanya pusingan tanpa hasil seri dikira)
 - Total Draw Lebih / Kurang (hanya pusingan tanpa hasil seri dikira)
 - **Pada pusingan:**
 - Menang
 - Jumlah (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Mata (selang mata yang tepat dijaringkan)
 - Jumlah (Genap / Ganjil)
 - Handicap
 - Masa Ekstra Paling Banyak
 - Jumlah Masa Tambahan (Lebih / Kurang)

8.123. LASERLEAGUE

1. LaserLeague adalah penyiaran permainan berbilang pemain. Jumlah pusingan maksimum adalah 3, dua pasukan (3 pemain pada setiap pasukan), mencuba untuk saling merosakkan satu sama lain, memusnahkan semua lawan. Setiap pusingan diteruskan kepada 3 mata, jika salah satu daripada dua pasukan memusnahkan semua lawan, maka tim akan diberi 1 poin, jika salah satu tim memperoleh 3 poin, tim akan dihitung sebagai pemenang dalam putaran. Permainan berakhir, ketika salah satu pasukan mencapai 2 kemenangan dalam pusingan.
2. Semua pertaruhan dikira selepas pertandingan berakhir.
3. Taruhan minimum dan taruhan maksimum ditetapkan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan.
4. Semua had taruhan boleh ditukar terus oleh syarikat pertaruhan tanpa notis terlebih dahulu kepada pengguna
5. Sekiranya kakitangan syarikat membuat kesilapan atau kegagalan sistem terjadi pada penerimaan pertaruhan (kemungkinan yang bercetak tidak betul, kemungkinan tidak konsisten dalam pelbagai posisi, dll.) Atau terdapat satu lagi kesaksian yang membuktikan pertaruhan yang tidak baik, syarikat pertaruhan berhak mengisytiharkan bet tidak sah.
6. Penerimaan pertaruhan pada perlawanan telah diterima dengan baik sejak permainan bermula, serta di Live. Semua perlawanan LaserLeague disiarkan secara online
7. Jenis taruhan tersedia:
 - Kemenangan
 - Kemenangan dengan skor
 - Handicap dengan skor
 - Total (lebih; kurang);
 - Total ganjil/genap;
 - Skor tetap
 - Total individual (lebih, kurang)

8.124. BATTLERITE, WWE BATTLEGROUND

BATTLERITE

1. BattleRite — aliran permainan video berganda.
2. Pertaruhan diterima untuk duels dua pejuang. Permainan ini berlangsung sehingga 2x kemenangan, maksimum 3 pusingan.
3. Semua taruhan dikira selepas akhir sebenar acara.
4. Pemenang adalah pejuang yang membunuh lawan.
5. Pertaruhan minimum dan taruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan.
6. Had saiz pertaruhan boleh ditukar tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna.
7. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;
 - Tempoh pusingan;
 - Total pusingan (lebih, kurang);
 - Total bola yang patah (lebih banyak, kurang).
8. Pertaruhan pada perlawanan diterima sebelum perlawanan dan Langsung. Semua perlawanan Battlerite disiarkan dalam talian.
9. Sekiranya kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima pertaruhan (kesalahan pencetakan nyata dalam koefisien, ketidakseragaman koefisien dalam posisi

berbeza, dan lain-lain) dan dengan argumen lain yang mengesahkan ketiadaan pertaruhan, syarikat pembuat buku itu mempunyai hak untuk mengisytiharkan data pertaruhan tidak sah.

WWE BATTLEGROUND

1. Pertaruhan boleh diletakkan pada penstriman untuk permainan berbilang pemain WWE Battlegrounds.
2. Pertaruhan diterima untuk pertandingan antara dua pejuang yang dimainkan hingga empat kemenangan. Maksimum sebanyak 7 pusingan boleh dimainkan.
3. Semua pertaruhan diselesaikan selepas berakhirnya acara tersebut.
4. Pejuang yang melakukan gerakan penamat dikira sebagai pemenang.
5. Pegangan maksimum ditentukan untuk setiap acara individu oleh syarikat pertaruhan.
6. Pegangan minimum dan maksimum boleh ditukar tanpa pemberitahuan awal diberikan kepada pengguna.
7. Dalam kes berlakunya kesilapan yang dilakukan oleh pihak kakitangan atau kesilapan teknikal apabila menerima pertaruhan (kesalahan cetakan yang jelas dalam penempah sukan, kebarangkalian berbeza dipaparkan pada bahagian yang berlainan, dsb.) atau jika terdapat sebab untuk mengesyaki bahawa pertaruhan telah diletakkan secara tidak betul, syarikat berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
8. Pertaruhan ke atas pejuang hanya diterima secara langsung. Pertarungan distrimkan dalam talian.

9. PERTARUHAN YANG TERSEDIA

◦ PADA SATU PUSINGAN:

- Menang Dalam Pusingan
- Tempoh Pusingan* (Lebih/Kurang)
- Jenis Gerakan Penamat: Pinfall, Submission, atau Countout

◦ PADA SATU KEJOHANAN:

- Kemenangan Dalam Kejohanan
- Jumlah (Lebih/Kurang)
- Jumlah Individu Pejuang (Lebih/Kurang)
- Jumlah Gerakan Penamat Mengikut Jenis (Lebih/Kurang)
- Perlumbaan Ke () Mata

* Tempoh untuk satu pusingan ialah jumlah saat yang berlalu sejak permulaan pusingan.

8.125. MUTANT FOOTBALL LEAGUE

1. Mutant Football League — aliran permainan video multiplayer. (simulator bola sepak Amerika)
2. Semua taruhan dikira selepas hujung kejadian sebenar.
3. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan.
4. Had pertaruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna.
5. Jika masa utama permainan berakhir dalam siri, maka lanjutan masa ditetapkan, semua pertaruhan dikira dengan mengambil kira perpanjangan waktu.
6. Sekiranya kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima pertaruhan (kesalahan pencetakan nyata dalam koefisien, ketidakseragaman koefisien dalam posisi berbeza, dan lain-lain) dan dengan argumen lain yang mengesahkan ketiadaan pertaruhan, syarikat pertaruhan itu mempunyai hak untuk menyatakan data pertaruhan tidak sah.
7. Pertaruhan pada perlawanan diterima sebelum perlawanan dan di Live. Semua perlawanan Mutant Football League disiarkan online.

8. Jenis taruhan yang tersedia:
- Kemenangan;
 - Handicap pada tim masing-masing;
 - Total (lebih, kurang).

8.126. CROSSOUT

1. "CrossOut" adalah aliran permainan video berganda (simulator permainan skooker).
2. Semua taruhan dikira selepas hujung acara sebenar.
3. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat bookmaker untuk setiap peristiwa secara berasingan.
4. Kadar had tertakluk kepada perubahan tanpa notis terlebih dahulu kepada pelanggan.
5. Sekiranya kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima taruhan (kesilapan yang jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan lain-lain) dan dengan hujah-hujah lain yang mengesahkan ketiadaan pertaruhan itu, syarikat bookmaker berhak mengisytiharkan kadar ini tidak sah.
6. Dalam kes perilaku tidak sportif yang memengaruhi hasil pertandingan, yakni: para sekutu tidak ikut serta dalam pertandingan atau dibunuh oleh sekutunya, syarikat pertaruhan memegang hak untuk membatalkan semua pertaruhan pada pertandingan tersebut maka semua pertaruhan akan dikembalikan dengan odd "1".
7. Pertaruhan diterima sebelum perlawanan bermula dan dalam LIVE. Permainan ini disiarkan secara online.
8. Tim yang menghancurkan semua mesin saingan atau merebut pangkalan dikira tim pemenang.
9. Jika permainan berakhir kerana masa regulernya habis, pemenang adalah pasukan yang menangkap pangkalan pasukan lawan. Jenis kemenangan - Tangkap Pangkalan.
10. Pertaruhan diterima untuk perlawanan acak dalam permainan video berganda "CrossOut", pemain dipilih ke tim secara acak.
11. Skor setiap pasukan adalah jumlah peralatan pasukan lawan yang dimusnahkan (dalam apa cara).
12. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Win;
 - Handicap
 - Total skor
 - Penangkapan bendera
 - Total bendera pemain

8.127. Rainbow Six Siege

"Rainbow Six Siege" - siaran permainan multiplayer.

1. Semua taruhan dikira hanya selepas perlawanan berakhir.
2. Jumlah pertaruhan minimum dan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap perlawanan secara berasingan.
3. Batas ukuran taruhan boleh diubah tanpa pemberitahuan dahulu kepada pengguna.
4. Sekiranya ahli-ahli kakitangan melakukan kesilapan atau sekiranya terdapat kegagalan perisian apa-apa berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (contohnya, salah nyata daripada kemungkinan, ketidakkonsistenan antara kemungkinan yang dipaparkan di bahagian Sukan / Live atau slip taruhan dll) atau jika perlu menjadi petanda lain taruhan yang diterima dengan tidak betul, syarikat berhak mengisytiharkan taruhan tersebut tidak sah.

5. Dalam kes tingkah laku yang tidak sportif yang menjejaskan hasil pertempuran seperti melampaui pembohongan lengkap, membunuh pasukan, atau keluar awal dari permainan, syarikat berhak mengisytiharkan taruhan tidak sah dan menetapkan di odds1 (taruhan akan dikembalikan).
6. Jika pasukan menyerah atau pemain bergabung bukan dari ronde pertama - Syarikat taruhan mempunyai hak untuk menyatakan taruha pada permainan ini tidak sah dan untuk menghitung kupon dengan kemungkinan "1".
7. Pertaruhan diterima sebelum permulaan permainan dan Live. Semua permainan disiarkan dalam talian.
8. Kemenangan dalam Pusingan. Pasukan yang memusnahkan lawan mereka atau mencapai matlamat peta seperti membatalkan bom, melepaskan tebusan, atau menangkap kedudukan (keutamaan peta) dianggap sebagai pemenang.
9. Kemenangan dalam perlawanan. Pasukan yang mengumpulkan 4 mata (apabila jumlah mata yang dikumpul oleh pasukan bertentangan kurang daripada 3) atau 5 mata dianggap sebagai pemenang.
10. Pertaruhan diterima dalam pertempuran dalam permainan dalam talian multiplayer "Rainbow Six Siege". Pemain pasukan dipilih secara rawak.
11. Skor Pasukan - bilangan pusingan yang yang dimenangi.
12. Pasaran yang tersedia (untuk keseluruhan perlawanan):
 - Kemenangan
 - Skor benar
 - Total putaran

8.128. Cyber Footvolley

Cyber FootVolley adalah aliran permainan video berganda (simulator FootVolley). ms

1. Semua pertaruhan dikira selepas hujung acara sebenar.
2. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat bookmaker untuk setiap peristiwa secara berasingan.
3. Had pertaruhan dapat diubah tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna.
4. Pertaruhan pada perlawanan diterima sebelum perlawanan dan di Live. Semua perlawanan FootVolley disiarkan online.
5. Tempoh pusingan - sehingga 5 mata. Sekiranya skor adalah 4 mata, ia akan menjadi 2 mata.
6. Tempoh permainan - sehingga 3 kemenangan dalam pusingan (nombor bulat maksimum - 5)
7. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;
 - Handikap;
 - Total (lebih; kurang);
 - Total individual (lebih kurang).
8. Sekiranya kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima pertaruhan (kesalahan pencetakan nyata dalam koefisien, ketidakseragaman koefisien dalam posisi berbeza, dan lain-lain) dan dengan argumen lain yang mengesahkan ketiadaan pertaruhan, syarikat pembuat buku itu mempunyai hak untuk mengisytiharkan data pertaruhan tidak sah.

8.129. CYBER MINI-HOKI

1. Cyber Mini-Hoki adalah aliran permainan video berganda (simulator hoki).
2. Semua pertarungan dikira selepas hujung acara sebenar.
3. Pertarungan minimum dan pertarungan maksimum ditentukan oleh syarikat bookmaker untuk setiap peristiwa secara berasingan.
4. Had pertarungan dapat diubah tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pengguna.
5. Pertarungan diletakkan pada waktu perlawanan utama.
6. Sekiranya kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima pertarungan (kesalahan pencetakan nyata dalam koefisien, ketidakseragaman koefisien dalam posisi berbeza, dan lain-lain) dan dengan argumen lain yang mengesahkan ketiadaan pertarungan, syarikat pembuat buku itu mempunyai hak untuk mengisytiharkan data pertarungan tidak sah.
7. Pertarungan pada perlawanan diterima sebelum perlawanan dan di Live. Semua perlawanan FootVolley disiarkan online.
8. Pemenang adalah pasukan dengan jumlah mata terbesar. Jika bilangan mata utama pasukan dan pasukan kedua adalah sama, permainan berterusan sehingga matlamat berikut.
9. Jenis taruhan tersedia:
 - Kemenangan
 - Total individual
 - Handicap dengan skor
 - Total ganjil/genap.

8.130. Killer Instinct

1. Killer Instinct - siaran permainan berbilang pemain.
2. Pertarungan diterima untuk duel dari dua pejuang. Permainan sehingga 5 kemenangan, maksimum 9 pusingan tunggal.
3. Semua pertarungan diselesaikan selepas hujung acara sebenar.
4. Pemenang ialah pejuang yang membunuh lawan.
5. Pertarungan maksimum untuk setiap peristiwa secara berasingan ditentukan oleh syarikat bookmaker.
6. Had kadar boleh berubah tanpa memberi amaran terlebih dahulu kepada pengguna.
7. Dalam kes kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima tawaran (typos yang jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan lain-lain) dan dengan argumen lain yang mengesahkan ketiadaan pertarungan, syarikat bookmaker berhak untuk mengisytiharkan kadar ini tidak sah.
8. Pertarungan hanya diterima di LIVE. Permainan ini disiarkan dalam talian.

JENIS PERTARUNGAN YANG ADA: DALAM PUSINGAN:

- Memenangi dalam pusingan;
- Tempoh pusingan* (lebih atau sedikit);
- Jenis penamatan: Ultimate, Awesome, Supreme atau tidak berlaku.

*Tempoh pusingan ialah bilangan saat yang sah dari permulaan pusingan, yang diperoleh dengan menolak dari 99 saat (pemas standard memulakan pusingan) dari nilai pemas terendah sehingga akhir. Sebagai contoh, sekiranya kiraan pemas undur dihentikan pada 74, tempoh pusingan ialah 99 - 74 = 25 saat.

UNTUK KEJOHANAN:

- Memenangi dalam kejohanan;
- Jumlah (lebih atau sedikit);
- Jumlah pejuang individu (lebih atau sedikit);
- Jumlah penamat mengikuti jenis (lebih atau sedikit).

8.131. SociableSoccer

1. SociableSoccer – siaran permainan berbilang pemain (simulator bola sepak)
2. Semua pertaruhan dikira selepas hujung peristiwa sebenar.
3. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan.
4. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
5. Menerima pertaruhan pada perlawanan diterima dengan baik sebelum permulaan perlawanan, dan di Live. Semua perlawanan di SociableSoccer disiarkan dalam talian.
6. Tempoh perlawanan – 90 minit (2 separuh, 45 minit masa bermain)
7. Jenis taruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;
 - FORA
 - Jumlah (lebih; kurang);
 - Jumlah individu (lebih; kurang).
8. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.

8.132. PIXEL CUP SOCCER

PIXEL CUP SOCCER

1. PixelCupSoccer – siaran permainan berbilang pemain (simulator bola sepak).
2. Semua pertaruhan dikira lepas hujung peristiwa sebenar.
3. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan.
4. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
5. Sekiranya masa utama perlawanan berakhir dengan seri, penentuan penalti diberikan (separuh ke-3), semua pertaruhan dikira tanpa mengambil kira penentuan penalti, kecuali untuk memenangi perlawanan.
6. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.
7. Menerima pertaruhan pada perlawanan diterima dengan baik sebelum permulaan perlawanan, dan di Live. Semua perlawanan di PixelCupSoccer disiarkan dalam talian.
8. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Peluang berganda
 - Memenangi perlawanan
 - Jumlah

- Jumlah individu
- Jumlah ganjil/genap
- Handicap
- Kedua-dua skor
- Kemenangan kering
- Jumlah selang

PIXEL CUP SOCCER (PENALTY SHOOTOUT)

1. PixelCupSoccer (Penalty Shootout) – siaran permainan berbilang pemain (simulator bola sepak).
2. Permainan ini berlaku dalam mod penentuan penalti. Sekiranya setiap pasukan, dengan menembaki 5 tembakan dan mempunyai skor yang sama, strok tambahan akan diberikan sehingga satu pasukan akan maju.
3. Hasil daripada bilangan pukulan yang sama, sekiranya pasukan mempunyai kurang dari 5 pukulan, ia tidak dapat lagi mengejar musuh dan mesyuarat terganggu (contoh seri 2-0, dengan 4-4 tembakan).
4. Semua pertaruhan dikira selepas hujung peristiwa sebenar.
5. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap acara secara berasingan.
6. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
7. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.
8. Menerima pertaruhan pada perlawanan diterima dengan baik sebelum permulaan perlawanan, dan di Live. Semua perlawanan di PixelCupSoccer (Penalty Shootout) disiarkan dalam talian.
9. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Peluang berganda
 - Jumlah
 - Jumlah individu
 - Jumlah ganjil/genap
 - Handicap

8.133. Esports bola sepak

1. Esports bola sepak – siaran permainan berbilang pemain.
2. Pertaruhan diterima untuk perlawanan yang diselenggarakan sehingga 5 gol yang dicetak oleh salah satu pasukan.
3. Semua pertaruhan dikira selepas hujung peristiwa sebenar.
4. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan.
5. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
6. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.
7. Menerima pertaruhan pada perlawanan diterima dengan baik sebelum permulaan perlawanan, dan di Live. Semua perlawanan di Esports disiarkan dalam talian.
8. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;

- Handicap dalam setiap pasukan
- Jumlah (kurang; lebih);
- Skor tepat;
- Bilangan gol ganjil/genap.

8.134. TABLE FOOTBALL PRO

1. TableFootball Pro – siaran permainan berbilang pemain.
2. Semua pertaruhan diselesaikan selepas hujung acara sebenar.
3. Minimum dan maksimum pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan ditentukan oleh syarikat bookmaker.
4. Had kadar boleh berubah tanpa memberi amaran terlebih dahulu kepada pengguna.
5. Dalam kes kakitangan atau kegagalan perisian apabila menerima tawaran (typos yang jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan lain-lain) dan dengan argumen lain yang mengesahkan ketiadaan pertaruhan, syarikat bookmaker berhak untuk mengisytiharkan kadar ini tidak sah.
6. Menerima pertaruhan pada perlawanan diterima engan baik sebelum permulaan perlawanan, dan di Live. Semua perlawanan di TableFootball Pro disiarkan dalam talian.
7. Jenis pertaruhan yang ada:
 - Peluang berganda
 - Kemenangan
 - Jumlah
 - Jumlah individu
 - Jumlah Ganjil/Genap
 - Handicap
 - Kedua-duanya akan mendapat markah
 - Jumlah dalam interval

8.135. Esports bola sepak (PES)

Esports bola sepak (PES) – siaran permainan berbilang pemain (simulator bola sepak).

Pertaruhan diterima untuk perlawanan England, Piala Afrika dan Piala Amerika.

1. Semua pertaruhan dikira selepas hujung peristiwa sebenar.
2. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan.
3. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
4. Pertaruhan bola sepak diterima secara berkala.
5. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.
6. Menerima pertaruhan pada perlawanan diterima dengan baik sebelum permulaan perlawanan, dan di Live. Semua perlawanan di Esports bol sepak (PES) disiarkan dalam talian.
7. Di Piala Amerika, terdapat permainan tambahan pada bilangan tembakan pada gol (pengiraan berlaku mengikut statistik permainan PES).
8. Jenis pertaruhan yang tersedia (secara berkala):
 - Kemenangan;

- Peluang berganda
- Handicap
- Jumlah (kurang; lebih);
- Jumlah individu (kurang; lebih);
- Jumlah (ganjil/genap)
- Skor tepat;
- Goal seterusnya.

8.136. Esports Bola Sepak Australia

AFL - siaran permainan berbilang pemain (simulator bola sepak Australia).

1. Tempoh permainan adalah 80 minit waktu bermain (4 suku 20 minit setiap satu).
Goal: skor pasukan 6 mata jika bola dipalu ke pintu utama tanpa menyentuh palang.
Behind: Skor pasukan 1 mata sekiranya bola melintasi zon pemarkahan di dalam sempadan goal menengah atau menyentuh gawang utama goal utama.
2. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara berasingan.
3. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
4. Menerima pertaruhan pada perlawanan diterima dengan baik sebelum permulaan perlawanan, dan di Live. Semua perlawanan di AFL disiarkan dalam talian.
5. Jenis pertaruhan yang tersedia (secara berkala):
 - Kemenangan;
 - Handicap;
 - Jumlah (kurang; lebih);
 - Jumlah individu (kurang; lebih);
 - Jumlah ganjil/genap.
6. Semua pertaruhan dikira selepas hujung peristiwa sebenar.
7. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.

8.137. SUPER ARCADE FOOTBALL

1. Super Arcade Football melibatkan aliran permainan multi pemain (simulator bola sepak).
2. Semua pertaruhan akan diselesaikan selepas acara berakhir.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
4. Para bookmaker boleh menukar had kepentingan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Jika perlawanan berakhir dengan seri dalam masa yang tetap maka keputusan perlawanan adalah seri.
6. Sekiranya ahli-ahli kakitangan melakukan kesilapan atau sekiranya terdapat apa-apa kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (contohnya, salah nyata yang nyata dalam kemungkinan, ketidakseimbangan antara kemungkinan yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan dll), atau terdapat tanda-tanda pertaruhan yang diterima dengan tidak betul, bookmaker itu berhak mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
7. Pertaruhan diterima sebelum permulaan perlawanan dan semasa perlawanan (pertaruhan langsung). Semua perlawanan Bola Sepak Super Arcade diselaraskan dalam talian.

8. Pasaran berikut boleh didapati:

- Peluang Berganda
- Menang
- Jumlah
- Jumlah Individu
- Jumlah (Genap / Ganjil)
- Handicap
- Kedua-dua Pasukan Untuk Skor
- Menang atau Tiada
- Bilangan Mata yang Tepat

8.138. Bola Sepak Guli

1. Bola Sepak Guli melibatkan perlawanan bola sepak yang menggunakan guli.
2. Semua pertaruhan akan diselesaikan selepas tamat satu acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
4. Para bookmaker boleh menukar had kepentingan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Jika anggota staf membuat sebarang kesilapan atau sebarang kegagalan perisian berlaku apabila pertaruhan diterima (contohnya, salah maklumat yang nyata dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima secara salah, bookmaker itu berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua perlawanan dan pertaruhan Langsung diterima. Semua pertandingan bola sepak guli disiarkan dalam talian.
7. **Peraturan**
 - Perlawanan terdiri daripada dua bahagian.
 - Pasukan menerima mata untuk menjaringkan gol pada kedua-dua hujung padang.
 - **Jumlah Mata Pasukan adalah sama dengan jumlah gol yang dicetak di kedua-dua bahagian.**
8. **Peraturan untuk menentukan gol:**
 - Jika guli berada di kawasan gol dan telah berhenti bergerak, ia dianggap sebagai gol.
 - Sekiranya guli memasuki kawasan gol dan kemudian meninggalkannya, ia tidak dikira sebagai gol.
 - Sekiranya guli berada di garisan gol, ia dianggap sebagai gol jika sebahagian besar guli (berbanding dengan pusat guli) telah menyeberangi garisan.
 - Perselisihan yang berkaitan dengan menentukan gol diselesaikan oleh penganjur pertandingan. Skor akhir dipaparkan di papan skor dalam strim video.
9. **Pasaran yang tersedia:**
 - Pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor terakhir perlawanan):
 - Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
 - Handicap
 - Jumlah (Genap / Ganjil)
 - Jumlah Individu Genap / Ganjil
 - Kedua-dua Pasukan untuk Skor (Ya / Tidak)
 - Skor Seri (Ya / Tidak)

- Skor yang betul
- HT-FT
- Separuh Markah Tertinggi
- Sama Ada Pasukan Menang Hingga Tidak (Ya / Tidak)
- Pasukan Menang Hingga Tidak (Ya / Tidak)
- Satu Gol Dijaringkan di Kedua-dua Bahagian (Ya / Tidak)
- Pasukan Menang Dengan Hanya Satu Gol Atau Seri (Ya / Tidak)
- Seri Pada Sekurang-kurangnya Satu Bahagian (Ya / Tidak)
- Seri Pada Kedua-dua Bahagian (Ya / Tidak)
- Kedua-dua Pasukan Akan Skor Lebih / Kurang (Ya / Tidak)
- Jumlah Gol Pada Setiap Bahagian

10. Pada sesetengah (taruhan diselesaikan mengikut skor pada bahagian yang diberikan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah (Lebih / Kurang)
- Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
- Handicap
- Jumlah (Genap / Ganjil)
- Jumlah Individu (Genap / Ganjil)
- Kedua-dua Pasukan Akan Skor (Ya / Tidak)
- Skor Seri (Ya / Tidak)
- Sama Ada Pasukan Menang Hingga Tidak (Ya / Tidak)
- Pasukan Menang Hingga Tidak (Ya / Tidak)
- Pasukan Menang Dengan Hanya Satu Gol Atau Seri (Ya / Tidak)

8.139. Bola keranjang guli-guli

1. Bola keranjang guli-guli ialah satu penstriman permainan yang melibatkan guli-guli.
2. Semua pertaruhan diselesaikan selepas tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara individu.
4. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Sekiranya ahli kakitangan melakukan kesilapan atau sekiranya terdapat sebarang kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dsb.), atau sekiranya terdapat petanda lain yang menunjukkan bahawa pertaruhan diterima secara tidak betul, syarikat berhak mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai dibatalkan.
6. Pertaruhan diterima untuk kedua-dua pra-perlawanan dan secara langsung. Semua perlawanan bola keranjang guli-guli distrim dalam talian.
7. Peraturan permainan:
 - Setiap perlawanan terdiri daripada empat suku.
 - Pasukan mendapat mata dengan memasukkan sebiji guli-guli ke dalam satu bakul.
 - Di bawah setiap bakul adalah satu bendera, yang memaparkan jumlah mata yang dijaringkan.
 - Jumlah mata untuk setiap pasukan dikira dengan menambahkan semua mata yang mereka jaringkan dalam keempat-empat suku.
 - Pasukan yang menjaringkan mata terbanyak menang.
8. Peraturan untuk menjaringkan satu bakul:

- Satu bakul diberikan jika guli-guli memasuki zon penjaringan.
 - Mana-mana pertikaian berkenaan dengan pemenang untuk satu suku akan diselesaikan oleh penganjur pertandingan dan skor akhir dipaparkan pada papan skor.
9. Pasaran berikut adalah tersedia dan diselesaikan berdasarkan skor akhir dalam perlawanan:
- Pemenang
 - Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Ind. Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Handicap
 - Jumlah Bola Keluar (Lebih/Kurang)
 - Ind. Jumlah Bola Keluar (Lebih/Kurang)
 - Jumlah Mata Dalam Zon (Lebih/Kurang)
10. Pasaran berikut adalah tersedia untuk suku individu dan diselesaikan berdasarkan skor untuk suku tersebut:
- Pemenang
 - Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Ind. Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Handicap
 - Jumlah Bola Keluar (Lebih/Kurang)
 - Ind. Jumlah Bola Keluar (Lebih/Kurang)
 - Jumlah Mata Dalam Zon (Lebih/Kurang)

8.140. MARBLE GOLF

1. Marble golf melibatkan aliran pertandingan golf marmar.
2. Semua pertarungan akan diselesaikan selepas tamat satu acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
4. Para bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Jika anggota staf membuat sebarang kesilapan atau sebarang kegagalan perisian berlaku apabila pertarungan diterima (contohnya, salah cetakan yang nyata dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kemungkinan yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertarungan telah diterima secara salah, bookmaker itu berhak untuk mengisytiharkan pertarungan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pra-perlawanan dan pertarungan langsung diterima. Semua pertandingan Marble golf di alirkan dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Perlawanan terdiri daripada tiga pusingan.
 - Pasukan menerima mata jika bola mereka berada di dalam lubang.
 - Terdapat bendera di atas setiap lubang, yang menunjukkan kedua-dua bilangan lubang dan jumlah mata.
 - Jumlah keseluruhan pasukan adalah sama dengan jumlah mata yang mereka peroleh dalam semua pusingan.
8. **Peraturan akan menentukan sama ada bola telah mendarat di lubang:**
 - Pasukan diberikan mata jika bola masuk ke lubang.
 - Dalam setiap pusingan, sehingga 5 bola boleh mendarat di lubang ke-5. Walaubagaimanapun, tidak lebih dari 1 bola boleh mendarat di mana-mana lubang lain.
 - Perselisihan mengenai sama ada bola telah mendarat di lubang atau tidak diselesaikan oleh penganjur pertandingan yang relevan. Skor keseluruhan dipaparkan pada papan skor dalam aliran video.
9. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan**

diselesaikan mengikut skor akhir pertandingan yang relevan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah Lebih / Kurang
- Jumlah Individu Lebih / Kurang
- Handicap
- Jumlah Genap / Ganjil
- Individu Jumlah Genap / Ganjil
- Tiada Seri akan Berlaku Ya / Tidak
- Kemenangan Bersih Ya / Tidak
- Pasukan Untuk Menang Dalam Setiap Pusingan Ya / Tidak
- Jumlah Bola Dalam Lubang

10. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada pusingan (taruhan diselesaikan mengikut skor pusingan yang berkaitan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah Lebih / Kurang
- Jumlah Individu Lebih / Kurang
- Handicap
- Jumlah Genap / Ganjil
- Individu Jumlah Genap / Ganjil
- Sama ada Pasukan Menang Hingga Tiada Ya / Tidak
- Pasukan Menang Hingga Tiada Ya / Tidak
- Jumlah Bola Dalam Lubang

8.141. MARBLE SHOOTING

1. Marble shooting melibatkan aliran perlawanan penembakan marmar.
2. Semua pertaruhan akan diselesaikan selepas tamat satu acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
4. Para bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Jika anggota staf membuat sebarang kesilapan atau sebarang kegagalan perisian berlaku apabila pertaruhan diterima (contohnya, salah cetakan yang nyata dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kemungkinan yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima secara salah, bookmaker itu berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pra-perlawanan dan pertaruhan langsung diterima. Semua perlawanan Marble shooting di alirakan dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Perlawanan terdiri daripada tiga pusingan (berdiri).
 - Pasukan diberikan mata jika bola mereka berada di mana-mana zon (setiap zon mengandungi penanda yang menunjukkan berapa banyak mata yang akan diterima pasukan jika bola mereka berada di zon ini).
 - Jumlah mata keseluruhan pasukan adalah sama dengan jumlah mata yang telah mereka raih di semua tempat.
 - Hasil merujuk kepada prestasi pesaing pertama. Oleh itu, "Three Win -Yes" merujuk kepada pesaing pertama yang menang 3 kali dan "Three Defeats - Yes" merujuk kepada tiga kemenangan untuk lawan mereka.
 - Untuk tujuan penyelesaian taruhan, bilangan hanya dianggap walaupun ia dapat

dibahagikan dengan 20. Sebagai contoh, 350 mata akan dianggap sebagai nombor ganjil kerana ia tidak dapat dibahagikan dengan 20.

8. Peraturan akan menentukan sama ada bola telah mendarat di zon:

- Satu pasukan dianugerahkan mata jika bola mereka berada di zon.
- Sesetengah bola boleh tertembak keluar dari zon bermain. Sekiranya ini berlaku, bola-bola ini tidak akan mendapat mata dalam pusingan ini.

9. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir pertandingan yang relevan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah Lebih / Kurang
- jumlah Individu Lebih / Kurang
- Handicap
- Adakah Bola Dapat Ditembak Daripada Zon Bermain? Ya / Tidak
- Adakah Pemain Dapat Menembak Bola Daripada Zon Bermain? Ya / Tidak
- Keputusan Pusingan
- Seri Sekurang-kurangnya Satu Pusingan
- Jumlah Bola Dalam Zon

10. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada pusingan (taruhan diselesaikan mengikut skor pusingan yang berkaitan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah Lebih / Kurang
- Jumlah Individu Lebih/ Kurang
- Handicap
- Jumlah Genap / Ganjil
- Individu Jumlah Genap / Ganjil
- Jumlah Bola Dalam Zon
- Adakah Bola Dapat Ditembak Daripada Zon Bermain? Ya / Tidak
- Adakah Pemain Dapat Menembak Bola Keluar Daripada Zon Bermain? Ya / Tidak

8.142. MARBLE FIDGET SPINNERS

1. Marble Fidget Spinners melibatkan siaran perlawanan marble fidget spinner.
2. Semua pertaruhan diselesaikan setelah tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya anggota kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (cth. kesalahan cetak yang jelas dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan / Langsung dan pada slip pertaruhan, dll.), Atau jika ada sebarang petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan Langsung diterima. Semua perlawanan Marble Fidget Spinners disiarkan dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Perlawanan terdiri daripada tiga pusingan.
 - Pasukan mendapat mata dengan memasukkan bola ke dalam lubang.
 - Nombor lubang dan bilangan mata ditunjukkan berhampiran setiap lubang.
 - Jumlah mata pasukan sama dengan jumlah mata yang mereka peroleh dalam semua

pusingan.

8. **Peraturan untuk menentukan sama ada bola masuk ke dalam lubang:**
 - Bola dikira telah masuk jika berakhir di dalam lubang.
 - Perselisihan mengenai apakah bola masuk ke dalam lubang diselesaikan oleh penganjur pertandingan, dan skor akhir ditampilkan di papan skor dalam aliran video.
9. **Pasaran berikut tersedia pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan):**
 - Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah Lebih / Kurang
 - Jumlah Individu Lebih / Kurang
 - Handicap
 - Jumlah Genap / Ganjil
 - Jumlah Individu Genap / Ganjil
 - Menang Hingga Tidak Ada Ya / Tidak
 - Jumlah Bola Di Lubang
10. **Pasaran berikut tersedia dalam satu pusingan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor pusingan yang diberikan):**
 - Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah Lebih / Kurang
 - Jumlah Individu Lebih / Kurang
 - Handicap
 - Jumlah Genap / Ganjil
 - Jumlah Individu Genap / Ganjil
 - Menang Hingga Tidak Ada Ya / Tidak
 - Jumlah Bola Di Lubang

8.143. Marble Billiard

1. Marble Billiard melibatkan siaran perlawanan marble billiards.
2. Semua pertaruhan diselesaikan setelah tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya anggota kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (mis. Salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip pertaruhan, dll.), Atau jika ada yang lain menunjukkan bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan langsung diterima. Semua perlawanan Marble Billiard disiarkan secara dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Perlawanan melibatkan dua permainan.
 - Pasukan menerima satu mata untuk setiap bola yang dimasukkan.
 - Poket diberi nombor dari kiri ke kanan: 1, 2 dan 3 adalah poket atas, dan 4, 5 dan 6 adalah poket bawah.
 - Jumlah mata pasukan sama dengan jumlah mata yang mereka perolehi dalam kedua-dua permainan.
8. **Peraturan untuk menentukan sama ada bola telah dimasukkan:**

- Bola dikira sebagai masuk jika berakhir di dalam poket.
- Perselisihan mengenai apakah bola telah dimasukkan diselesaikan oleh penganjur pertandingan, dan skor akhir dipaparkan di papan skor dalam aliran video.

9. Pasaran berikut tersedia pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah (Lebih/Kurang)
- Jumlah Individu (Lebih/Kurang)
- Handicap
- Jumlah (Genap/Ganjil)
- Jumlah Individu (Genap/Ganjil)
- Bola Akan Dimasukkan Dalam Poket Sudut (Ya/Tidak)
- Bola Akan Dimasukkan Dalam Poket Tengah (Ya/Tidak)
- Pasukan Akan Menang Hingga Tidak (Ya/Tidak)
- Nombor Bola Dimasukkan

10. Pasaran berikut tersedia pada permainan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor permainan yang diberikan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah (Lebih/Kurang)
- Jumlah Individu (Lebih/Kurang)
- Handicap
- Jumlah (Genap/Ganjil)
- Jumlah Individu (Genap/Ganjil)
- Bola Akan Dimasukkan Dalam Poket Sudut (Ya/Tidak)
- Bola Akan Dimasukkan Dalam Poket Tengah (Ya/Tidak)
- Pasukan Akan Menang Hingga Tidak (Ya/Tidak)
- Nombor Bola Dimasukkan

8.144. MARBLE CURLING

1. Marble Curling melibatkan siaran perlawanan marble curling.
2. Semua pertaruhan diselesaikan setelah tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya anggota kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (cth. Salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan / Langsung dan dalam slip pertaruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan langsung diterima. Semua perlawanan Marble Curling disiarkan dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Perlawanan berlangsung sehingga pasukan menang 3 kali.
 - Pasukan mendapat mata untuk setiap akhir yang mereka menangi.
 - Pasukan tidak diberikan mata sekiranya acara seri.
 - Jumlah mata pasukan adalah sama dengan jumlah mata yang mereka perolehi dari semua sudut.

8. Pemenang akhir ditentukan mengikut peraturan berikut:

- Kawasan permainan (rumah) ditunjukkan oleh bulatan luar sasaran.
- Batu yang dirobohkan dari rumah tidak diambil kira semasa menentukan pemenang akhir.
- Rumah ini terbahagi kepada 4 zon.
- Pasukan yang batu paling dekat dengan pusat akan dianggap sebagai pemenang akhir:
 - Jarak ke pusat diukur dalam zon.
 - Sekiranya batu kedua pasukan mendarat di zon yang sama, pasukan dengan batu terbanyak di zon ini akan menang.
 - Sekiranya kedua-dua pasukan mempunyai jumlah batu yang sama di zon, akhir akan menghasilkan seri.
- Pertikaian mengenai pemenang akhir diselesaikan oleh pihak penganjur pertandingan yang berkaitan. Skor keseluruhan dipaparkan di papan skor dalam siaran video.

9. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan yang berkaitan):

- Untuk menang
- Jumlah Akhir (Lebih / Kurang)
- Skor yang betul

10. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada akhir (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir yang berkaitan):

- Untuk Menang Akhir
- Jumlah Batu Di Rumah (Lebih / Kurang)

8.145. MARBLE COLLISION

1. Marble Collision melibatkan siaran permainan seperti marble.
2. Semua pertaruhan diselesaikan setelah tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya anggota kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (mis. Salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan / Langsung dan dalam slip pertaruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan Langsung diterima. Semua perlawanan Marble Collision disiarkan secara dalam talian.

7. Peraturan

- Perlawanan terdiri daripada tiga pusingan.
- Pasukan mendapat mata sekiranya marble mereka mendarat di gelongsor di zon permainan.
- Jumlah mata skor bagi setiap pasukan adalah sama dengan jumlah mata yang mereka peroleh di semua pusingan.

8. Pemenang pusingan ditentukan mengikut peraturan berikut:

- Kawasan permainan dibahagikan kepada 5 zon.
- Jika marble pasukan mendarat di zon sifar (merah), pasukan tidak mendapat mata.
- 4 zon merangkumi 6 gelongsor mengikut jumlah mata yang akan diberikan untuk jika marble mendarat di zonnya. Zon ini diberi nombor dari kiri ke kanan: 1 dan 2 – adalah zon atas, 3 dan 4 – adalah zon bawah.
- Dalam setiap pusingan, pasukan dengan jumlah mata yang mereka peroleh di semua zon.

- Pertikaian mengenai pemenang pusingan diselesaikan oleh penganjur pertandingan yang berkaitan. Skor keseluruhan dipaparkan di papan skor dalam siaran video.
9. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan):**
- Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
 - Jumlah (Genap / Ganjil)
 - Jumlah Individu (Genap / Ganjil)
 - Tidak Ada Seri (Ya / Tidak)
 - Sama ada Pasukan Untuk Menang Sebilangan Pusingan
 - Jumlah Mata Di Zon
 - Bilangan Marble Di Zon
10. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada pusingan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor pusingan yang berkaitan):**
- Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
 - Jumlah (Genap / Ganjil)
 - Jumlah Individu (Genap / Ganjil)
 - Jumlah Mata Di Zon

8.146. MARBLE WAVES

1. Marble waves melibatkan siaran perlawanan seperti marble.
2. Semua pertaruhan diselesaikan setelah tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya anggota kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (mis. Salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan / Langsung dan dalam slip pertaruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan Langsung diterima. Semua perlawanan Marble Waves disiarkan dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Perlawanan terdiri daripada dua pusingan.
 - Pasukan menerima mata jika marble mereka mendarat di gelongsor (gelombang).
 - Terdapat nombor di setiap gelombang, yang menunjukkan bilangan gelombang dan jumlah mata.
 - Jumlah mata Pasukan sama dengan jumlah mata yang mereka peroleh dalam semua pusingan.
8. **Pemenang pusingan ditentukan mengikut peraturan berikut:**
 - Pasukan diberikan mata sekiranya marble mereka berada di dalam gelongsor.
 - Pasukan yang memperoleh jumlah mata terbanyak akan dianggap sebagai pemenang.
 - Pertikaian mengenai pemenang pusingan diselesaikan oleh penganjur pertandingan. Skor keseluruhan dipaparkan di papan skor dalam siaran video.

9. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah (Lebih / Kurang)
- Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
- Handicap
- Jumlah (Genap / Ganjil)
- Jumlah Individu (Genap / Ganjil)
- Tidak Ada Seri (Ya / Tidak)
- Sama ada Pasukan Untuk Menang Sebilangan Pusingan
- Bilangan Marble di Gelombang

10. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada pusingan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor pusingan yang berkaitan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah (Lebih / Kurang)
- Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
- Handicap
- Jumlah (Genap / Ganjil)
- Jumlah Individu (Genap / Ganjil)
- Bilangan Marble di Gelombang

8.147. MARBLE ROUND TARGET

1. Marble round target melibatkan siaran pertandingan sasaran bulatan marble.
2. Semua pertaruhan diselesaikan setelah tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya anggota kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku ketika pertaruhan diterima (mis. Salah cetak yang jelas dalam kemungkinan, tidak konsisten antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan / Langsung dan dalam slip pertaruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan langsung diterima. Semua perlawanan marble round target disiarkan dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Perlawanan terdiri daripada tiga pusingan.
 - Setiap pasukan diberi mata apabila bola mereka mendarat di zon bernombor di dalam sasaran.
 - Pasukan kehilangan mata jika bola mereka mendarat di zon bernombor di luar sasaran.
 - Jumlah mata yang dimenangi atau dikalahkan oleh setiap pasukan sepadan dengan jumlah zon di mana bola mereka masuk.
 - Jumlah mata setiap pasukan sama dengan jumlah mata yang diperolehi dalam semua pusingan.
8. **Pemenang pusingan ditentukan mengikut peraturan berikut:**
 - Mata diberikan sekiranya bola mendarat dalam zon.
 - Pasukan yang memperoleh jumlah mata tertinggi akan dianggap sebagai pemenang.
 - Pertikaian mengenai pemenang pusingan diselesaikan oleh penganjur pertandingan yang

berkaitan. Skor keseluruhan dipaparkan di papan skor dalam siaran video.

9. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan yang berkaitan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah Lebih/Kurang
- Jumlah Individu Lebih/Kurang
- Handicap
- Jumlah Genap / Ganjil
- Jumlah Individu Genap / Ganjil
- Tidak Ada Cabutan Berlaku Ya / Tida
- Pasukan 1 Menang Beberapa Pusingan (3)
- Pasukan 2 Menang Beberapa Pusingan (3)
- Jumlah Bola Di Zon

10. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada pusingan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor pusingan yang berkaitan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah Lebih / Kurang
- Jumlah Individu Lebih / Kurang
- Handicap
- Jumlah Genap / Ganjil
- Jumlah Individu Genap / Ganjil
- Jumlah Bola Di Zon

8.148. MARBLE SLIDES

1. Marble slides melibatkan streaming perlawanan marble slides.
2. Semua pertaruhan diselesaikan setelah tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya anggota kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku ketika pertaruhan diterima (mis. Salah cetak yang jelas dalam kemungkinan, tidak konsisten antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan / Langsung dan dalam slip pertaruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan langsung diterima. Semua perlawanan Marble slides disiarkan dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Perlawanan terdiri daripada dua pusingan.
 - Pasukan diberikan mata sekiranya bola mereka mendarat di zon.
 - Jumlah mata yang diperoleh sepadan dengan nombor zon.
 - Jumlah mata pasukan sama dengan jumlah mata yang diperoleh dalam semua pusingan.
8. **Pemenang pusingan ditentukan mengikut peraturan berikut:**
 - Pasukan yang memperoleh jumlah mata tertinggi akan dianggap sebagai pemenang.
 - Pertikaian mengenai pemenang pusingan diselesaikan oleh penganjur pertandingan yang berkaitan. Skor keseluruhan dipaparkan di papan skor dalam siaran video.
9. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan yang berkaitan):**

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah Lebih / Kurang
- Jumlah Individu Lebih / Kurang
- Handicap
- Jumlah Genap / Ganjil
- Jumlah Individu Genap / Ganjil
- Tidak Ada Cabutan Berlaku Ya / Tidak
- Pasukan 1 Menang Beberapa Pusingan (2)
- Pasukan 2 Menang Beberapa Pusingan (2)
- Jumlah Bola Di Zon

10. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada pusingan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor pusingan yang berkaitan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah Lebih / Kurang
- Jumlah Individu Lebih / Kurang
- Handicap
- Jumlah Genap / Ganjil
- Jumlah Individu Genap / Ganjil
- Jumlah Bola Di Zon

8.149. MARBLE RACE

1. Marble Race melibatkan siaran perlawanan marble curling.
2. Semua pertaruhan diselesaikan setelah tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya ahli kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (contohnya kesalahan cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan/Langsung dan dalam slip pertaruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan pertaruhan Langsung diterima. Semua perlawanan Marble Race disiarkan dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Satu perlawanan terdiri daripada dua pusingan.
 - Semasa satu pusingan, bola setiap pasukan ditolak dengan pemberat dengan penunjuk.
 - Pasukan menerima mata untuk jarak yang dilalui.
 - Penunjuk menunjukkan pada garis pengukuran jarak yang telah dilalui oleh setiap pasukan.
 - Nombor pecahan selalu dibundarkan.
 - Jumlah mata pasukan sama dengan jumlah mata yang mereka peroleh dalam semua pusingan.
8. **Pemenang pusingan ditentukan mengikut peraturan berikut:**
 - Pasukan yang memperoleh jumlah mata terbanyak akan dianggap sebagai pemenang.
 - Pertikaian mengenai pemenang pusingan diselesaikan oleh penganjur pertandingan yang berkaitan. Skor keseluruhan dipaparkan di papan skor dalam siaran video.
9. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan**

diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan yang berkaitan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah Lebih/Kurang
- Jumlah Individu Lebih/Kurang
- Handicap
- Jumlah Genap/Ganjil
- Jumlah Individu Genap/Ganjil
- Tidak Ada Cabutan Berlaku Ya/Tidak
- Pasukan (..) Akan Menang Beberapa Pusingan (2)
- Pasukan Akan Tamat Di Zon Hijau Ya/Tidak
- Pasukan Akan Tamat Di Zon Kuning Ya/Tidak
- Pasukan Akan Tamat Di Zon Merah Ya/Tidak
- Pasukan Akan Tamat Di Zon Biru Ya/Tidak

10. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada pusingan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor pusingan yang berkaitan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah Lebih/Kurang
- Jumlah Individu Lebih/Kurang
- Handicap
- Jumlah Genap/Ganjil
- Jumlah Individu Genap/Ganjil
- Pasukan Akan Tamat Di Zon Hijau Ya/Tidak
- Pasukan Akan Tamat Di Zon Kuning Ya/Tidak
- Pasukan Akan Tamat Di Zon Merah Ya/Tidak
- Pasukan Akan Tamat Di Zon Biru Ya/Tidak

8.150. MARBLE MMA

1. Marble MMA melibatkan siaran perlawanan marble MMA.
2. Semua pertaruhan diselesaikan setelah tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya ahli kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (contohnya kesalahan cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan/Langsung dan dalam slip pertaruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan pertaruhan Langsung diterima. Semua perlawanan MMA Marble disiarkan dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Satu perlawanan terdiri daripada tiga pusingan.
 - Jumlah mata pasukan sama dengan jumlah mata yang mereka peroleh dalam semua pusingan.
 - Pasukan yang memperoleh jumlah mata terbanyak akan dianggap sebagai pemenang.
8. **Pemenang pusingan ditentukan mengikut peraturan berikut:**
 - Pasukan yang mendapatkan bola terbanyak ke dalam lubang akan dianggap sebagai pemenang.

- Satu perlawanan boleh berakhir seri jika kedua-dua pasukan mendapat jumlah bola yang sama dalam lubang.
 - Margin kemenangan ditentukan oleh perbezaan jumlah bola yang dimasukkan oleh setiap pasukan ke dalam lubang.
 - Pemenang pusingan diberikan 10 mata.
 - Margin kemenangan dikurangkan daripada jumlah mata pemenang untuk menentukan jumlah mata yang diberikan kepada pasukan yang kalah.
 - Sekiranya keputusan seri, kedua-dua pasukan masing-masing mendapat 10 mata.
 - Pertikaian mengenai pemenang pusingan diselesaikan oleh penganjur pertandingan yang berkaitan. Skor keseluruhan dipaparkan di papan skor dalam siaran video.
9. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan yang berkaitan):**
- Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah Lebih/Kurang
 - Jumlah Individu Lebih/Kurang
 - Handicap
 - Jumlah Genap/Ganjil
 - Pasukan (..) Akan Menang Beberapa Pusingan (3)
 - Tidak Ada Cabutan Berlaku Ya/Tidak
10. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada pusingan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor pusingan yang berkaitan):**
- Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah Lebih/Kurang
 - Jumlah Individu Lebih/Kurang
 - Handicap
 - Jumlah Genap/Ganjil

8.151. MARBLE BLOCK BREAKER

1. Marble Block Breaker (Marble Smash) melibatkan siaran perlawanan Marble Block Breaker.
2. Semua pertaruhan akan diselesaikan setelah tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya ahli kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (contohnya kesalahan cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan/Langsung dan dalam slip pertaruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan pertaruhan Langsung diterima. Semua perlawanan Marble Block Breaker disiarkan dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Satu perlawanan terdiri daripada dua pusingan.
 - Jumlah mata pasukan adalah sama dengan jumlah keseluruhan mata yang mereka menangi dalam semua pusingan.
 - Pasukan yang memperoleh mata terbanyak memenangi permainan.
8. **Pemenang setiap pusingan ditentukan mengikut peraturan berikut:**
 - Pasukan diberi mata ketika bola mereka berhenti dalam zon permainan.

- Pasukan yang memperoleh mata terbanyak memenangi pusingan.
- Sekiranya bola pasukan berhenti pada blok yang rosak, ia dianggap telah berhenti dalam zon dengan warna blok yang relevan.
- Sekiranya satu bola berhenti dalam zon 4 atau 6, jumlah mata yang berkenaan akan diberikan.
- Sekiranya bola berhenti dalam zon kuning atau hijau, pasukan memperoleh satu mata.
- Sekiranya bola berhenti dalam zon biru, pasukan memperoleh tiga mata.
- Sekiranya bola berhenti dalam zon merah, jumlah mata pasukan dikalikan dengan dua untuk setiap bola.
- Pertikaian mengenai pemenang pusingan akan diselesaikan oleh penganjur kejohanan. Skor keseluruhan dipaparkan di papan skor dalam siaran video.

9. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah Lebih/Kurang
- Handicap
- Jumlah Individu Lebih/Kurang
- Jumlah Genap/Ganjil
- Jumlah Individu Genap/Ganjil
- Jumlah Pasukan Dalam Zon 2x Lebih/Kurang
- Jumlah Dalam Zon Dengan Pengganda x2 Lebih/Kurang
- Bilangan Bola Dalam Zon Permainan
- Pasukan () Untuk Memenangi () Pusingan
- Tiada Cabutan

10. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada pusingan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor pusingan):

- Menang
- Peluang Berganda
- Jumlah Lebih/Kurang
- Handicap
- Jumlah Individu Lebih/Kurang
- Jumlah Genap/Ganjil
- Jumlah Individu Genap/Ganjil
- Pasukan () Jumlah Dalam Zon x2 Lebih/Kurang
- Jumlah Dalam Zon Dengan Pengganda x2 Lebih/Kurang
- Bilangan Bola Dalam Zon Permainan

8.152. LOTTO MARBLE

1. Marble Lotto melibatkan siaran perlawanan Marble Lotto.
2. Semua pertaruhan akan diselesaikan setelah tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya ahli kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (contohnya kesalahan cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan/Langsung dan dalam slip pertaruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.

6. Kedua-dua pertarungan pra-perlawanan dan pertarungan Langsung diterima. Semua perlawanan Marble Lotto disiarkan dalam talian.
7. **Peraturan:**
- Satu perlawanan terdiri daripada tiga pusingan.
 - Jumlah keseluruhan pasukan sama dengan jumlah mata yang mereka peroleh dalam semua pusingan.
 - Pasukan yang memperoleh mata terbanyak memenangi permainan.
8. **Pemenang setiap pusingan ditentukan mengikut peraturan berikut:**
- Pasukan diberikan mata jika bola mereka berhenti dalam zon permainan.
 - Pasukan yang memperoleh mata terbanyak memenangi pusingan.
 - Jumlah mata yang diberikan apabila bola berhenti dalam zon akan ditentukan pada zon.
 - Untuk setiap bola yang berhenti dalam zon dengan pengganda x2 atau x3, jumlah mata pasukan dikalikan dengan nombor yang berkenaan.
 - Mata untuk zon Bonus50 diberikan kepada pasukan sebelum pengganda diterapkan.
 - Pertikaian mengenai pemenang pusingan akan diselesaikan oleh penganjur pertandingan. Skor akhir dipaparkan di papan skor dalam siaran video.
9. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan):**
- Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah Lebih/Kurang
 - Jumlah Individu Lebih/Kurang
 - Jumlah Pasukan Dalam Zon 2x Lebih/Kurang
 - Jumlah Dalam Zon Dengan Pengganda x2 Lebih/Kurang
 - Pasukan () Jumlah Dalam Zon x3 Lebih/Kurang
 - Jumlah Dalam Zon Dengan Pengganda x3 Lebih/Kurang
 - Jumlah Pasukan 1 Dalam Zon Bonus50 Lebih/Kurang
 - Jumlah Pasukan 2 Dalam Zon Bonus50 Lebih/Kurang
 - Jumlah Dalam Zon Dengan Pengganda Bonus50 Lebih/Kurang
 - Pasukan () Untuk Memenangi (3) Pusingan
10. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada pusingan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor pusingan):**
- Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah Lebih/Kurang
 - Jumlah Individu Lebih/Kurang
 - Jumlah () Pasukan Dalam Zon 2x Lebih/Kurang
 - Jumlah Dalam Zon Dengan Pengganda x2 Lebih/Kurang
 - Jumlah () Pasukan Dalam Zon x3 Lebih/Kurang
 - Jumlah Dalam Zon Dengan Pengganda x3 Lebih/Kurang
 - Jumlah () Pasukan Dalam Zon Bonus50 Lebih/Kurang
 - Jumlah Dalam Zon Dengan Pengganda Bonus50 Lebih/Kurang

8.153. MARBLE BASEBALL

1. Marble baseball melibatkan siaran perlawanan marble baseball.
2. Semua pertarungan akan diselesaikan selepas tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.

5. Sekiranya ahli kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (contohnya kesalahan pencetakan yang jelas dalam kebarangkalian, tidakkonsistenan antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan/Langsung dan dalam slip pertaruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan pertaruhan langsung diterima. Semua perlawanan Marble baseball disiarkan dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Perlawanan terdiri daripada tiga innings.
 - Jumlah mata pasukan adalah sama dengan jumlah mata yang mereka peroleh dalam semua innings.
 - Pasukan yang memperoleh mata terbanyak memenangi permainan.
8. **Pemenang inning ditentukan mengikut peraturan berikut:**
 - Setiap pasukan menerima 1 mata untuk setiap bola yang berhenti di zon Penamat.
 - Pasukan yang memperoleh mata terbanyak memenangi inning.
 - Pertikaian mengenai pemenang inning diselesaikan oleh penganjur kejohanan. Skor akhir dipaparkan di papan skor dalam aliran video.
9. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan):**
 - Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah Lebih/Kurang
 - Jumlah Individu Lebih/Kurang
 - Handicap
 - Jumlah Genap/Ganjil
 - Jumlah Individu Genap/Ganjil
 - Jumlah () Inning Pasukan Menang (3) Ya/Tidak
 - Tiada Cabutan Ya/Tidak
10. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada inning (pertaruhan diselesaikan mengikut skor inning):**
 - Menang
 - Peluang berganda
 - Jumlah Lebih/Kurang

8.154. MARBLE VOLLEYBALL

1. Marble volleyball melibatkan penstriman perlawanan marble volleyball.
2. Semua pertaruhan diselesaikan setelah acara tamat.
3. Pegangang minimum dan maximum ditentukan oleh bookmaker bagi setiap pemilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya staf melakukan kesalahan atau sebarang kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (contohnya salah cetak yang jelas pada kebarangkalian, ketidakseragaman antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Langsung dan dalam slip pertaruhan dan lain-lain.), atau sekiranya ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan salah, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan langsung diterima. Semua perlawanan Marble volleyball distrim secara dalam talian.
7. **Peraturan:**
 - Pasukan mendapat mata bagi setiap set yang mereka menangi.

- Jumlah mata pasukan adalah sama dengan jumlah mata yang mereka peroleh dalam semua set.
 - Pasukan yang memperoleh 3 mata pertama memenangi permainan.
8. **Pemenang setiap set ditentukan mengikut peraturan:**
- Pasukan diberikan 1 mata sekiranya bola mereka jatuh di “Titik” zon bermain.
 - Pasukan yang memperoleh mata paling banyak menang set tersebut.
 - Pertikaian mengenai pemenang sesuatu set diselesaikan oleh penganjur pertandingan. Skor akhir dipaparkan pada papan skor dalam video.
9. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (perlawanan diselesaikan mengikut skor akhir perlawanan):**
- Menang
 - Handicap
 - Jumlah Lebih/Kurang
 - Individual Total Lebih/Kurang
 - Jumlah Bola Keluar Lebih/Kurang
 - Jumlah Bola Keluar Individu Lebih/Kurang
 - Jumlah Set Lebih/Kurang
 - Set Handicap
 - Skor Betul
10. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada satu set (pertaruhan diselesaikan mengikut skor set yang berkaitan):**
- Menang
 - Handicap
 - Jumlah Lebih/Kurang
 - Jumlah Individu Lebih/Kurang
 - Jumlah Bola Keluar Lebih/Kurang
 - Jumlah Bola Keluar Individu Lebih/Kurang

8.155. RAID: LEGEND SHADOW

1. Raid: Shadow Legends melibatkan siaran permainan berbilang pemain.
2. Taruhan diterima pada pertarungan antara dua pasukan: Pasukan 1 dan Pasukan 2.
3. Semua pertaruhan diselesaikan setelah tamatnya acara.
4. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
5. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
6. Sekiranya anggota kakitangan membuat kesilapan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (contohnya kesalahan cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan / Langsung dan pada slip pertaruhan, dll.), Atau jika ada sebarang petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
7. Taruhan diterima sebelum bermulanya pertarungan. Pertarungan All Raid: Shadow Legends disiarkan dalam talian.
8. **Peraturan:**
 - Pertarungan (pusingan) berlangsung sehingga salah satu pasukan berjaya.
 - Pasukan yang membunuh pasukan lawan dianggap pemenang pertarungan.
 - Skor akhir dan nombor pesanan pahlawan ditunjukkan dalam siaran video pada akhir pertarungan.
9. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan pertarungan:**

- Menang
- Adakah Watak Akan Bertahan

8.156. ESPORTS BOLA KERANJANG (PLAYGROUND)

1. Esports Bola Keranjang (2x2) – siaran permainan berbilang pemain (simulator bola keranjang). Permainan ini memainkan satu mata sehingga 21 mata. Sekiranya mencapai 21 mata jurang kurang dari 2 mata, maka pusingan tambahan akan dilantik. Permainan ini berterusan sehingga jurang mencapai 2 mata.
2. Semua pertaruhan dikira selepas hujung peristiwa sebenar.
3. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara bersaing
4. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
5. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.
6. Menerima pertaruhan pada perlawanan diterima dengan baik sebelum permulaan perlawanan, dan di Live. Semua perlawanan di Esports bol sepak(PES) disiarkan dalam talian.
7. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Kemenangan;
 - Handicap
 - Jumlah (lebih; kurang);
 - Jumlah (genap/ganjil)
 - Pemenang akan menjaringkan lebih daripada 21 mata (Ya/Tidak)
 - Jumlah individu (lebih; kurang);
 - Setiap pasukan akan menjaringkan lebih banyak () - Ya
 - Jumlah () dan kurang
 - Jumlah dalam selang () dan ()
 - Pemenang (pertama/kedua) dengan kelebihan dalam () - () mata
 - Pemenang (pertama/kedua) + jumlah (lebih/kurang) - (Ya / Tidak).

8.157. Assault Squad

1. AssaultSquad - siaran streaming permainan strategi masa nyata. 2 (2x2) pasukan bersaing antara satu sama lain. Semua taruhan diselesaikan selepas acara berakhir.
2. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara bersaing.
3. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
4. Pemenang adalah pasukan yang akan dapat menaikkan sepenuhnya bendera ke atas titik yang ditangkap.
5. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.
6. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Pemenang 1 / Pemenang 2
 - Jumlah (mata pasukan)

- Handicap
- Jumlah Frags / Jumlah Frags 1 / Jumlah Frags 2
- Jumlah peralatan yang dimusnahkan (bilangan peralatan ketenteraan, dimusnahkan sepenuhnya setiap permainan)
- Jumlah peralihan inisiatif (bilangan peralihan menangkap bendera - situasi apabila salah satu pasukan telah menaikkan bendera, dan yang kedua berjaya memaksanya keluar dan mula menaikkan bendera).

8.158. Cut The Rope

1. CutTheRope - penyiaran permainan komputer di mana seorang pemain mesti memberi makan raksasa hijau bernama Om Nom dengan memotong tali supaya lollipop tergantung pada mereka jatuh ke dalam mulut raksasa.
2. Pertaruhan diterima pada satu seri permainan bernama Box (kotak mengandungi 1 sehingga 25 peringkat kad); sekiranya semasa seri pemain itu kalah, maka seri itu akan ditutup.
3. Sekiranya pertaruhan dibuat pada kad yang berasingan, dan pemain tidak mencapainya, maka pertaruhan akan dikira dengan odds "1" (kembali).
4. Sekiranya kad hilang, maka dianggap 0 mata dan 0 bintang dijaringkan.
5. Semua pertaruhan dikira selepas hujung peristiwa sebenar.
6. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara bersaing.
7. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
8. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.
9. Penerimaan pertaruhan pada seri ini dilakukan sebelum permulaan perlawanan, dan dalam Live. Seri ini disiarkan dalam talian.
10. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Jumlah Mata Lebih/Kurang (semua mata terkumpul pada kad yang dimainkan dikira)
 - Jumlah Bintang Lebih/Kurang (semua bintang menjaringkan pada kad yang dimainkan dihitung)
 - Jumlah kad Lebih/Kurang (semua kad yang dimainkan dikira, termasuk sekiranya kad hilang)
 - Kad yang lengkap (jika semua 25 kad selesai, maka "Selesai semua kad" menang)
 - Jumlah Mata pada Kad Lebih/Kurang (mata yang dicetak pada kad tertentu dianggap)
 - Jumlah bintang pada peta Lebih/Kurang (bintang dijaringkan pada peta tertentu yang dipertimbangkan)
 - Jumlah bintang tepat pada peta (bintang dijaringkan pada peta tertentu yang dipertimbangkan)
 - Adakah kad Ya/Tidak akan diluluskan (kad tertentu diluluskan atau tidak)

8.159. CRASH

1. Crash – siaran permainan platformer. Semua pertaruhan dikira selepas hujung acara sebenar.
2. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara bersaing. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
3. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos

jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.

4. Pertaruhan yang tersedia:

- Jumlah epal yang dikumpul (Bilangan epal yang tinggal di pemain pada akhir peringkat)
- Jumlah Kotak (Bilangan kotak yang dipecahkan oleh pemain setiap peringkat)
- Jumlah nyawa (Bilangan nyawa yang tinggal kepada pemain pada akhir peringkat).

8.160. SUBWAY SURFERS

1. SubwaySurfers -siaran permainan platformer. Semua pertaruhan dikira selepas hujung acara sebenar.
2. Dalam permainan, watak itu mempunyai keupayaan untuk mengumpul bonus yang akan membolehkan dia untuk membiak prestasi emas.
3. Terdapat dua nilai asas dalam permainan (jumlah emas, jarak yang dilindungi, dalam bentuk mata yang diperoleh). Juga dalam permainan terdapat bonus, jika watak menaikkan bonus, dia akan dianggap sebagai sah.
4. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara bersaing.
5. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
6. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.
7. Menerima pertaruhan pada perlawanan diterima sebelum pertandingan, dan di Live. Semua permainan SubwaySurvey disiarkan dalam talian.
8. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Jumlah mata yang dicetak (jarak dilindungi) lebih lagi, kurang;
 - Jumlah emas yang dipungut (lebih lagi, kurang);
 - Bonus terkumpul (pesawat, magnet, but, pengganda).

8.161. SONIC GENERATIONS

1. Sonic Generations — siaran streaming permainan Sonic Generations.
2. Semua pertaruhan dikira selepas hujung peristiwa sebenar.
3. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara bersaing.
4. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
5. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.
6. Menerima pertaruhan pada perlawanan diterima dengan baik sebelum permulaan perlawanan, dan di Live. Semua bangsa disiarkan dalam talian.
7. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Kad YA / TIADA akan diberikan
 - Kad berlalu dan jumlah L / K cincin (sekiranya kad tidak diluluskan, maka pertaruhan dianggap kehilangan, bilangan cincin adalah bilangan cincin yang telah ditinggalkan oleh karakter pada akhir kad)

- Kad berlalu dan tempoh kad L / K (sekiranya kad tidak diluluskan, pertaruhan dianggap kehilangan, tempoh kad adalah bilangan saat yang wataknnya mencapai hujung kad tanpa milisaat)
- Bilangan titik pemeriksaan diluluskan (akhir kad juga dianggap sebagai titik pemeriksaan)
- Titik cek lulus YA / TIADA (akan titik pemeriksaan khusus diluluskan oleh watak pada peta).

8.162. SPYKEBOTS

1. SpykeBots- siaran permainan berbilang pemain.
2. Semua pertaruhan dikira selepas hujung peristiwa sebenar.
3. Pertaruhan diterima untuk dua pergaduhan pemain. Main sehingga 3x pusingan.
4. Tempoh pusingan sehingga 6 mata (sekiranya tiada keadaan ti-break*).
5. Pemenang adalah pejuang yang menang dalam 2 pusingan.
6. Pertaruhan minimum dan pertaruhan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan untuk setiap peristiwa secara bersaing.
7. Had pertaruhan boleh ditukar tanpa memberi notis terlebih dahulu kepada pengguna.
8. Dalam kes kesalahan kakitangan atau kegagalan perisian ketika menerima pertaruhan (typos jelas dalam pekali, ketidakseragaman pekali dalam kedudukan yang berbeza, dan sebagainya) dan argumen lain yang mengesahkan ketidaksetaraan pertaruhan, syarikat pertaruhan memiliki hak untuk menyatakan pertaruhan ini tidak sah.
9. Menerima pertaruhan pada perlawanan diterima sebelum pertandingan, dan di Live. Semua permainan SpykeBots disiarkan dalam talian.
10. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - **dalam semua sukan:**
 - Kemenangan
 - Skor yang tepat
 - Menang kering di salah satu pusingan (ya; tidak)
 - Jumlah tie-break* (lebih; kurang)
 - dalam pusingan:
 - Kemenangan
 - Jumlah (lebih; kurang)
 - Jumlah individu (lebih; kurang)
 - Handicap
 - Jumlah (genap/ganjil)
 - Jumlah individu (genap/ganjil)
 - Tie-break* (ya; tidak)
 - Memenangi mana-mana pasukan dengan perbezaan mata yang tepat
 - Pasukan menang kering (ya; tidak)

*(Tie-break ialah situasi dalam bulat yang terjadi ketika skor 5-5, setelah itu lawan bermain sampai perbedaan skor mencapai dua poin).

8.163. BLADE DAN SOUL

1. Blade And Soul melibatkan aliran permainan berbentuk peranan dalam talian secara besar-besaran.
2. Pertaruhan dilakukan pada pertandingan antara dua pejuang. Perlawanan terus berlanjutan hingga dua kemenangan, maka jumlah pusingan maksimum adalah tiga. Setiap perlawanan

berlangsung selama tiga minit.

3. Semua pertarungan diselesaikan setelah tamat perlawanan.
4. Pejuang yang membunuh lawan mereka dianggap pemenang. Jika kedua-dua pemain berdiri di kaki mereka pada akhir pusingan, pemenang akan ditentukan oleh mata yang dicetak.
5. Kepentingan minimum dan maksimum ditentukan oleh pembuat buku untuk setiap peristiwa secara individu.
6. Pencatat boleh menukar had kepentingan tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli-ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan, apa-apa kegagalan perisian berlaku apabila pertarungan diterima (contohnya mispals yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kemungkinan yang dipaparkan di bahagian Sukan / Live laman web dan slip taruhan, dll) atau jika ada petunjuk lain yang pertarungan diterima secara tidak betul, pencatat berhak mengisytiharkan pertarungan tersebut tidak sah.
8. Pertarungan pada pejuang hanya diterima LIVE. Semua perlawanan disalurkan secara dalam talian.
9. **PASARAN BERIKUT YANG DISEDIAKAN:**
 - **dalam keseluruhan perlawanan:**
 - Menang
 - Skor yang betul
 - Jumlah Pusingan (Lebih / Bawah)
 - Siapa Akan Mengambil Bahagian Dalam Perjuangan
 - **dalam pusingan:**
 - Menang
 - Tempoh Pusingan (Lebih / Lebihan)

8.164. BALL GRABBERS

1. Ball Grabbers melibatkan aliran permainan berbilang pemain.
2. Semua pertarungan akan diselesaikan selepas acara berakhir.
3. Pertarungan yang dilakukan pada pertandingan antara dua pemain. Perlawanan terus berlanjutan hingga dua kemenangan, maka jumlah pusingan maksimum adalah tiga.
4. Pusingan berlangsung selama 2 minit (kecuali keadaan lebih masa timbul).
5. Pemain yang menang 2 pusingan dianggap juara.
6. Kepentingan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
7. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
8. Sekiranya ahli-ahli kakitangan melakukan kesilapan atau ada apa-apa kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertarungan (contohnya, kesalahan-kesalahan nyata dalam kemungkinan, ketidakseimbangan antara kemungkinan yang dipaparkan di dalam bahagian-bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan dll) terdapat tanda-tanda pertarungan yang diterima dengan tidak betul, bookmaker itu berhak mengisytiharkan pertarungan tersebut tidak sah.
9. Pertarungan diterima sebelum permulaan perlawanan dan semasa pertandingan (pertarungan langsung). Semua perlawanan Ball Grabbers disiarkan dalam talian.
10. Pasaran berikut boleh didapati:
 - **dalam perlawanan:**
 - Menang
 - Skor yang betul
 - Jumlah Pusingan (Lebih / Kurang)
 - **dalam pusingan:**
 - Menang

- Jumlah (Lebih / Kurang)
- Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
- Handicap
- Jumlah (Genap / Ganjil)
- Jumlah Individu (Genap / Ganjil)
- Bilangan Mata yang Tepat
- Lebih masa (Ya / Tidak)
- Perlumbaan
- Gol Pertama
- Gol terakhir

* Lebih banyak waktu - jika dua minit putaran telah berlalu dan hasilnya menarik, putaran berlangsung sampai gol pertama dijangkau (mata yang diperoleh)

8.165. Overcooked

1. Overcooked adalah permainan komputer yang disiarkan secara langsung. Permainan ini berlaku di dapur di mana pemain mengawal 2 chef menyediakan makanan untuk memenuhi pesanan.
2. Pemain mendapatkan mata untuk pesanan yang lengkap. Sekiranya pesanan selesai pada masa ditetapkan, pemain memperoleh syiling (bar pesanan dipaparkan di bahagian atas skrin). Jika tidak, 10 mata akan ditolak.
3. Terdapat tiga parameter (jumlah mata, syiling, dan pesanan selesai). Duit syiling dikira ke arah jumlah mata yang dikumpul.
4. Kepentingan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
5. Para bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
6. Sekiranya ahli-ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan atau apa-apa kegagalan perisian apa-apa berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (contohnya, mencurigakan dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan, dll.), atau jika terdapat petunjuk lain dari taruhan yang diterima secara tidak benar, bookmaker berhak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak sah.
7. Pertaruhan diterima sebelum permulaan perlawanan dan semasa pertandingan (taruhan langsung). Semua permainan Overcooked disiarkan dalam talian.
8. **Pasaran taruhan berikut boleh didapati:**
 - Jumlah Mata (mata yang diperolehi bagi pesanan yang lengkap ditambah syiling) Lebih / Kurang
 - Jumlah syiling (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Pesanan yang Selesai (Lebih / Kurang)

8.166. eTaekwondo

1. eTaekwondo melibatkan aliran permainan beberapa pemain (simulator perjuangan).
2. Semua pertaruhan akan diselesaikan selepas tamat satu acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
4. Para bookmaker boleh menukar had kepentingan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Kedua-dua perlawanan sebelum dan pertaruhan langsung diterima. Semua perlawanan eTaekwondo disiarkan dalam talian.
6. Pertandingan berlangsung selama 3 30 pusingan.

7. Pertaruhan yang tersedia pada perlawanan:
 - Menang
 - Jumlah Lebih / Kurang
 - Jumlah Individu Lebih / Kurang
 - Handicap
 - Jumlah Genap / Ganjil
 - Jumlah Individu Genap / Ganjil
 - Seri dalam satu pusingan
 - Menang dengan kosong dalam salah satu pusingan
8. Pertaruhan yang tersedia pada pusingan:
 - Menang
 - Jumlah Lebih / Kurang
 - Jumlah Individu di Lebih / Kurang
 - Handicap
 - Jumlah Genap / Ganjil
 - Jumlah Individu Genap / Ganjil
9. Sekiranya anggota kakitangan membuat apa-apa kesilapan atau apa-apa kegagalan perisian berlaku apabila pertaruhan diterima (contohnya, tanda-tanda palsu yang nyata, tidak konsisten antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Live dan slip taruhan, dll), atau jika ada apa-apa petunjuk lain bahawa taruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.

8.167. Bola Tampar eSukan

1. Bola Tampar eSukan melibatkan aliran permainan berbilang pemain (simulator bola tampar).
2. Semua pertaruhan akan diselesaikan selepas acara berakhir.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
4. Para bookmaker boleh menukar had kepentingan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Pertaruhan diterima sebelum permulaan perlawanan dan semasa perlawanan (taruhan Langsung). Semua perlawanan Bola Tampar eSukan dicitrakan dalam talian.
6. Perlawanan bersambung sehingga 3 kemenangan dengan set (set pertama, ke-2, ke-3, ke-4 dimainkan hingga 25 mata, jika skor adalah sama selepas 24 mata, satu set dimainkan sehingga perbezaan skor berjumlah dua mata; set ke-5 dimainkan sehingga 15 mata).
7. **Pasaran taruhan berikut boleh didapati:**
 - Menang
 - Menang Dengan Set
 - Handicap
 - Set Handicap
 - Jumlah (Lebih / Kurang);
 - Jumlah Individu (Lebih / Kurang);
 - Skor yang betul
8. Sekiranya ahli-ahli kakitangan melakukan kesilapan atau ada kegagalan perisian apa-apa berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (contohnya, kesalahan-kesalahan nyata dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan di dalam bahagian-bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan dll) terdapat tanda-tanda pertaruhan yang diterima dengan tidak betul, bookmaker itu berhak mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.

8.168. Jump Force

1. Jump Force melibatkan aliran permainan multiplayer (simulator pertarungan).
2. Semua pertarungan akan diselesaikan selepas tamat satu acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
4. Para bookmaker boleh menukar had kepentingan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Kedua-dua pertarungan pra-perlawanan dan pertarungan langsung diterima. Semua pertandingan Jump Force disiarkan dalam talian.
6. Pertandingan berlangsung sehingga satu pasukan mencapai 5 kemenangan (jumlah maksimum pusingan adalah 9).
7. Setiap pasukan mempunyai 3 karakter. Pertarungan mengikut format 1-v-1. Watak-watak yang mengambil bahagian dalam pertarungan boleh mengubah bilangan kali tanpa had sepanjang pusingan.
8. Setiap perlawanan berlangsung selama 99 saat. Sebaik sahaja 69 saat telah berlalu, pemasa undur muncul pada skrin.
9. Pemain yang melakukan gerakan penamat untuk menang adalah karakter yang menjatuhkan lawan mereka sebelum akhir pusingan.
10. Pemain yang kalah dengan gerakan penamat adalah karakter yang dijatuhkan oleh lawan mereka sebelum berakhirnya pusingan.
11. **Kaedah Kemenangan:**
 - Gerakan Penamat (Seorang pemain menjatuhkan lawan mereka sebelum akhir pusingan)
 - Menang Masa (Salah satu pemain menang selepas akhir pusingan)
12. **Pasaran berikut boleh didapati:**
 - pada keseluruhan perlawanan:
 - Menang
 - Jumlah (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
 - Jumlah (Genap / Ganjil)
 - Skor yang betul
 - Jumlah Masa Kemenangan (Lebih / Kurang)
 - Setiap Karakter Untuk Menang Dengan Gerakan Penamat
 - Setiap Karakter Untuk Kalah Dengan Gerakan Penamat
 - **pada pusingan:**
 - Menang
 - Tempoh (Lebih / Kurang)
 - Kaedah Kemenangan
 - Pemenang Dan Kaedah Kemenangan
 - Karakter Untuk Memenangi Dengan Gerakan Penamat
 - Karakter Untuk Kalah Dengan Gerakan Penamat
13. Sekiranya ahli-ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan, apa-apa kegagalan perisian berlaku apabila pertarungan diterima (contohnya mispals yang nyata dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung laman web dan pada slip taruhan, dll) atau jika ada petunjuk lain yang pertarungan diterima secara tidak betul, bookmaker berhak mengisytiharkan pertarungan tersebut tidak sah.

8.169. Totally Accurate Battle Simulator (TABS)

1. Totally Accurate Battle Simulator (TABS) adalah permainan berbilang bersiaran-langsung.

2. Semua taruhan diselesaikan selepas acara berakhir.
3. Pertaruhan diterima dari pergaduhan antara dua pemain.
4. Pemenang adalah pemain yang memusnahkan semua unit lawan mereka.
5. Kepentingan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
6. Had kepentingan boleh ditukar oleh bookmaker tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya anggota kakitangan membuat sebarang kesilapan atau apa-apa kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (mis. Misal nyata dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan, dll) atau sepatutnya menjadi petanda lain taruhan yang telah diterima secara salah, bookmaker berhak mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
8. Pertaruhan diterima sebelum permulaan perlawanan dan semasa perlawanan (langsung). Semua pertandingan Totally Accurate Battle Simulator (TABS) disiarkan dalam talian.
9. Pasaran berikut boleh didapati:
 - Menang

8.170. SEKIRO

1. Sekiro adalah permainan tunggal siaran-langsung.
2. Pertaruhan diterima pada pergaduhan antara dua pejuang: shinobi dan lawannya.
3. Semua taruhan diselesaikan selepas acara berakhir.
4. Kepentingan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
5. Had kepentingan boleh ditukar oleh bookmaker tanpa notis terlebih dahulu.
6. Sekiranya anggota kakitangan membuat sebarang kesilapan atau apa-apa kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (mis. Misal nyata dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan, dll) atau sepatutnya menjadi petanda lain taruhan yang telah diterima secara salah, bookmaker berhak mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
7. Pertaruhan diterima sebelum permulaan pertarungan dan semasa pertarungan (taruhan langsung). Semua pergaduhan Sekiro disiarkan dalam talian
8. **Peraturan:**
 - Pergaduhann berlangsung sehingga satu pejuang telah memenangi dua kali (maksimum 3 pusingan).
 - Pejuang yang membunuh lawan mereka berapa kali dinyatakan sebagai pemenang pusingan.
 - Kemenangan Cantik adalah kemenangan di mana salah seorang pejuang tidak kehilangan nyawa.
 - Satu nyawa diambil jika lawan shinobi mati.
 - Baki nyawa lawan shinobi dipaparkan sebagai sfera oren di atas sudut kiri atas penyiaran.
 - Pihak lawan Genichiro Ashina mempunyai nyawa tambahan (tersembunyi).
 - Jika shinobi mati, perkataan "Kematian" akan muncul semasa siaran pusingan itu.
9. **Pasaran berikut boleh didapati:**
 - **dalam pergaduhan:**
 - Menang
 - Jumlah Pusingan
 - Skor Betul
 - Jumlah Kematian Lebih/Kurang
 - **dalam pusingan:**
 - Menang

- Menang Ke Sifar Ya/Tidak

8.171. eSports Bicycle Racing

1. eSports Bicycle Racing adalah aliran simulator berbasikal di atas jalan.
2. Semua pertaruhan akan diselesaikan selepas acara berakhir.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
4. Had pegangan boleh diubah oleh pembuat buku tanpa notis terlebih dahulu.
5. Sekiranya ada kesilapan pentadbiran atau perisian yang dibuat semasa menerima taruhan (kesalahan nyata yang jelas, kebarangkalian tidak konsisten antara pasaran taruhan dan taruhan, dll) atau jika ada tanda-tanda lain yang menunjukkan taruhan itu salah, bookmaker berhak mengisytiharkan taruhan tersebut tidak sah.
6. Pertaruhan pada acara diterima hanya sebelum permulaan perlumbaan. Semua eSports Bicycle Racing disiarkan dalam talian.
7. Pasaran berikut boleh didapati:
 - Masa yang biasa (oleh negara) - taruhan di negara yang mewakili pelumba
 - Pemenang
 - Tempat Pada Kedudukan Terakhir
 - Bilangan Penunggang Di Perselangan Tempat
 - Dengan pasukan - taruhan pada pasukan yang mewakili pelumba
 - Pemenang
 - Tempat Pada Kedudukan Terakhir
 - Bilangan Penunggang Di Perselangan Tempat

8.172. Rumble Stars

1. Rumble Stars adalah permainan mudah alih yang disiarkan secara langsung di mana dua pasukan haiwan bermain bola sepak berlawanan antara satu sama lain.
2. Permainan adalah selama 3 minit. Sebaik sahaja salah satu pasukan telah menjaringkan 3 gol, permainan berakhir. Jika permainan berakhir dalam seri, akan ada masa 2 minit tambahan.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
4. Had pegangan boleh diubah oleh bookmaker tanpa notis terlebih dahulu.
5. Sekiranya ahli-ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan atau berlaku kegagalan apa-apa perisian pada masa penerimaan taruhan (contohnya, salah nyata yang nyata dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan, dll.), atau jika terdapat petunjuk lain dari taruhan yang diterima secara tidak sah, bookmaker berhak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak sah.
6. Pertaruhan diterima sebelum permulaan perlawanan dan semasa perlawanan (langsung). Semua permainan Rumble Stars disiarkan dalam talian.
7. Pasaran berikut boleh didapati:
 - M1, M2, Draw
 - Jumlah Gol, Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
 - Permainan Handicap dan Skor yang Betul

8.173. Brawlout

1. Brawlout adalah permainan multi pemain siaran langsung.
2. Semua pertarungan akan diselesaikan selepas tamat satu acara.
3. Pertarungan diletakkan pada perlawanan antara dua pemain.
4. Pemain yang berjaya mengeluarkan lawannya dari gelanggang 3 kali dianggap sebagai pemenang.
5. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
6. Had pegangan boleh ditukar oleh bookmaker tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli-ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan atau berlaku kegagalan apa-apa perisian pada masa penerimaan pertarungan (contohnya, salah nyata yang nyata dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan, dll.), atau jika terdapat petunjuk lain dari taruhan yang diterima secara tidak sah, bookmaker berhak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak sah.
8. Pertarungan diterima sebelum permulaan perlawanan dan semasa perlawanan (langsung). Semua pertandingan Brawlout disiarkan dalam talian.
9. Pasaran taruhan berikut boleh didapati:
 - Menang
 - Skor yang betul
 - Jumlah (Lebih / Kurang)
 - Kerosakan Maksimum Individu * (Lebih / Kurang) Pemain 1 / Pemain 2

* Kerosakan Maks Individu adalah kerosakan maksimum yang diterima oleh pemain yang dipilih semasa perlawanan (sebagai peratusan)

8.174. Bomberman

1. Bomberman adalah permainan multi pemain siaran langsung.
2. Semua pertarungan akan diselesaikan selepas tamat satu acara.
3. Pertarungan diletakkan pada perlawanan antara empat pemain. Pertandingan berlanjutan sehingga salah satu pemain telah memenangi 3 kali. Setiap pusingan berlangsung selama 2 minit.
4. Pemenang adalah pemain yang terakhir yang hidup. Jika lebih daripada satu pemain masih hidup pada akhir pusingan, maka hasil pusingan itu adalah seri. Sekiranya, semasa pusingan, pemain yang bertahan terakhir meletup pada masa yang sama, maka hasil pusingan itu adalah seri.
5. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
6. Had pegangan boleh ditukar oleh bookmaker tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli-ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan atau berlaku kegagalan apa-apa perisian pada masa penerimaan pertarungan (contohnya, salah nyata yang nyata dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan, dll.), atau jika terdapat petunjuk lain dari taruhan yang diterima secara tidak sah, bookmaker berhak untuk menyatakan taruhan tersebut tidak sah.
8. Pertarungan diterima sebelum permulaan perlawanan dan semasa perlawanan (langsung). Semua perlawanan Bomberman disiarkan dalam talian.
9. Pasaran berikut boleh didapati:
 - **Pada pusingan:**
 - Menang Dalam Pusingan
 - Jangka Masa Pusingan * (Lebih / Kurang)
 - **Pada kejohanan:**

- Jumlah Individu (bilangan pusingan pemain yang menang dalam kejohanan)
- Keputusan Kejohanan (pemain pertama yang mencapai 3 kemenangan dalam kejohanan itu dianggap sebagai pemenang)
- Genap/ganjil
- Handicap (perbezaan dalam bilangan pusingan yang dimenangi pemain pertama dan kedua)

* Tempoh pusingan adalah bilangan saat yang telah berlalu sejak pertandingan bermula. Nombor ini dikira dengan menolak nombor di mana pemasa berhenti dari 120 saat (nombor biasa pada pemasa pada permulaan pusingan).

8.175. War Thunder

1. "WarThunder" adalah permainan beberapa pemain yang disiarkan secara langsung.
2. Semua pertarungan diselesaikan selepas berakhirnya suatu acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
4. Batas pegangan boleh ditukar oleh bookmaker tanpa notis terlebih dahulu.
5. Sekiranya ada kesilapan pentadbiran atau perisian yang dibuat semasa menerima taruhan (kesalahan nyata yang nyata, ketidaksesuaian kebarangkalian antara pasaran taruhan dan taruhan, dll.) Atau jika ada tanda-tanda lain yang menyatakan taruhan itu salah, bookmaker berhak mengisytiharkan taruhan tersebut tidak sah.
6. Sekiranya berlaku kelakuan yang tiada semangat kesukanan pada acara, cth. tidak lengkap oleh allies atau allied, mempengaruhi hasil pertempuran, Bookmaker berhak mengisytiharkan taruhan tersebut tidak sah (pegangan akan dikembalikan).
7. Kedua-dua pra-perlawanan dan taruhan Langsung diterima. Semua perlawanan disalurkan secara dalam talian.
8. Pasukan yang telah memusnahkan semua kenderaan lawan mereka atau meninggalkan lawan mereka tanpa mata penyelamat dianggap sebagai pemenang.
9. Taruhan diterima dalam pertempuran rawak dalam permainan beberapa pemain dalam talian "WarThunder". Ahli pasukan dipilih secara rawak.
10. Bilangan mata yang diskor oleh setiap pasukan adalah sama dengan jumlah penyelamat yang ditinggalkan. Jenis kenderaan yang berbeza memerlukan bilangan penyelamat yang berbeza.
11. PASARAN BERIKUT BOLEH DIDAPATI:
 - Menang
 - Jumlah Frags
 - Jumlah (Genap/Ganjil)
 - Jumlah Selang

8.176. Robot Champions

1. Robot Champions adalah permainan beberapa pemain secara langsung.
2. Semua pertarungan akan diselesaikan selepas tamat satu acara.
3. Taruhan dilakukan pada perlawanan antara dua pemain.
4. Pemain yang berjaya menolak lawannya dari pentas atau memusnahkannya dianggap sebagai pemenang.
5. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
6. Batasan pegangan boleh ditukar oleh bookmaker tanpa notis terlebih dahulu.

7. Jika ada kesilapan pentadbiran atau perisian yang dibuat semasa menerima pertaruhan (kesalahan nyata yang nyata, ketidaksesuaian kebarangkalian antara pasaran pertaruhan dan pertaruhan, dll.) Atau jika ada tanda-tanda lain yang menyatakan pertaruhan itu salah, bookmaker berhak mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
8. Pertaruhan diterima sebelum permulaan perlawanan. Semua pertandingan Robot Champions disiarkan dalam talian.
9. **Pasaran taruhan berikut boleh didapati:**
 - Menang
 - Berapa Lama Perlawanan Akan Berakhir* (Lebih / Kurang) / Minit Pertarungan Akan Berakhir
 - Akankah Ada Masa Tambahan? – Ya/Tidak.

*Durasi pusingan adalah jumlah detik sejak awal pusingan yang diterima lewat pengurangan 120 detik (timer standar awal rode). Contoh: kalau skor dihentikan pada angka 74, durasi pusingan adalah $120 - 74 = 46$ detik.

8.177. KAD BOLA SEPAK

1. Kad bola sepak adalah permainan kad yang mengikuti beberapa peraturan bola sepak. Permainan ini mempunyai 2 pasukan (pemain): pasukan merah, yang hanya menggunakan kad merah (diamonds and hearts) dan pasukan hitam, yang hanya menggunakan kad hitam (spade dan clubs). Setiap pasukan mempunyai tiga dek kad:
 - Penjaga gol dipilih daripada kad dengan nilai berikut: 4 hingga Queen. Oleh kerana kedua-dua pasukan mempunyai dua kad setiap kesesuaian, dek ini mengandungi 18 kad secara jumlah.
 - Pertahanan dipilih dari kad dengan nilai-nilai berikut: 2 hingga 8. Dek ini mengandungi 14 kad secara jumlah.
 - Penyerang dipilih daripada kad dengan nilai berikut: 2 hingga Ace. Dek ini mengandungi 26 kad secara jumlah.
2. Setiap perlawanan terdiri daripada dua bahagian di mana setiap pasukan membuat tiga serangan. Oleh itu, setiap pasukan membuat enam serangan dalam perlawanan. Skor tertinggi dalam pertandingan ialah 6-6 jika setiap serangan menghasilkan gol. Skor terendah adalah 0-0.
3. Penjaga gawang dan pembela untuk kedua-dua pasukan dipilih secara rawak pada awal perlawanan dari dek kad yang berkaitan yang disebutkan di atas. Selepas ini, setiap pasukan mengambil gilirannya untuk menyerang, dengan pasukan merah akan menjadi yang pertama. Penyerang juga dipilih secara rawak. Kad penyerang pertama menentang kad pertahanan pertama pasukan lawan. Sekiranya nilai kad penyerang lebih tinggi daripada kad pertahanan, serangan berterusan dan pasukan penyerang memainkan kad kedua mereka. Nilai kad ini kemudiannya dibandingkan dengan kad pertahanan kedua. Sekiranya nilai kad penyerang lebih tinggi daripada kad pertahanan, pasukan penyerang mengambil "tendangan ke gol" iaitu mereka memainkan kad penyerang ketiga mereka. Sekiranya nilai kad ini lebih tinggi daripada kad penjaga gol, pasukan penyerang menjaringkan gol. Jika tidak, penjaga gol "membuat penyelamatan". Pasukan pertahanan boleh menghentikan serangan jika nilai kad pertahanan tidak lebih rendah daripada kad penyerang, yang mengakibatkan serangan tamat. Selepas serangan pertama pasukan merah dan hitam, penyerang kedua-dua pasukan dikeluarkan dari permainan dan serangan seterusnya bermula, menggunakan kad yang tinggal dalam dek kad serangan. Penjaga gol dan pemain pertahanan dikeluarkan dari permainan pada separuh masa kedua, sama seperti pada permulaan perlawanan, dan membuat tiga serangan.
4. Pasukan yang menjaringkan gol paling banyak akan dianggap sebagai pemenang. Jika kedua-

- dua pasukan menjaringkan gol yang sama, satu perlawanan akan berakhir dengan seri.
5. Seperti dalam bola sepak, perlawanan secara keseluruhannya berlangsung selama 90 minit. Setiap serangan adalah 15 minit masa permainan. Masa di mana pasukan pertama (merah) menjaringkan gol dikira menggunakan formula berikut: $(\text{nombor serangan} - 1) \times 15 + 5$. Masa di mana pasukan kedua (hitam) menjaringkan gol dikira menggunakan formula berikut: $(\text{serangan nombor} - 1) \times 15 + 10$. Sebagai contoh, jika pasukan merah mendapat skor dari serangan pertama mereka, mereka dianggap telah menjaringkan gol pada minit ke 5 perlawanan $((1-1) \times 15 + 5)$ sedangkan jika skor pasukan hitam dari serangan kelima mereka, mereka dianggap telah menjaringkan gol pada minit ke 70 perlawanan $((5-1) \times 15 + 10)$.
 6. ekiranya ada kesilapan pentadbiran atau perisian yang dibuat semasa menerima taruhan (tanda-tanda salah nyata, ketidaksesuaian antara pasaran pertaruhan dan pertaruhan, dll.) Atau jika ada tanda-tanda lain yang bertaruh itu salah, bookmaker berhak mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
 7. Pasaran taruhan berikut boleh didapati:
 - **Keseluruhan Perlawanan, separuh masa pertama dan separuh masa kedua** - Pemenang, Peluang Berganda, Jumlah, Handicap dan sebagainya
 - **Kad:**
 - Gol oleh Ace (Ya / Tidak)
 - Gol oleh Kad Bukan Gambar * (Ya / Tidak)
 - Jumlah Kad Penyerang ** (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Kad Penyerang Individu (Lebih / Kurang)
 - Serang Dengan Tiga Kad Bukan Gambar (Ya / Tidak)
 - Serang Dengan Tiga Kad Gambar (Ya / Tidak)
 - Pasangan Pertahanan Peringkat Yang Sama (Ya / Tidak)
 - Jumlah Serangan Dengan Tiga Kad Kesesuaian Sama (Lebih / Kurang)
 - Penjaga Gol Menjadi Kad Gambar (Ya / Tidak)

* Istilah "Kad Bukan-Gambar" merujuk kepada kad dengan nilai berikut: 2 hingga 10. "Kad Gambar" merujuk kepada kad dengan nilai berikut: Jack hingga Ace.

** Ini dikira dari jumlah semua kad penyerang yang dimainkan.

8.178. SEGA FOOTBALL

1. SEGA Football melibatkan penstriman untuk satu permainan konsol. Dua pasukan bermain bola sepak.
2. Satu perlawanan terdiri daripada 2 separuh masa, setiap separuh masa berlangsung selama 2 minit, dan termasuk masa kecederaan.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Jika ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan, apa-apa jenis kegagalan perisian yang terjadi apabila taruhan diterima (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung pada laman web dan pada slip taruhan, dsb.) atau jika terdapat sebarang petanda lain bahawa taruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan bahawa taruhan tersebut adalah tidak sah.
6. Kedua-dua pra-perlawanan dan taruhan secara langsung diterima. Semua perlawanan SEGA Football distrimkan dalam talian.
7. Pasaran berikut adalah tersedia:

- M1, M2, Seri
- Jumlah Gol, Jumlah Gol Individu
- Handicap dan Skor Betul

8.179. Dead Or Alive VI

1. Dead Or Alive VI melibatkan aliran pergaduhan permainan berbilang pemain.
 2. Pertaruhan diterima pada pergaduhan antara dua pejuang. Semua perlawanan mengikuti format "Race to 5 Win" dengan maksimum 9 pusingan.
 3. Semua pertaruhan diselesaikan selepas berakhirnya satu acara.
 4. Pejuang yang menyebabkan kecederaan yang paling banyak dalam pusingan dianggap sebagai pemenang.
 5. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap acara secara individu.
 6. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
 7. Sekiranya kakitangan membuat sebarang kesilapan, apa-apa kegagalan perisian berlaku apabila pertaruhan diterima (contohnya mispals yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kemungkinan yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung laman web dan slip taruhan, dll) atau jika ada petunjuk lain yang pertaruhan diterima secara tidak betul, bookmaker berhak mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
 8. Hanya pertaruhan LANGSUNG pada pejuang sahaja diterima. Perlawanan disiarkan dalam talian.
 9. **Pasaran berikut boleh didapati:**
 - **Pada Pusingan:**
 - Pemenang Pusingan;
 - Tempoh Pusingan (Lebih/Kurang)
 - Akankah *Flawless Victory/ Victory By Time* Berlaku (acara ini tidak eksklusif)
 - Siri Maksimum Pukulan Dalam Pusingan
 - Adakah Mana-mana Pejuang Cuba Untuk Melakukan *Break Blow* Atau *Break Hold*
 - Adakah Seorang Pejuang Terpilih Cuba Melakukan *Break Blow* atau *Break Hold*
 - **Pada Kejohanan:**
 - Pemenang Kejohanan
 - Jumlah Pusingan (Lebih/Kurang)
 - Jumlah Individu Pejuang (Lebih/Kurang)
 - Jumlah *Break Blows/Break Holds*
 - Jumlah Individu *Break Blows/Break Holds*
 - Kemenangan Sempurna. Ini dianggap telah berlaku jika *Flawless Victory* berlaku dalam sekurang-kurangnya satu pusingan.
- *Flawless Victory* adalah di mana seorang pejuang memenangi pusingan tanpa menanggung sebarang kecederaan.
 - *Victory By Time*. Jika kedua-dua pejuang tetap berdiri pada hujung pusingan, pemenang akan ditentukan berdasarkan pejuang mana yang telah menyebabkan kecederaan yang paling tinggi.
 - *Flawless Victory By Time*. Kedua-dua pejuang ini tetap berdiri di penghujung pusingan dan pemenang tidak menanggung sebarang kecederaan.
 - *Break Blow* merujuk kepada hentaman yang kuat yang menggunakan semua meter *Break Gauge*.
 - *Break Hold* merujuk kepada pegangan khas yang membolehkan seorang pejuang untuk memintas pembalasan. *Break Holds* menggunakan separuh daripada meter *Break Gauge*.
 - *Break Gauge* meter adalah bar biru di bawah bar kesihatan utama. Sebarang tindakan

memenuhi break gauge, tanpa mengira sama ada ia menyebabkan kecederaan pada lawan atau tidak.

Tempoh pusingan merujuk kepada bilangan saat yang telah berlalu sejak permulaan pusingan. Nombor ini dikira dengan menolak nombor terakhir di mana pemasa berhenti dari 40 saat (nombor standard pada pemasa pada permulaan pusingan). Sebagai contoh, jika pemasa berhenti pada 15, tempoh pusingan adalah 25 saat (40-15).

8.180. DOTA AUTO CHESS

1. Dota Auto Chess adalah permainan berbilang pemain secara langsung
2. Semua taruhan diselesaikan selepas tamat satu acara.
3. Pertaruhan diterima pada perlawanan antara 8 pemain.
4. Ruang "K / D / A" (kemenangan / kekalahan / seri) dipaparkan di penjuru kiri sebelah atas semasa perlawanan. Jika pemain kalah (pusingan terakhir perlawanan), 2 akan ditambahkan ke ruang "Kekalahan". Untuk tujuan penyelesaian taruhan, jika pemain tidak tamat di tempat pertama, maka jumlah putaran mereka yang hilang akan lebih rendah 1 dari nilai yang ditunjukkan dalam ruang "K / D / A".
5. Peta mini (yang dipaparkan di sudut kiri bawah) mengandungi 8 ruang iaitu satu untuk setiap pemain. Apabila pemain kalah, ruang mereka dikosongkan. Di mana pemain selesai dalam kedudukan perlawanan ditentukan oleh jumlah ruang yang diisi oleh lawan mereka pada akhir perlawanan.
6. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
7. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
8. Sekiranya ada kesilapan pentadbiran atau perisian yang dibuat semasa menerima taruhan (tanda nyata kebarangkalian, kebarangkalian tidak konsisten antara pasaran pertaruhan dan pertaruhan, dll.) Atau jika ada tanda-tanda lain yang taruhannya adalah salah, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
9. Kedua-dua pra-perlawanan dan pertaruhan Langsung diterima. Semua perlawanan Dota Auto Chess disiarkan dalam talian.
10. Pasaran taruhan berikut boleh didapati:
 - **Pada Pusingan**
 - Pemenang Pusingan
 - **Pada perlawanan:**
 - Jumlah Kemenangan (bilangan pusingan yang dimenangi pemain pada akhir perlawanan)
 - Jumlah Kekalahan (bilangan pusingan pemain yang kalah pada akhir perlawanan)
 - Jumlah Pusingan (bilangan pusingan yang dimainkan oleh pemain)
 - Jumlah Potongan yang Dimusnahkan (bilangan potongan musuh yang dimusnahkan pemain dalam perlawanan)
 - Jumlah Potongan yang Tidak Dimusnahkan (bilangan potongan musuh yang tidak dimusnahkan pemain dalam perlawanan)
 - Kedudukan Penamat Pemain (di mana pemain tamat dalam kedudukan akhir pada akhir perlawanan).

8.181. DART LANGSUNG

1. Peraturan Dart Langsung adalah sama seperti dart.

2. Kedua-dua pemain memulakan perlawanan dengan 301 mata. Pemain pertama untuk mengurangkan skor mereka kepada 0 kemenangan. Pemain bergilir-gilir untuk membaling 3 dart dengan pemain 1 melemparkan terlebih dahulu. Dart terakhir permainan harus mendarat sama ada double atau bullseye. Peraturan "Bust" juga diguna pakai, yang bermaksud jika seorang pemain menjaringkan lebih banyak mata daripada yang mereka perlukan untuk mengurangkan skor mereka kepada 0 (atau jika skor dikurangkan kepada 1), skor mereka akan ditetapkan semula kepada apa sebelum sebelum lawatan terakhir mereka ke papan. Giliran terakhir pemain juga akan dibatalkan jika mereka mengurangkan skor mereka kepada 0 tetapi dart terakhir tidak mendarat dengan double atau bullseye.
3. Sekiranya ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan atau sebarang kegagalan perisian berlaku apabila pertaruhan diterima (contohnya, tanda-tanda palsu yang nyata dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan dll), atau jika terdapat sebarang petunjuk lain yang pertaruhan telah diterima secara salah, bookmaker itu berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
4. **Pasaran berikut boleh didapati:**
 - Menang
 - Jumlah Dart (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Dart Individu (Lebih / Kurang)
 - Jumlah 180s (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Individu 180s (Lebih / Kurang)
 - Checkout Terakhir (Warna)
 - Checkout Kemenangan Perlawanan * (Lebih / Kurang)
 - Perlawanan Akan Tamat Pada Bullseye
 - Dart Pertama Pemain
 - Jumlah Baki Mata (Lebih / Kurang)
 - Tamat Enam-Dart

* Checkout merujuk kepada jumlah mata pemain skor dalam lawatan akhir mereka ke papan.

8.182. KOPANITO SOCCER (CYBER)

1. Semua taruhan diselesaikan pada keputusan pada akhir masa penuh.
2. Pertaruhan diterima pada perlawanan antara dua pemain.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
4. Para bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Pertandingan berlangsung selama 90 minit (dua separuh masa iaitu 45 minit setiap satu). Peraturan untuk Kopanito Soccer adalah sama seperti untuk bola sepak.
6. Sekiranya ahli-ahli kakitangan melakukan kesilapan atau sekiranya terdapat kegagalan perisian apa-apa berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (contohnya, salah nyata yang nyata dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip taruhan dll), atau terdapat tanda-tanda pertaruhan yang diterima dengan tidak betul, bookmaker itu berhak mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
7. **Pasaran berikut boleh didapati:**
 - Menang
 - Kedua-dua Pasukan Akan Skor
 - Jumlah (Lebih / Kurang)
 - Jumlah (Genap / Ganjil)
 - Peluang Berganda

- Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
- Gol Pertama
- Pasukan Akan Memenangi Kedua-dua Separuh Masa

8.183. Liga Super Kickers

1. Semua pertaruhan diselesaikan setelah tamatnya acara.
2. Pertaruhan diterima pada perlawanan antara dua pemain.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap acara secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Perlawanan berlangsung selama 3 minit + masa tambahan.
6. Sekiranya seri berlaku dalam masa biasa dan / atau masa tambahan, pasukan terus bermain sehingga gol dijaringkan oleh mana-mana pasukan (Gol Emas).
7. Sekiranya anggota staf melakukan kesalahan atau sekiranya berlaku kegagalan perisian pada masa penerimaan pertaruhan (cth. Salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, tidak konsisten antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan / Langsung dan pada slip pertaruhan dll), atau harus ada petunjuk lain mengenai taruhan yang diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.

8. **Pasaran berikut tersedia:**

- Menang (M1 / M2)
- Kedua-dua Pasukan Akan Skor
- Handicap
- Jumlah (Lebih / Kurang)
- Jumlah (Genap / Ganjil)
- Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
- Skor yang betul
- Bilangan Gol Tepat
- Gol Dalam Masa Tambahan *

* Gol dalam masa tambahan adalah gol yang dijaringkan selepas saat ke-180 perlawanan atau gol emas.

8.184. SUPER BLOOD HOCKEY

1. Super Blood Hockey melibatkan aliran permainan berbilang pemain (simulator hoki ais).
2. Semua pertaruhan akan diselesaikan selepas tamat satu acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pemilihan secara individu.
4. Para bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Sekiranya pemenang tidak ditentukan secara tetap, penentuan penalti (tempoh keempat) berlaku. Sekiranya ini berlaku, keputusan penentuan penalti ini hanya diambil kira untuk menyelesaikan taruhan pemenang pertandingan. Semua taruhan lain diselesaikan berdasarkan keputusan 3 tempoh pertama.
6. Sekiranya anggota staf membuat sebarang kesilapan atau kegagalan perisian berlaku apabila pertaruhan diterima (contohnya, salah cetakan yang nyata dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kemungkinan yang dipaparkan di bahagian Sukan / Langsung dan slip pertaruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima secara salah, bookmaker itu berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.

7. Kedua-dua perlawanan dan pertaruhan langsung diterima. Semua pertandingan Super Blood Hockey di aliran dalam talian.
8. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada keseluruhan perlawanan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir pertandingan yang relevan)**
 - Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah Lebih / Kurang
 - Jumlah Individu Lebih / Kurang
 - Handicap
 - Jumlah Genap / Ganjil
 - Individu Jumlah Genap / Ganjil
 - Tiada Seri akan Berlaku Ya / Tidak
 - Skor Betul
 - Adakah Gol Dapat Dijaringkan Di Setiap Tempoh? Ya/Tidak
 - Adakah Setiap Tempoh Berakhir Dengan Seri? Ya/Tidak
 - Tempoh Markah
 - Keputusan Tempoh
 - Bilangan Mata Tepat
9. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada satu tempoh (pertaruhan diselesaikan mengikut tempoh skor yang berkaitan):**
 - Menang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah Lebih / Kurang
 - Jumlah Individu Lebih / Kurang
 - Jumlah Genap / Ganjil
 - Individu Jumlah Genap / Ganjil
 - Kedua-dua Pasukan Akan Skor Ya / Tidak

8.185. BATTLESHIP

BATTLESHIP 6X6

1. Ini adalah permainan dua pemain di mana lawan bergilir-gilir untuk menembak kapal perang masing-masing. Sebelum permainan dimulakan, pemain perlu mengatur kapal perang mereka di grid 6x6. Fleet setiap pemain terdiri dari kapal-kapal berikut:
 - satu kapal penjelajah (panjang 3 sel)
 - dua pemusnah (masing-masing 2 sel panjang)
 - tiga kapal kuasa (setiap satu sel panjang)
2. Pemain 1 melakukan rembatan pertama. Sekiranya mereka tidak menembak salah satu kapal lawan mereka, pemain seterusnya akan membuat tembakan. Pemain yang berjaya menenggelamkan semua kapal perang lawan mereka dianggap pemenang.
3. Sekiranya anggota staf melakukan kesalahan atau sekiranya berlaku kegagalan perisian pada masa penerimaan pertaruhan (mis. Salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, Tidak konsisten antara kebarangkalian di tempat yang berbeza dll), atau sekiranya ada petunjuk lain tentang taruhan yang diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah. Sekiranya berlaku kegagalan perisian, permainan mungkin terganggu, maka semua taruhan yang belum diselesaikan akan dikembalikan.
4. **Pasaran berikut tersedia:**
 - Menang

- Jumlah Tembakan (Lebih/Kurang)
- Jumlah Tembakan Individu (Lebih/Kurang)
- Jumlah Tembakan (Genap/Ganjil)
- Jumlah Kapal Terbenam
- Kapal Tenggelam Seterusnya (Kapal Kuasa Pemusnah/Kapal Penjelajah)
- Siapa Yang Akan Tenggelam Kapal Seterusnya (Pemain 1/Pemain 2)
- Sekurang-kurangnya Satu Kapal Yang Telah Ditembak* Akan Tinggal Di Akhir Permainan
- Semua Kapal Tenggelam (Kapal Kuasa/Tidak, Pemusnah Ya/Tidak, Kapal Penjelajah Ya / Tidak)
- Sasaran Tepat Maksimum ** (Lebih/Kurang)

* iaitu kapal yang telah ditembak tetapi tidak tenggelam.

** Tembakan Tepat adalah satu siri tembakan berturut-turut yang terkena kapal perang sehingga tersasar atau permainan berakhir.

8.186. WORLD OF WARSHIPS

1. World of Warships melibatkan penstriman permainan beberapa pemain.
2. Semua pertarungan diselesaikan setelah tamatnya acara.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap acara secara individu.
4. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.
5. Sekiranya kesilapan dilakukan oleh anggota kakitangan atau kegagalan perisian berlaku semasa pertarungan diterima (contohnya kesalahan cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan/Langsung dan pada slip pertarungan dll), atau jika ada ada petunjuk lain bahawa pertarungan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertarungan tersebut tidak sah.
6. Dalam kes perilaku tidak sportif yang memengaruhi hasil pertandingan, yakni: para sekutu tidak ikut serta dalam pertandingan atau dibunuh oleh sekutunya, syarikat pertarungan memegang hak untuk membatalkan semua pertarungan pada pertandingan tersebut maka semua pertarungan akan dikembalikan dengan odd "1".
7. Kedua-dua pertarungan pra-perlawanan dan langsung diterima. Semua perlawanan World of Warships disiarkan dalam talian.
8. **Peraturan:**
 - Perlawanan berlangsung sehingga 20 minit.
 - Permainan ini dimainkan oleh dua pasukan yang terdiri daripada 12 pemain. Dalam kes yang jarang berlaku, pasukan mungkin terdiri daripada pemain yang lebih sedikit.
 - Pasukan mendapat mata untuk menghancurkan kapal musuh dan menjaga wilayah yang mereka tawan. Mereka kehilangan mata sekiranya kehilangan rakan sepasukan.
 - Skor sesuai dengan jumlah kapal musuh yang dihancurkan oleh setiap pasukan (dengan kaedah apa pun).
9. **Peraturan untuk menentukan pemenang:**
 - Satu pasukan menang jika mereka mendapat 1.000 mata atau lawan mereka mencapai 0 mata.
 - Sekiranya satu pasukan merebut pangkalan musuh dalam mod pertempuran standard, ia akan diberikan 1,000 mata dan menang secara automatik.
 - Satu pasukan menang jika menghancurkan semua kapal musuh.
 - Selepas 20 minit, pasukan yang berjaya memperoleh mata terbanyak dianggap sebagai pemenang.

10. Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada permainan (pertaruhan diselesaikan mengikut skor akhir):

- Menang
- Jumlah
- Jumlah Individu
- Handicap
- Jumlah Genap/Ganjil
- Pemain Untuk Bertahan
- Jumlah Pemain
- Kaedah Kemenangan
 - oleh frags - semua kapal musuh musnah
 - dengan mata - pasukan mendapat 1,000 mata atau pasukan lawan mendapat 0 mata
 - kaedah lain - kaedah menang yang tidak dinyatakan di atas

8.187. HOKI MEJA

1. Semua perlawanan dimulakan dengan puck yang diletakkan di tengah. Permainan dimulakan dengan isyarat pembukaan. Sekiranya ada pemain memainkan puck sebelum isyarat, face-off dibuat.
2. Face-off dibuat dengan menjatuhkan puck di bahagian tengah.
3. Tiga (3) saat mesti berlalu selepas masing-masing face-off sebelum gol yang sah dapat dijaringkan.
4. Sebelum gol dapat dikira setelah face-off, salah satu perkara berikut mesti berlaku:
 - (a) Puck menyentuh papan sisi.
 - (b) Puck menyentuh angka permainan selain dari pusat penyerang atau penjaga gawang bertahan sekurang-kurangnya 3 saat selepas face-off.
 - (c) Hantaran sengaja dibuat ke pusat. Sekiranya tidak jelas sama ada pusat menerima umpan dari hantaran yang disengaja atau secara tidak sengaja, pemain bertahan (atau pengadil, jika ada) dapat memutuskan sama ada pusat itu dibenarkan menjaringkan gol langsung. Sekiranya diputuskan bahawa pusat tidak dapat menjaringkan gol langsung, maka pusat hanya dapat menjaringkan gol dengan mematuhi (a) atau (b).
5. Puck mesti tinggal di gawang gol untuk tujuan dikira. Masuk dan keluar tidak dikira. Sekiranya puck keluar dari gawang gol, perlawanan akan berterusan tanpa gangguan.
6. Gol tidak sah,
 - jika gol dijaringkan ketika bel terakhir dibunyikan
 - jika gol dijaringkan dengan menggerakkan keseluruhan permainan
7. Sekiranya ada angka atau penjaga gol pecah ketika gol dijaringkan, gol itu sah.
8. Sekiranya puck berada di barisan gol sepenuhnya dan tidak menyentuh penjaga gol, pemain bertahan boleh memanggil "halangan" dan face-off dibuat.
9. Sekiranya puck berada dalam keadaan rehat penuh dalam kawasan gol dan tidak menyentuh garisan gol, pemain bertahan mesti memainkan puck tersebut.

8.188. TABLE FOOTBALL/ BOLASEPAK MEJA

1. Tidak ada had masa pada pertandingan bola sepak meja (permainan). Pertandingan terdiri daripada 3 (tiga) atau 5 (lima) permainan.
2. Seorang pemain (atau berganda) memenangi 3 permainan sekiranya mereka memenangi dua perlawanan. Seorang pemain (atau berganda) akan memenangi 5 permainan sekiranya mereka

memenangi tiga perlawanan. Seorang pemain (atau berganda) akan memenangi permainan jika mereka telah menjaringkan 5 (lima) atau 7 (tujuh) gol bergantung pada syarat kejuaraan atau kejohanan.

3. Jika skor 4: 4 dalam permainan 5 gol terakhir, pemain meneruskan permainan sehingga mereka mendapat margin 2 gol atau mempunyai 8 mata. Sebagai contoh, jika skor mencapai 4: 4 pada perlawanan penentuan, maka permainan akan bersambung sehingga skor menjadi 4: 6, 6: 4, 5: 7, 7: 5, 6: 8 atau 8: 6. Tetapi selepas skor 7: 7, permainan akan berakhir pada skor 8: 7 atau 7: 8.
4. Jika skor 6: 6 dalam permainan 7 gol terakhir, pemain meneruskan permainan sehingga salah satu dari mereka mendapat margin 2 gol atau mempunyai 8 mata. Sebagai contoh, jika dalam permainan terakhir skor mencapai 6: 6, maka permainan akan berterusan sehingga skor menjadi 6: 8 atau 8: 6. Tetapi selepas skor 7: 7, permainan akan berakhir pada skor 8: 7 atau 7: 8.
5. **Pertaruhan berikut boleh diletakkan pada perlawanan (permainan):**
 - Menang
 - Handicap
 - Jumlah (Lebih / Kurang)
 - Jumlah Individu (Lebih / Kurang)
 - Jumlah (Genap / Ganjil)
 - Skor yang betul
6. Sekiranya perlawanan bola sepak meja terganggu dan tidak bersambung atau tidak diselesaikan dalam masa 24 jam, maka ia akan dibatalkan. Pertaruhan mengenai keputusan pertandingan yang terganggu dan ditinggalkan akan diselesaikan dengan kebarangkalian "1", kecuali untuk pertaruhan pada permainan yang sudah dimainkan dan dalam kes-kes di mana keputusannya sudah ditentukan pada saat perlawanan dihentikan.

8.189. Hoki udara

1. Pertandingan terdiri daripada 3 pusingan, masing-masing berlangsung selama 7 minit.
2. Pemain diberi mata untuk setiap gol yang mereka jaringkan. Gol, dan mata yang diberikan untuk mereka, dikira jika puck jatuh ke gawang pemain.
3. Pemain hanya boleh menyentuh puck di separuh kawasan mereka sendiri. Sekiranya pemain tidak memukul puck, lawan mereka bergilir untuk memukulnya.
4. Senarai berikut dianggap melanggar peraturan:
 - Menekan puck ke atas meja.
 - Seorang pemain menyentuh puck mereka sendiri dengan apa sahaja kecuali kayu mereka.
 - Seorang pemain menyentuh puck di bahagian tengah lawan mereka.
 - Seorang pemain kehilangan kayu mereka.
 - Puck terbang dari meja kerana tembakan kuat.

8.190. PIALA AIR HOCKEY INFINITY

1. Pemain diberikan satu mata untuk setiap gol yang mereka jaringkan. Perlawanan terdiri daripada 7 set, masing-masing berlangsung sehingga pemain mendapat 7 mata.
2. Berikut dianggap melanggar peraturan:
 - Menekan puck ke atas meja.
 - Seorang pemain menyentuh puck di bahagian sendiri dengan apa sahaja kecuali dayung mereka.

- Seorang pemain menyentuh puck di bahagian tengah lawan mereka.
- Seorang pemain kehilangan dayung mereka.
- Puck terbang dari meja kerana tembakan kuat.

8.191. VICTORY FORMULA

1. Permainan ini melibatkan 2 pemain. Setiap pemain mempunyai formula tersendiri untuk mengira jumlah mata mereka. Pemenang adalah pemain yang skor mata paling banyak. Sekiranya kedua-dua pemain skor jumlah mata yang sama, permainan akan berakhir seri. Terdapat 4 formula yang mungkin:
 - $x1 + x2 + x3$
 - $(x1 + x2) * x3$
 - $x1 * x2 + x3$
 - $x1 * x2 * x3$

Contohnya, sekiranya pemain 1 mempunyai formula 3, mata mereka dikira mengikut formula $x1 * x2 + x3$. Simbol $x1$, $x2$, dan $x3$ mewakili nombor dari 0 hingga 9 (yang diundi secara rawak). Sebelum permainan bermula, hanya formula yang diberikan kepada setiap pemain yang diketahui. Kemudian, setelah permainan dimulakan, $x1$ diundi untuk setiap pemain secara individu. Pada peringkat seterusnya, $x2$ diundi untuk setiap pemain secara individu. Akhir sekali, pemboleh ubah ketiga ditunjukkan dan permainan berakhir.
2. Sekiranya staf melakukan kesalahan atau sebarang kegagalan perisian berlaku semasa pertarungan diterima (contohnya salah cetak yang jelas pada kebarangkalian, ketidakseragaman antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Langsung dan dalam slip pertarungan dan lain-lain), atau sekiranya ada petunjuk lain bahawa pertarungan telah diterima dengan salah, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertarungan tersebut tidak sah. Sekiranya berlaku kegagalan perisian, permainan mungkin tergendala, bagi kes ini semua pertarungan yang tidak dapat diselesaikan akan dikembalikan.
3. **Pasaran yang tersedia adalah seperti berikut:**
 - Menang
 - Jumlah
 - Jumlah Individu
 - Jumlah (Genap/Ganjil)
 - Handicap
 - Bilangan Tepat Mata Markah
 - Perbezaan Tepat Markah
 - Pemain 1/Pemain 2, Keputusan + Jumlah

8.192. Lotto Rusia

1. Permainan ini melibatkan 2 pemain yang masing-masing memiliki satu tiket loteri. Pada setiap tiket terdapat 3 barisan dengan 5 nombor. Semasa permainan, barrels dengan nombor antara 1 hingga 90 dicabut satu demi satu secara rawak hingga pemenang ditentukan. Pemenangnya ialah pemain pertama yang meliputi secara penuh satu barisan pada tiket mereka. Satu seri boleh terjadi sekiranya kedua-dua pemain melengkapkan satu barisan pada masa yang sama.
2. Sekiranya ada ahli kakitangan telah melakukan kesalahan atau telah berlaku kegagalan perisian semasa penerimaan pertarungan (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, paparan kebarangkalian yang tidak konsisten antara yang ditunjukkan di bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertarungan dsb), atau jika ada petunjuk lain yang menunjukkan pertarungan diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk

mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah. Dalam kes kegagalan perisian, permainan mungkin akan terganggu, dan semua pertaruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.

3. Pasaran berikut ada tersedia:

- Pemain Yang Akan Menang
- Jumlah Barrels
- Jumlah Tepat Barrels
- Jumlah Barrels Genap/Ganjil
- Jumlah Nombor Termasuk
- Jumlah Individu Nombor Termasuk
- Jumlah Nombor Termasuk Genap/Ganjil
- Barisan Untuk Dimasukkan
- Adakah Akan Terdapat Satu Barrel Dengan Nombor Yang Dinyatakan?

8.193. RUGBALL

1. Pertandingan terdiri daripada empat tempoh dengan masa selama 8 minit untuk setiap tempoh. Sekiranya perlawanan berakhir dengan keputusan seri, satu tempoh lebih masa akan dimainkan. Setiap pasukan berhak mendapat masa selama 30 saat untuk setiap tempoh.
2. Bola boleh dibaling, dilempar, dilambung, dibawa, atau digulung dalam mana-mana arah.
3. Pemain dibenarkan berlari bersama-sama dengan bola.
4. Pemain boleh bersentuhan dan mengatasi pemain lain, tetapi mereka tidak dibenarkan membuat tindakan yang tidak dibenarkan.
5. Tindakan yang tidak dibenarkan. Pemain tidak boleh:
 - Menggunakan tangan mereka untuk memegang kepala pemain lain
 - Menyekat pemain yang lapang selama lebih dari 10 saat
 - Menyerang, menjatuhkan, atau menyandung lawan
 - Menggunakan kaki mereka atau menyambar kaki pemain lain
 - Menolak pemain dari belakang ketika melemparkan bola ke dalam jaring
 - Menggenggam pakaian pemain tanpa melepaskannya
 - Dengan sengaja menyebabkan kecederaan
 - Menyerang pemain pada pasukan lawan di kawasan penalti, di bawah kawasan jaring, dengan keadaan yang mereka memasuki kawasan tersebut dengan bola (hukuman untuk pelanggaran ini adalah penggantungan selama 30 saat untuk pasukan melakukan kesalahan)
6. Pemain boleh:
 - Menggunakan salah satu atau kedua-dua lengan mereka untuk memegang badan atau lengan pemain lain
 - Melakukan aksi penyingkiran untuk menjatuhkan pemain lain ke atas lantai
 - Menyerang pemain lain yang tidak memiliki bola
 - Mendapatkan bantuan daripada rakan sepasukan mereka untuk merebut bola
 - Membaling bola dari mana-mana kedudukan dengan menggunakan mana-mana teknik
7. Jika peraturan dilanggar, permainan akan dihentikan, dan pasukan yang terkena kesalahan akibat tindakan pasukan lawan akan melemparkan bola daripada luar kawasan permainan.

8.194. Guilty Gear

1. Guilty Gear ialah satu penstriman permainan berbilang pemain (satu simulator pertarungan).
2. Semua pertaruhan diselesaikan selepas tamatnya satu acara.

3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara individu.
4. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Kedua-dua pertarungan pra-perlawanan dan pertarungan Secara Langsung diterima. Semua perlawanan Guilty Gear distrimkan dalam talian.
6. Perlawanan berlangsung hingga seorang pejuang memenangi 5 pusingan (bilangan maksimum pusingan ialah sebanyak 9).
7. Setiap pusingan berlangsung selama 45 saat.
8. Kaedah Kemenangan:
 - Kemenangan slash (seorang pejuang mengalahkan lawan mereka sebelum had masa pusingan tamat – dipaparkan dalam penstriman sebagai “Slash”)
 - Kemenangan masa (seorang pejuang menewaskan lawan mereka selepas had masa pusingan telah tamat – pemenang ditentukan oleh pejuang yang mempunyai baki mata kesihatan paling banyak dan dipaparkan dalam penstriman sebagai “Time’s up”)
 - Kemenangan perfect (seorang pejuang mengalahkan lawan mereka tanpa kehilangan sebarang mata kesihatan – dipaparkan dalam penstriman sebagai “Perfect”)
9. Pasaran berikut adalah tersedia:
 - **pada keseluruhan perlawanan**
 - Menang
 - Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Jumlah Individu (Lebih/Kurang)
 - Jumlah Menang Pada Masa (Lebih/Kurang)
 - pada pusingan individu:
 - Menang Dalam Pusingan
 - Tempoh Pusingan (Lebih/Kurang)
 - Kaedah Untuk Menang Dalam Pusingan Pemenang Dan Kaedah Menang Dalam Pusingan
 - Pemenang Dan Kaedah Menang Dalam Pusingan
10. Sekiranya ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan, sebarang kegagalan perisian berlaku apabila pertarungan diterima (cth, salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung di laman web dan pada slip pertarungan, dsb.) , atau jika terdapat mana-mana petanda lain bahawa pertarungan telah diterima secara silap, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertarungan tersebut tidak sah.

8.195. Kejohanan Dead Or Alive VI

1. Kejohanan Dead Or Alive VI ialah satu siaran permainan pertempuran berbilang pemain.
2. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara individu.
3. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
4. Sekiranya ahli kakitangan membuat kesilapan atau sekiranya terjadi sebarang kegagalan perisian semasa penerimaan pertarungan (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertarungan dsb.), atau sekiranya terdapat petanda lain bahawa

pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.

5. Semua permainan distrimkan dalam talian.
6. Pertaruhan boleh diletakkan pada kejohanan kalah mati, termasuk playoff untuk tempat ke-3. Setiap kejohanan menampilkan lapan pejuang. Pemenang adalah pejuang yang menyebabkan paling banyak kerosakan dalam masa yang diperuntukkan. Pejuang yang tidak melepasi pusingan pertama akan ditempatkan pada kedudukan kelapan. Empat tempat pertama dimenangi sepanjang berlangsungnya kejohanan.
7. Semua pertaruhan diselesaikan selepas berakhirnya acara yang berkenaan.
8. Terma:
 - Menang Sempurna adalah apabila seorang pejuang tidak mendapat kerosakan sepanjang berlangsungnya satu pusingan.
 - Menang Pada Masa diberikan kepada pemain yang telah menyebabkan paling banyak kerosakan pada penghujung pusingan jika kedua-dua pemain masih hidup.
 - Satu Break Blow ialah pukulan kuat yang menggunakan 100% daripada Break Gauge.
 - Satu Break Hold ialah satu pergerakan khas yang boleh menghentikan sebarang pukulan dengan kos 50% daripada Break Gauge.
 - Tempoh Pusingan bermaksud jumlah saat yang telah berlalu sejak pusingan bermula. Nombor ini dikira dengan menolak nombor pada waktu pemasa berhenti bermula dari 40 saat (nombor standard pada pemasa pada permulaan setiap pusingan). Contohnya, jika kira detik berhenti pada 15, tempoh berlangsungnya pusingan ialah $40-15=25$ saat.

9. PASARAN YANG TERSEDIA

- PADA SATU PUSINGAN:
 - Menang Dalam Pusingan – pertaruhan menang jika anda meneka dengan betul pejuang yang menang dalam pusingan yang terpilih.
 - Menang Sempurna Dalam Pusingan – pertaruhan menang jika anda meneka dengan betul bahawa akan ada Menang Sempurna dalam pusingan yang terpilih.
 - Menang Pada Masa Dalam Pusingan – pertaruhan menang jika anda meneka dengan betul bahawa akan ada Menang Pada Masa dalam pusingan yang terpilih.
 - Pejuang Membuat Break Hold – pertaruhan menang jika anda meneka dengan betul bahawa pejuang yang terpilih akan melakukan satu Break Hold dalam pusingan yang terpilih.
 - Mana-mana Pejuang Membuat Break Hold – pertaruhan menang jika anda meneka dengan betul bahawa mana-mana pejuang akan melakukan satu Break Hold dalam pusingan yang terpilih.
 - Pejuang Membuat Break Blow – pertaruhan menang jika anda meneka dengan betul bahawa pejuang yang terpilih akan melakukan satu Break Blow dalam pusingan yang terpilih.
 - Mana-mana Pejuang Membuat Break Hold – pertaruhan menang jika anda meneka dengan betul bahawa mana-mana pejuang akan melakukan satu Break Blow dalam pusingan yang terpilih.
 - Tempoh Pusingan – pertaruhan menang jika anda meneka dengan betul tempoh berlangsungnya pusingan yang terpilih.
 - Siri Maksimum dalam Pusingan – pertaruhan menang jika anda meneka dengan betul tempoh siri maksimum dalam pusingan yang terpilih.
- UNTUK KEJOHANAN:
 - Kedudukan Kejohanan – pertaruhan menang jika anda meneka dengan betul kedudukan pejuang yang terpilih apabila tamatnya kejohanan.
 - Julat Kedudukan Kejohanan – pertaruhan menang jika anda meneka dengan betul julat kedudukan untuk kedudukan akhir pejuang yang terpilih (julat hingga dan termasuklah nombor terakhir).

- 2 Tempat Pertama Dalam Urutan – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul pejuang mana yang akan mendapat tempat pertama dan pejuang mana yang akan mendapat tempat ke-2 dalam kejohanan.
- 2 Tempat Pertama Dalam Mana-Mana Urutan – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul pejuang mana yang akan mendapat tempat pertama dan ke-2, tidak kira dalam mana-mana urutan.
- Pertarungan Kejohanan Terpendek – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul tempoh berlangsungnya pusingan terpendek untuk kejohanan, termasuk semua pertarungan kejohanan serta playoff untuk tempat ke-3.
- Pertarungan Kejohanan Terpanjang – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul tempoh berlangsungnya pusingan terpanjang untuk kejohanan, termasuk semua pertarungan kejohanan serta playoff untuk tempat ke-3.
- Pertarungan Terpendek Watak – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul tempoh berlangsungnya pusingan terpendek untuk watak yang terpilih dalam kejohanan, termasuk semua pusingan di mana watak itu mengambil bahagian.
- Pertarungan Terpanjang Watak – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul tempoh berlangsungnya pusingan terpanjang untuk watak yang terpilih dalam kejohanan, termasuk semua pusingan di mana watak itu mengambil bahagian.
- Jumlah Menang Sempurna Dalam Kejohanan – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul untuk jumlah Menang Sempurna yang akan ada dalam kejohanan, termasuk semua pusingan kejohanan serta playoff untuk tempat ke-3.
- Jumlah Menang Sempurna Watak – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul untuk jumlah Menang Sempurna yang akan didapatkan oleh watak yang terpilih dalam kejohanan, termasuk semua pusingan di mana watak itu mengambil bahagian.
- Siri Maksimum Kejohanan – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul siri maksimum dalam kejohanan, termasuk semua pusingan kejohanan serta playoff untuk tempat ke-3.
- Siri Maksimum Watak – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul siri maksimum watak yang terpilih dalam kejohanan, termasuk semua pusingan di mana watak itu mengambil bahagian.
- Jumlah Break Blows Dalam Kejohanan – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul jumlah Break Blows yang akan ada dalam kejohanan, termasuk semua pusingan kejohanan serta playoff untuk tempat ke-3. Semua Break Blows dalam semua pusingan diambil kira tidak kira watak mana yang melakukannya.
- Jumlah Break Blows Watak – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul jumlah Break Blows yang akan dilakukan oleh watak yang terpilih dalam kejohanan, termasuk semua pusingan di mana watak itu mengambil bahagian. Hanya Break Blows yang dilakukan oleh watak yang terpilih akan diambil kira.
- Jumlah Break Blows Dalam Kejohanan – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul jumlah Break Blows yang akan ada dalam kejohanan, termasuk semua pusingan kejohanan serta playoff untuk tempat ke-3. Semua Break Holds dalam semua pusingan diambil kira tidak kira watak mana yang melakukannya.
- Jumlah Break Holds Watak – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul jumlah Break Holds yang akan dilakukan oleh watak yang terpilih dalam kejohanan, termasuk semua pusingan di mana watak itu mengambil bahagian. Hanya Break Holds yang dilakukan oleh watak yang terpilih akan diambil kira.
- Jumlah Tempoh Pertarungan Dalam Kejohanan – pertarungan menang jika anda meneka dengan betul jumlah tempoh berlangsungnya semua pusingan dalam kejohanan, termasuk playoff untuk tempat ke-3.
- Jumlah Tempoh Pertarungan Watak – pertarungan menang jika anda meneka dengan

betul jumlah tempoh berlangsungnya semua pusingan untuk watak yang terpilih, termasuk semua pusingan di mana watak itu mengambil bahagian.

8.196. Pickleball

1. Satu perlawanan terdiri daripada tiga set dan dimainkan dengan dua kemenangan.
2. Satu permainan dimainkan hingga sebanyak 11 mata. Mata hanya diberikan kepada pasukan yang melakukan servis, untuk kemenangan servis dan untuk kesilapan yang dilakukan oleh pihak lawan mereka. Pasukan pertama yang mendapat 11 mata diisytiharkan sebagai pemenang. Jika skor adalah sama pada 10:10, permainan diteruskan sehingga satu pasukan mendapat kelebihan sebanyak 2 mata.
3. Jika satu perlawanan dimulakan tetapi tidak diselesaikan atas mana-mana sebab (cth., peserta menarik diri daripada permainan atau telah hilang kelayakan), pertaruhan pada semua hasil keputusan yang telah ditentukan secara muktamad berdasarkan format perlawanan pada masa perlawanan terganggu (cth. hasil keputusan daripada set pertama, jumlah set pertama, dsb.) akan diselesaikan. Semua pertaruhan yang lain akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.

8.197. Killer Joker

1. Dek mengandungi 36 kad (dari 6 hingga A) dan 2 jokers (hitam dan merah).
 - Pemain 1 diberikan kad suit hitam (clubs & spades)
 - Pemain 2 diberikan kad suit merah (hearts & diamonds)
 - Kad dicabut daripada dek hingga salah seorang daripada jokers muncul. Pemain dengan jumlah kad terbanyak menang (permainan boleh berakhir dengan satu seri).
2. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan, terjadinya sebarang kegagalan perisian apabila pertaruhan diterima (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung di laman web dan pada slip pertaruhan, dsb.) , atau jika terdapat mana-mana petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah. Sekiranya berlaku ralat perisian, permainan mungkin terganggu, dalam kes ini, mana-mana pertaruhan yang belum diselesaikan akan dikembalikan (diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00).
3. Pasaran berikut adalah tersedia:
 - Menang
 - Jumlah
 - Jumlah Kad
 - Mata Sama

8.198. SETTE E MEZZO

1. Permainan ini menggunakan satu dek 40 kad dalam empat suit. Pada permulaan permainan, dua kad diedarkan: satu kepada pemain (menghadap ke atas) dan satu kepada ejen (menghadap ke bawah). Pemain kemudiannya mesti membuat keputusan sama ada hendak mencabut lebih banyak kad atau tidak. Ejen mengambil kad selepas pemain. Pemain mesti mendapat lebih banyak mata daripada ejen, tanpa melebihi 7.5 mata. Jika kedua-dua pemain dan ejen mendapat jumlah mata yang sama dan pemain tidak mengambil kombinasi kad yang menang (lihat kombinasi kad), ejen itu menang.

Jika kedua-dua pemain dan ejen mendapat 7.5 mata, sesiapa yang mempunyai kombinasi kedudukan tertinggi menang.

Jika pemain mendapat 8 atau lebih mata dengan apa-apa jumlah kad, dia akan bust dan oleh itu kalah. Jika ejen tetapi bukan pemainnya bust, pemain itu menang. King of diamonds memiliki nilai kad yang paling bernilai yang ada dalam satu gabungan kad.

Kedudukan dalam dek 40 kad: 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A.

Nilai kad mengikut kedudukan mereka: 2; 3; 4; 5; 6; 7; 0.5; 0.5; 0.5; 1.

Kedudukan kombinasi kad:

- Sette e Mezzo Classic: 7.5 mata dengan lebih daripada dua kad.
- Sette e Mezzo Reale: 7.5 mata dengan dua kad, satu daripadanya ialah tujuh dan satu lagi ialah kad gambar (K, Q, J).
- Sette et Mezzo Realissimo – 7.5 mata dengan dua kad, salah satu daripadanya adalah kings of diamonds.
- Sette e Mezzo Doppio 7: dua tujuh (kombinasi kad ini bernilai 7.5 mata).

2. Sekiranya terjadi kesilapan daripada kakitangan atau perisian semasa penerimaan pertaruhan (kesalahan pencetakan yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakpadanan kebarangkalian dalam kedudukan yang berbeza dll) atau perkara-perkara lain yang mengesahkan ketidaktepatan untuk pertaruhan, syarikat pertaruhan boleh mengisytiharkan pertaruhan ini sebagai dibatalkan. Sekiranya berlaku kegagalan perisian, permainan mungkin terganggu dan semua pertaruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.

3. Pasaran berikut adalah tersedia::

- Menang;
- Jumlah;
- Bust;
- Jumlah kad;
- Kombinasi kad.

Royal Sette e Mezzo

1. Permainan ini menggunakan dek 40 kad dengan empat suits.

Pada permulaan permainan, pemain dan ejen mencabut satu kad setiap seorang. Seterusnya, pemain mencabut kad sehingga mereka membuat keputusan untuk kekal atau bust (melebihi 7.5 mata). Jika pemain mempunyai Royal Sette e Mezzo, dia menang (ejen tidak akan mencabut sebarang kad). Selepas pemain telah mencabut kad, ejen mula membuat cabutan. Mereka mesti mencabut kad jika mereka mempunyai kurang daripada 5 mata atau jika pemain mempunyai 7.5 mata, dan mereka mesti mencabut kad lain jika kad pertama mereka ialah Raja Sped. Ejen kekal jika mereka bust. Ejen juga akan kekal jika mereka mempunyai 5 atau lebih mata dan pemain mempunyai kurang daripada 7.5. Sesiapa yang bust akan kalah. Jika kedua-dua pemain dan ejen mempunyai jumlah mata yang sama, permainan akan berakhir dengan seri, dengan syarat bahawa kedua-dua mereka tidak mempunyai Royal Sette e Mezzo (gabungan kad terkuat dalam permainan, yang menang walaupun kedua-dua ejen dan pemain mempunyai jumlah mata yang sama) dan skor adalah bukan 5-5 (ejen menang). Dalam semua kes lain, pemenang adalah yang mendapat mata terbanyak.

Raja Sped ialah kad yang paling berharga (contohnya, Raja Sped dan Ace ialah 7 mata, tetapi Raja Sped ditambah Ace dan Jack ialah 7.5 mata)

- Kedudukan dalam dek dengan 40 kad: 2, 3, 4, 5, 6, 7, J, Q, K, A
- Nilai kad berdasarkan kedudukan kad: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 0.5, 0.5, 0.5, 1

2. Satu Royal Sette e Mezzo – 7.5 mata dengan dua kad, salah satunya ialah Raja Sped (cth., satu Raja Sped dan satu 7 atau satu Raja Sped dan satu Jack).

3. Partita Perfetta – apabila kedua-dua pemain dan ejen mencabut kad pertama mereka dan mempunyai nilai yang sama. Terdapat tiga kemungkinan variasi kombinasi ini:
 - dua sejenis - A hingga 6 (cth., kedua-dua pemain dan ejen mencabut satu Ace, atau kedua-duanya mencabut satu 6, dsb.)
 - dua sejenis - kad gambar (cth., pemain dan ejen mencabut satu Jack. Aces tidak diambil kira sebagai kad gambar)
 - dua sejenis - 7 (kedua-dua pemain dan ejen mencabut satu tujuh)
4. Mano di Poker – kombinasi poker daripada dua kad pertama yang dicabut oleh pemain dan kad pertama yang dicabut oleh ejen. Terdapat lima kemungkinan variasi kombinasi ini:
 - straight – semua kombinasi yang berkemungkinan: 234, 345, 456, 567, JQK, QKA
 - flush – ketiga-tiga kad adalah daripada suit yang sama
 - tiga sejenis – ketiga-tiga kad mempunyai nilai yang sama (cth. 333, JJJ)
 - straight flush
 - royal flush – QKA daripada satu suit
5. Sekiranya ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan, sebarang kegagalan perisian terjadi apabila pertaruhan diterima (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Secara Langsung di laman web dan pada slip pertaruhan, dsb.), atau jika terdapat mana-mana petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah. Sekiranya berlaku ralat perisian, permainan mungkin terganggu, dalam hal ini, mana-mana pertaruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.
6. Jenis pertaruhan yang tersebut adalah tersedia:
 - Menang
 - Jumlah
 - Bust
 - Jumlah Kad
 - Kombinasi Kad

8.199. BIGRUMBLEBOXING. KEJOHANAN CREED

1. BigRumbleBoxing ialah satu penstriman untuk permainan simulator sukan tinju berbilang pemain.
2. Semua pertaruhan diselesaikan selepas tamatnya acara.
3. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara individu.
4. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Tempoh berlangsungnya permainan bergantung kepada berapa kali seorang pemain telah menang. Setiap permainan dibahagikan kepada pusingan dan berterusan hingga seorang pemain memenangi 5 pusingan. Setiap pusingan berlangsung hingga selama 90 saat.
6. Pemain boleh memenangi satu pusingan dengan mana-mana cara berikut:
 - Dengan dijatuhkan sebanyak kurang kali daripada lawan mereka
 - Dengan menjatuhkan lawan mereka sebanyak 3 kali (menang dalam tempoh pusingan)
 - Dengan memiliki lebih banyak kesihatan yang tinggal di mana kedua-dua pemain mempunyai jumlah kejatuhan yang sama.
7. Yang berikut adalah diambil kira sebagai satu kejatuhan: apabila seorang pemain jatuh ke kanvas dan kiraan detik bermula, mereka akan dianggap telah dijatuhkan. Pengira kejatuhan menunjukkan jumlah kali setiap pemain telah dijatuhkan.
8. Sekiranya ahli kakitangan melakukan kesilapan atau sekiranya mana-mana kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara

Langsung dan pada slip pertarungan dsb.), atau sekiranya terdapat petanda yang lain bahawa pertarungan diterima dengan tidak betul, syarikat berhak untuk mengisytiharkan pertarungan tersebut sebagai dibatalkan.

9. Pertarungan diterima sebelum permulaan perlawanan dan juga SECARA LANGSUNG. Semua perlawanan BigRumbleBoxing distrimkan dalam talian.
10. Pasaran yang tersedia.
 - Pemenang
 - Peluang Berganda
 - Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Jumlah Individu Pemain (Lebih/Kurang)
 - Menang dalam pusingan
 - Menang Pada Masa Dalam Pusingan (jika pusingan berlangsung penuh)
 - Masa Pusingan
 - Kiraan Kejatuhan Dalam Pusingan
 - Jumlah Kejatuhan Dalam Pusingan
 - Masa Untuk Kejatuhan Pertama Dalam Pusingan (satu kekalahan sekiranya tiada kejatuhan)
 - Masa Untuk Kejatuhan Terakhir Dalam Pusingan (satu kekalahan sekiranya tiada kejatuhan)

Gambaran keseluruhan statistik permainan:

- (5-3) - skor keseluruhan (Pemain 1 menang 5 pusingan, Pemain 2 menang 3 pusingan)
- Pusingan 1: (69) (1) (0-3) (29,69) - (69) ialah masa pusingan berakhir, (1) bermaksud Pemain 1 memenangi pusingan, (0-3) bermaksud Pemain 1 tidak dijatuhkan dan Pemain 2 telah dijatuhkan 3 kali, (29,69) adalah masa untuk kejatuhan pertama dan kejatuhan terakhir dalam pusingan.
- Pusingan 2: (90) (1) (2-2) (25,81) - (90) ialah masa pusingan berakhir, (1) bermaksud Pemain 1 memenangi pusingan (mempunyai lebih banyak kesihatan yang tinggal pada akhir pusingan), (2-2) bermaksud Pemain 1 telah dijatuhkan dua kali dan Pemain 2 juga telah dijatuhkan dua kali, (25,81) adalah masa untuk kejatuhan pertama dan kejatuhan terakhir dalam pusingan.
- Pusingan 3: (90) (2) (2-1) (34,83) - (90) ialah masa pusingan berakhir, (2) bermaksud Pemain 2 memenangi pusingan, (2-1) bermaksud Pemain 1 telah dijatuhkan dua kali dan Pemain 2 telah dijatuhkan sekali, (34,83) adalah masa untuk kejatuhan pertama dan kejatuhan terakhir dalam pusingan.
- Pusingan 4: (90) (1) (1-2) (35,67) - (90) ialah masa pusingan berakhir, (1) bermaksud Pemain 1 memenangi pusingan, (1-2) bermaksud Pemain 1 telah dijatuhkan sekali dan Pemain 2 telah dijatuhkan dua kali, (35,67) adalah masa untuk kejatuhan pertama dan kejatuhan terakhir dalam pusingan.
- Pusingan 5: (90) (2) (2-0) (39,65) - (90) ialah masa pusingan berakhir, (2) bermaksud Pemain 2 memenangi pusingan, (2-0) bermaksud Pemain 1 telah dijatuhkan dua kali dan Pemain 2 tidak dijatuhkan, (39,65) adalah masa untuk kejatuhan pertama dan kejatuhan terakhir dalam pusingan.
- Pusingan 6: (90) (1) (1-2) (33,88) - (90) ialah masa pusingan berakhir, (1) bermaksud Pemain 1 memenangi pusingan, (1-2) bermaksud Pemain 1 telah dijatuhkan sekali dan Pemain 2 telah dijatuhkan dua kali, (33,88) adalah masa untuk kejatuhan pertama dan kejatuhan terakhir dalam pusingan.
- Pusingan 7: (90) (2) (2-0) (34,62) - (90) ialah masa pusingan berakhir, (2) bermaksud Pemain 2 memenangi pusingan, (2-0) bermaksud Pemain 1 telah dijatuhkan dua kali dan Pemain 2 tidak dijatuhkan, (34,62) adalah masa untuk kejatuhan pertama dan kejatuhan terakhir dalam pusingan.

- Pusingan 8: (90) (1) (1-2) (32,81) - (90) ialah masa pusingan berakhir, (1) bermaksud Pemain 1 memenangi pusingan, (1-2) bermaksud Pemain 1 telah dijatuhkan sekali dan Pemain 2 telah dijatuhkan dua kali, (32,81) adalah masa untuk kejatuhan pertama dan kejatuhan terakhir dalam pusingan.
- Sekiranya satu pertarungan diletakkan pada satu pusingan yang tidak berlangsung (jika skor adalah 4-3 dan satu pertarungan diletakkan pada pusingan 9, dan pertarungan berakhir dengan skor 5-3 dan 8 pusingan dimainkan secara keseluruhan), pertarungan akan dikembalikan.

8.200. FRISBEE

1. Setiap perlawanan terdiri daripada empat suku selama 12 minit untuk setiap satunya.
2. Jika perlawanan berakhir dengan satu seri, satu tempoh lebih masa selama lima minit dimainkan.
3. Jika skor adalah masih sama selepas satu lebih masa, satu tempoh lebih masa kedua dimainkan dan pasukan pertama yang mendapat mata menang.
4. Pertarungan pada perlawanan diterima dengan lebih masa diambil kira.

8.201. Kristal

1. Permainan ini terdiri daripada dua pusingan. Pada permulaan setiap pusingan, kristal jatuh dari bahagian atas skrin permainan 7x7. Jika mana-mana kombinasi kemenangan terbentuk, cth, jika 5 atau lebih daripada kristal dengan warna yang sama mendarat bersebelahan antara satu sama lain secara mendatar dan/atau menegak, lataan itu dianggap sebagai satu kemenangan dan pusingan diteruskan. Kristal yang menang dikeluarkan daripada skrin permainan dan ruang kosong diisi oleh lebih banyak kristal yang jatuh dari atas.
2. Pusingan berakhir apabila tiada kombinasi kemenangan untuk kristal terbentuk. Terdapat 6 warna kristal yang berbeza.
 - Pemain 1 mendapat mata untuk kombinasi kristal merah, jingga dan kuning. Pemain 2 mendapat mata untuk kombinasi kristal biru muda, biru tua dan ungu.
 - Selain kristal, permainan ini bercirikan satu elemen istimewa - simbol Liar (muncul sebagai satu syiling) - yang boleh berfungsi sebagai mana-mana warna kristal untuk membentuk satu kombinasi kemenangan.
 - Mata untuk kombinasi kemenangan dikreditkan berdasarkan dengan formula berikut: bilangan elemen dalam kombinasi * kebarangkalian.
 - Pemenang ialah pemain yang mendapat mata terbanyak pada penghujung dua pusingan. Jika kedua-dua pemain mempunyai jumlah mata yang sama, keputusannya adalah seri.
3. Kebarangkalian:
 - kristal merah: 5 - 1.00, 6 - 1.00, 7 - 1.00, 8 - 1.00, 9+ - 1.00
 - kristal jingga: 5 - 1.00, 6 - 3.00, 7 - 3.00, 8 - 3.00, 9+ - 5.00
 - kristal kuning: 5 - 2.00, 6 - 3.00, 7 - 4.00, 8 - 5.00, 9+ - 6.00
 - kristal biru muda: 5 - 1.00, 6 - 1.00, 7 - 1.00, 8 - 2.00, 9+ - 3.00
 - kristal biru tua: 5 - 1.00, 6 - 2.00, 7 - 3.00, 8 - 4.00, 9+ - 5.00
 - kristal ungu: 5 - 2.00, 6 - 2.00, 7 - 3.00, 8 - 3.00, 9+ - 10.00
4. Sekiranya ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan, sebarang kegagalan perisian terjadi apabila pertarungan diterima (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Secara Langsung di laman web dan pada slip pertarungan, dsb.), atau jika terdapat mana-mana petanda lain bahawa pertarungan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertarungan tersebut sebagai tidak sah. Sekiranya berlaku ralat perisian,

permainan mungkin terganggu, dalam hal ini, mana-mana pertaruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.

5. Jenis pertaruhan yang tersebut adalah tersedia:

- Pemenang
- Peluang berganda
- Jumlah
- Handicap
- Bilangan tepat mata markah
- Jumlah simbol dalam gabungan terbanyak (jika tiada kombinasi kemenangan, pertaruhan pada pasaran ini kalah)
- Jumlah tepat kemenangan lataan
- Jumlah kemenangan lataan
- Jumlah tepat gabungan
- Jumlah gabungan

8.202. Liga India Siber 22

1. Setiap perlawanan terdiri daripada satu inning tunggal, dengan satu maksimum sebanyak 20 over untuk setiap pasukan. Setiap over terdiri daripada enam penghantaran.
2. Satu syiling dilambung pada permulaan perlawanan. Pasukan yang memenangi lambungan membuat keputusan sama ada mereka mahu bowl atau memukul terlebih dahulu.
3. Pasukan yang membuat pukulan skor pertama berlari hingga mereka telah bermain penuh 20 over, atau hingga pasukan bowling telah mendapatkan 10 wicket. Apabila pasukan lain membuat pukulan, mereka bermain hingga mereka skor lebih banyak larian daripada yang dilakukan pasukan lawan pada separuh masa pertama inning, hingga mereka telah bermain penuh sebanyak 20 over dengan enam hantaran setiap satunya, atau hingga pasukan bowling mendapatkan 10 wicket.
4. Pasukan yang menskor jumlah larian terbanyak menang. Jika kedua-dua pasukan menskor jumlah larian yang sama, satu super over dimainkan. Dalam kes ini, pasukan yang menskor paling banyak larian dalam super over menang.
5. Penyelesaian pertaruhan
 - Pertaruhan "Pemenang Perlawanan" diselesaikan dengan mengambil kira keputusan super over.
 - Pertaruhan "Over, Jumlah Larian Individu" diselesaikan berdasarkan jumlah larian yang diskor oleh pasukan, termasuk ekstra. Sekiranya over tersebut tidak dimainkan, pertaruhan padanya akan dikembalikan.
 - Pertaruhan "Adakah Wicket Akan Jatuh Dalam Over" dan "Adakah Satu Larian Tambahan Diberikan Dalam Over" diselesaikan berdasarkan keputusan over tersebut. Jika over tersebut tidak dimainkan, pertaruhan padanya akan dikembalikan.
 - Pertaruhan "Jumlah", "Jumlah Individu", dan "Jumlah Larian Individu" diselesaikan berdasarkan jumlah larian yang diskor oleh pasukan, termasuk tambahan, tetapi tidak termasuk super over.
 - Pertaruhan "Siapa yang Akan Kalah Lebih Banyak Wicket", "Jumlah Wicket", dan "Jumlah Kekalahan Wicket Pasukan" diselesaikan berdasarkan dengan jumlah wicket yang didapatkan, tidak termasuk over super.
 - Pertaruhan "Super Over" dan "Pemenang Super Over" diselesaikan sebagai satu kekalahan sekiranya tiada super over dimainkan.

8.203. HyperBrawl

HyperBrawl ialah penstriman untuk satu permainan berbilang pemain.

1. Semua pertaruhan diselesaikan selepas tamatnya acara.
2. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara individu.
3. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
4. Tempoh berlangsungnya untuk satu permainan ialah sebanyak 2 atau 3 pusingan, yang terdiri daripada 90 saat untuk tempoh masa bermain. Permainan diteruskan hingga salah satu daripada pasukan menang dalam dua pusingan, atau dalam satu pusingan sekiranya berlaku seri.
5. Sekiranya ahli kakitangan melakukan kesilapan atau sekiranya mana-mana kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (cth. salah cetak jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dsb.), atau sekiranya terdapat petanda yang lain bahawa pertaruhan diterima dengan tidak betul, syarikat berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai dibatalkan.
6. Pertaruhan diterima sebelum permulaan perlawanan dan juga SECARA LANGSUNG. Semua perlawanan HyperBrawl distrimkan dalam talian.
7. Jenis pertaruhan yang tersebut adalah tersedia:
 - Pemenang
 - Pemenang dalam pusingan
 - Handicap pusingan
 - Jumlah Pusingan (Lebih; Kurang);
 - Jumlah Pusingan Kumpulan (Lebih; Kurang)

8.204. Permainan subsoccer

1. Dalam permainan subsoccer, dua pemain bersaing antara satu sama lain di gelanggang yang dilengkapi khas dengan gol, di mana mereka bermain bola sepak sambil duduk.
2. Pemain tidak dibenarkan menggerakkan kaki mereka ke dalam kawasan separuh daripada gelanggang; jika pemain berbuat demikian, bola diberikan kepada pihak lawan.
3. Setiap perlawanan terdiri daripada dua separuh masa selama 5 minit setiap satu.
4. Masa perlawanan hanya dihentikan sekiranya seorang peserta memerlukan bantuan perubatan atau jika atas apa-apa sebab satu perlawanan tidak boleh diteruskan (kekurangan pencahayaan, kegagalan peralatan, dll.).
5. Pemenang ialah pemain yang telah menjaringkan gol terbanyak pada waktu wisel penamat. Jika skor adalah sama, perlawanan berakhir dengan satu seri.
6. Perlawanan dimainkan sebagai sebahagian daripada satu kejohanan (kecuali maklumat tambahan menyatakan sebaliknya). Pada permulaannya, setiap pemain bermain berlawan antara satu sama lain secara bergilir-gilir. Setelah setiap pemain telah bermain dengan semua pemain lain, separuh akhir dan kemudian perlawanan akhir dimainkan.
7. Pertaruhan diterima dengan berdasarkan semua peraturan bola sepak.

8.205. Ledakan Hebat Bola Sepak. Piala Dunia

Ledakan Hebat Bola Sepak ialah penstriman untuk satu permainan berbilang pemain (satu simulator bola sepak).

1. Semua pertaruhan diselesaikan selepas tamatnya perlawanan sebenar.

2. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran individu.
3. Had pegangan boleh diubah tanpa notis awal.
4. Setiap perlawanan berlangsung selama 90 minit. Masa tambahan boleh dimainkan.
5. Sekiranya ahli kakitangan membuat kesilapan atau dalam kes di mana kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (contohnya kesalahan pencetakan yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan/Secara Langsung dan dalam slip pertaruhan, dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut tidak sah.
6. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan pertaruhan secara langsung diterima. Semua perlawanan Ledakan Hebat Bola Sepak distrimkan dalam talian.
7. Pasaran berikut adalah tersedia:
 - Pemenang
 - Peluang Berganda
 - Handicap
 - Jumlah Lebih/Kurang
 - Jumlah Pasukan Individu Lebih/Kurang
 - Jumlah Genap/Ganjil

8.206. Lebih Tinggi vs Lebih Rendah

1. Dua pemain bermain berlawanan antara satu sama lain. Satu perlawanan terdiri daripada tiga pusingan. Sebelum perlawanan (pra-perlawanan), tiga daripada nombor pemain 2 (antara 1 hingga 98) akan muncul pada skrin secara rawak. Pada permulaan setiap pusingan, satu nombor rawak (antara 0 hingga 99 termasuk) akan muncul pada skrin untuk pemain 1. Pemain dengan nombor yang lebih tinggi memenangi pusingan dan diberikan 1 mata (jika seri berlaku, tiada mata diberikan kepada sesiapa). Pemain yang menskor mata terbanyak menang perlawanan (jika jumlah mata adalah sama, satu seri diumumkan).
2. Sekiranya ahli kakitangan membuat kesilapan atau dalam kes di mana kegagalan perisian berlaku semasa pertaruhan diterima (contohnya kesalahan pencetakan yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang ditunjukkan di bahagian Sukan/Secara Langsung dan dalam slip pertaruhan dll), atau jika ada petunjuk lain bahawa pertaruhan telah diterima dengan tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.
3. Pasaran berikut adalah tersedia:
 - pada keseluruhan perlawanan:
 - Pemenang
 - Skor Betul
 - Pemenang Pusingan
 - pada satu pusingan:
 - Pemenang
 - Jumlah Individu 1, Genap/Ganjil

8.207. Gigabash

1. Gigabash ialah satu permainan pertarungan dalam arena berbilang pemain dengan makhluk raksasa gergasi kaiju yang diinspirasi dari filem Jepun.
2. Permainan ini terdiri daripada 5 pusingan dengan 4 makhluk raksasa kaiju bertembung dengan satu sama lain dalam setiap pusingan.

- Pemenang untuk pusingan menerima 3 mata, peserta pada tempat kedua menerima 2 mata dan peserta pada tempat ketiga menerima 1 mata. Peserta pertama yang kalah tidak menerima sebarang mata.
 - Makhluk raksasa kaiju yang mengumpulkan mata terbanyak memenangi permainan. Jika dua atau lebih makhluk raksasa kaiju mengumpulkan jumlah mata yang sama pada akhir permainan, kejohanan itu dianggap tidak mempunyai seorang pemenang.
 - Beberapa makhluk raksasa kaiju boleh tamat di kedudukan yang sama jika mereka telah mengumpulkan jumlah mata yang sama. Kedudukan peserta-peserta seterusnya ditentukan dalam susunan menurun.
3. Semua pertarungan diselesaikan selepas tamat acara.
 4. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker secara berasingan untuk setiap pasaran.
 5. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
 6. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertarungan (cth. salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertarungan dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertarungan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertarungan tersebut sebagai tidak sah.
 7. Pertarungan pada pejuang hanya diterima dalam mod SECARA LANGSUNG. Semua permainan distrim dalam talian.
 8. Pasaran tersedia:
 - Pada satu pusingan:
 - Pejuang Untuk Menang Pusingan
 - Pada satu kejohanan:
 - Untuk Menang Kejohanan:
 - Untuk Tempat ke-2, ke-3, ke-4 Dalam Kejohanan
 - Jumlah Individu (berdasarkan mata yang diperoleh)

8.208. Need For Speed

1. NFS Sprint ialah satu permainan perlumbaan yang distrimkan secara langsung dengan empat pemain mengambil bahagian dalam setiap perlumbaan.
2. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker secara berasingan untuk setiap pasaran. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
3. Pemenang perlumbaan ialah pemain pertama yang melepasi garisan penamat.
4. Hanya pertarungan pada pemain yang menamatkan perlumbaan akan diambil kira. Jika, atas sebarang sebab, pemain tidak menamatkan (mereka gagal menamatkan dalam masa 30 saat dari tempoh pemain pertama melepasi garisan), maka pertarungan pada pemain ini akan kalah.
5. Sekiranya ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertarungan (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertarungan, dsb.), atau sekiranya terdapat petanda lain bahawa pertarungan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertarungan tersebut sebagai tidak sah.
6. Pasaran yang tersedia:
 - Posisi Penamat
 - Masa Cabaran*
 - Jumlah Penamat**
 - Susunan Penamat
 - Untuk Tamat Terakhir**

- Pada 2 Teratas
- Pada 3 Teratas

* Sekiranya masa pemain secara kebetulan adalah sama dengan masa yang dinyatakan dalam pasaran Lebih/Kurang, pertaruhan akan dikembalikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.

** Hanya pemain yang tamat akan diambil kira.

8.209. TapeToTape Cup

1. Tape to Tape melibatkan penstriman untuk satu permainan berbilang pemain (simulator hoki).
2. Semua pertaruhan diselesaikan selepas tamat sesuatu acara.
3. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pilihan secara individu.
4. Had pegangan boleh ditukar tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada pelanggan.
5. Permainan berlangsung untuk 3 tempoh selama 2.5 minit setiap satu tempoh untuk setiap permainan.
6. Sekiranya ahli kakitangan melakukan kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dll.) atau jika ada petanda-petanda lain pertaruhan diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.
7. Kedua-dua pertaruhan pra-perlawanan dan secara langsung diterima. Semua perlawanan Tape To Tape distrim dalam talian.
8. Pasaran yang tersedia:
 - Menang
 - Peluang berganda
 - Handicap
 - Jumlah (lebih, kurang)
 - Jumlah pasukan (lebih, kurang)
 - Jumlah genap/ganjil

8.210. Power of Power

1. Power of Power merujuk kepada penstriman permainan berbilang pemain Power of Power.
2. Kejohanan Doomsday merujuk kepada penstriman pertempuran empat pemain. Untuk menang, anda perlu memusnahkan base pemain lain dan terus hidup. Pada permulaan pertempuran, satu pemas akan bermula dan ia akan mengira detik kepada Doomsday (apabila base semua pemain dimusnahkan).
3. Pertaruhan diterima untuk prestasi head-to-head pemain dan situasi dalam permainan.
4. Pemenang adalah pemain yang masih hidup semasa ianya tamat atau yang terakhir mati.
5. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara individu.
6. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk

mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.

8. Hanya pertaruhan secara langsung diterima. Semua permainan distrim dalam talian.

9. Pasaran tersedia:

- Pemenang
- Posisi Penamatan
- Untuk Menjadi Lebih Tinggi
- Jumlah Frag
- Jumlah Kematian
- Pemain – Jumlah Frag
- Pemain – Jumlah Kematian
- Jumlah Bom Ditanam
- Jumlah Bom Diredakan
- Jumlah Bases Meletup
- Akan Ada Doomsday
- Adakah Base Pemain Akan Meletup
- Siapa Akan Meletupkan Base Siapa
- Jangka Hayat

8.211. Mortal Kombat 1

1. Mortal Kombat 1 ialah permainan berbilang pemain yang distrim.

2. Pertaruhan diterima pada pertarungan antara dua pihak lawan. Setiap perlawanan dimainkan hingga 5 kemenangan, dengan jumlah maksimum 9 pusingan dimainkan.

3. Semua pertaruhan diselesaikan selepas tamat acara.

4. Pemenang ialah pejuang yang membunuh lawannya.

5. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara berasingan.

6. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.

7. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dengan pada slip pertaruhan, dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai terbatal.

8. Pertaruhan pada pejuang hanya diterima dalam mod SECARA LANGSUNG. Semua permainan distrim dalam talian.

9. Pasaran tersedia:

◦ Pada pusingan:

- Menang Dalam Pusingan
- Kemenangan Tanpa Cela Dalam Pusingan
- Jenis Penamat Dalam Pusingan (kematian, kekejaman atau tiada penamat)
- Tempoh Pusingan*
- Pukulan Maut** Dalam Pusingan
- Pejuang Kameo Akan Mengambil Bahagian***
- Pejuang Kameo Akan Melangsungkan Penamat***

◦ Pada pertarungan:

- Menang Dalam Perlawanan
- Jumlah Pusingan
- Jumlah Pusingan Individu
- Jumlah Penamat Hanya pusingan yang berakhir dengan Kematian atau Kekejaman

akan diambil kira.

- Jumlah Pukulan Maut**
- Jumlah Penamat Dilangsungkan Oleh Pejuang Kameo*** Hanya pusingan yang berakhir dengan Kematian atau Kekejaman akan diambil kira.

* Tempoh Pusingan ialah jumlah saat yang telah berlalu sejak permulaan pusingan yang diperoleh dengan menolak jumlah saat terakhir yang tinggal pada pemasa daripada 90 saat (tetapan pemasa standard pada permulaan pusingan).

Contohnya, jika pusingan berakhir dengan 74 saat pada pemasa, tempoh pusingan berlangsung ialah $90 - 74 = 16$ saat.

** Pukulan Maut ialah serangan kuat yang boleh menyebabkan kerosakan teruk kepada pihak lawan jika berjaya dilangsungkan. Pukulan Maut tidak memerlukan tenaga dan tersedia untuk digunakan hanya pada tahap kesihatan 30% atau kurang. Apabila penggunaannya tidak berjaya, Pukulan Maut akan bertenang selama 5 saat. Tiada had untuk bilangan kali serangan ini boleh dicuba.

*** Seorang Kameo ialah seorang pejuang yang dipilih oleh pemain untuk membantu dalam pertarungan. Pejuang ini memainkan peranan membantu, tidak mempunyai bar kesihatan dan hanya boleh digunakan sekali-sekala. Pejuang ini memasuki arena, membuat pukulan atau beberapa pukulan berturut-turut bersama dengan pejuang utama, kemudian meninggalkan arena. Anda hanya perlu mengalahkan pejuang utama untuk memenangi pusingan. Pejuang Kameo juga boleh melangsungkan langkah penamat menggantikan pejuang utama.

8.212. Roller Champions

1. Roller Champions ialah permainan berbilang pemain yang distrim.
2. Perlawanan dipertandingkan antara pasukan dengan tiga peserta.
3. Pemenang ialah pasukan pertama yang mendapat 5 atau lebih mata. Tempoh perlawanan maksimum ialah 10 minit (7 minit masa biasa dan 3 minit masa tambahan). Jika pada penghujung masa biasa kedua-dua pasukan tidak mendapat 5 mata dan salah satu daripada pasukan mendahului, perlawanan akan diteruskan selagi pasukan yang ketinggalan memiliki bola. Jika masa biasa tamat dan skor adalah sama, perlawanan diteruskan sehingga salah satu daripada pasukan mendahului atau sehingga masa tambahan tamat.
4. Semua pertarungan diselesaikan selepas tamat acara.
5. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara berasingan.
6. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertarungan (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dengan pada slip pertarungan, dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertarungan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertarungan tersebut sebagai terbatal.
8. Hanya pertarungan secara langsung diterima. Semua permainan distrim dalam talian.
9. Pasaran tersedia:
 - Pemain 1 Akan Menang / Seri / Pemain 2 Akan Menang
 - Hasil Keputusan Pada Masa Biasa (Pemain 1 Akan Menang / Seri / Pemain 2 Akan Menang)
 - Perlawanan Akan Berakhir Pada Masa Biasa / Akan Memasuki Masa Tambahan
 - Tempoh Perlawanan

- Jumlah
- Jumlah Individu
- Jumlah Genap/Ganjil
- Pertaruhan handicap pada kedua-dua pasukan

8.213. Phygital Football

1. Peraturan permainan
 - Setiap pasukan yang mengambil bahagian dalam kejohanan mempunyai 5 pemain.
 - Setiap perlawanan terdiri daripada dua peringkat
2. Pentas digital (sim bola sepak)
 - Perlawanan menampilkan e-atlet pasukan.
 - Perlawanan berlangsung dalam mod Volta Mini-Football.
 - Perlawanan maya dimainkan dalam masa 6 minit setengah, menampilkan atlet fizikal dan digital (phygital) daripada pasukan.
 - Waktu rehat antara peringkat adalah selama 3 minit
3. Peringkat fizikal (bola sepak lima ahli sepasukan)
 - Pasukan akan memasuki padang bola sepak dan bermain permainan lima ahli sepasukan (atau tiga ahli sepasukan, bergantung pada jenis perlawanan yang dipilih).
 - (ini bermaksud bahawa bergantung pada jenis kejohanan yang dipilih, pasukan yang terdiri daripada tiga atau lima pemain).
 - Pemain akan bermain selama 14 minit setengah.
4. Penskoran
 - Gol dalam dua peringkat akan ditambahkan.
 - Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah gol yang dijaringkan dalam kedua-dua peringkat fizikal dan digital.
 - Jika perlawanan berakhir dengan seri, pemenang ditentukan dengan tendangan penalti.

8.214. Undisputed

1. Undisputed merujuk kepada penstriman perlawanan tinju simulasi.
2. Pertaruhan diterima pada pertarungan antara dua pihak lawan. Setiap pertarungan berlangsung selama enam pusingan atau sehingga salah satu daripada dua lawan tidak lagi dapat meneruskan (kalah mati).
3. Semua pertaruhan diselesaikan selepas tamat acara.
4. Pemenang dianggap sebagai pejuang yang mengalahkan lawannya. Jika kedua-dua pejuang masih bertahan selepas 6 pusingan, pengadil akan memilih pemenang.
5. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara individu.
6. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.
8. Pertaruhan pada pejuang hanya diterima dalam mod SECARA LANGSUNG. Semua permainan distrim dalam talian.
9. Pasaran tersedia:
 - M1/S/M2

- Adakah Akan Ada KO (Ya / Tidak)
- Adakah Akan Ada Kejatuhan Dalam Pusingan (Ya / Tidak)
- Jumlah Kejatuhan
- Jumlah Pusingan

8.215. Overwatch

1. Overwatch melibatkan penstriman permainan berbilang pemain "Overwatch 2".
2. Kejohanan Team Deathmatch ialah pertandingan yang distrimkan antara dua pasukan yang terdiri daripada tiga pusingan. Untuk memenangi pusingan, pasukan mesti mendapat 10 mata*. Pemenang keseluruhan ditentukan dalam tiga pusingan.
3. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara berasingan.
4. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dengan pada slip pertaruhan, dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai terbatal.
6. Hanya pertaruhan secara langsung diterima. Semua permainan distrim dalam talian.
7. Pasaran tersedia:
 - Perlawanan:
 - M1/M2
 - Jumlah Pembunuhan 1/Jumlah Pembunuhan 2
 - Handicap 1/Handicap 2
 - Jumlah Pembunuhan
 - Jumlah Genap/Ganjil
 - Pusingan:
 - M1/M2
 - Jumlah Pembunuhan 1/Jumlah Pembunuhan 2
 - Handicap 1/Handicap 2
 - Tempoh Pusingan
 - Jumlah Pembunuhan
 - Jumlah Genap/Ganjil

*Mata diberikan untuk membunuh musuh dan permainan ini juga menampilkan mekanisme yang mata boleh ditolak. Keputusan dibuat berdasarkan jumlah mata pada akhir pusingan.

8.216. Rolet

Rolet Amerika

1. Setiap permainan terdiri daripada lima pusingan. Dalam pusingan, roda rolet dengan nombor merah dan hitam daripada 1 hingga 36, serta 0 (Kosong) dan 00 (Kosong Dua Kali Ganda) diputar. Satu roda rolet mempunyai sejumlah 38 nombor. Jika roda berhenti pada nombor merah, pemain pertama akan mendapat mata dan jika ia berhenti pada nombor hitam, pemain kedua akan mendapat mata. Jika nombor itu bukan merah atau hitam, tiada siapa yang akan

menerima mata (seri dalam pusingan).

Pemenang ialah sesiapa yang mendapat mata terbanyak, dan jika kedua-dua pemain mempunyai jumlah mata yang sama, pusingan akan berakhir dengan seri.

2. Sekiranya ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan, sebarang kegagalan perisian terjadi apabila pertaruhan diterima (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Secara Langsung di laman web dan pada slip pertaruhan, dsb.), atau jika terdapat mana-mana petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah. Sekiranya berlaku ralat perisian, permainan mungkin terganggu, dalam hal ini, mana-mana pertaruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.
3. Jenis pertaruhan yang tersebut adalah tersedia:
 - Untuk keseluruhan permainan:
 - Pemenang
 - Jumlah Seri
 - Skor Betul
 - Pada satu pusingan:
 - Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah (nombor)
 - Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah (nilai)
 - Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah (genap/ganjil)
 - Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah (warna)
 - Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah (warna + genap/ganjil)
 - Interval Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah
 - Baris Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah
 - Jika anak panah menunjuk kepada Sifar (0), semua pertaruhan akan diselesaikan sebagai kalah, kecuali pertaruhan yang diletakkan pada Sifar. Prinsip yang sama terpakai untuk Kosong Dua Kali Ganda (00).

Rolet Eropah

1. Setiap permainan terdiri daripada beberapa pusingan. Dalam pusingan, roda rolet dengan nombor merah dan hitam daripada 1 hingga 36, serta 0 (Kosong) diputarkan. Satu roda rolet mempunyai sejumlah 37 nombor. Jika roda berhenti pada nombor merah, pemain pertama akan mendapat mata dan jika ia berhenti pada nombor hitam, pemain kedua akan mendapat mata. Jika nombor itu bukan merah atau hitam, tiada siapa yang akan menerima mata. Permainan diteruskan sehingga salah seorang pemain mendapat 3 mata (di mana pemain itu menang).
2. Sekiranya ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan, sebarang kegagalan perisian terjadi apabila pertaruhan diterima (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Secara Langsung di laman web dan pada slip pertaruhan, dsb.), atau jika terdapat mana-mana petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah. Sekiranya berlaku ralat perisian, permainan mungkin terganggu, dalam hal ini, mana-mana pertaruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.
3. Jenis pertaruhan yang tersebut adalah tersedia:
 - Untuk keseluruhan permainan:
 - Pemenang
 - Jumlah Seri
 - Kemenangan Berturut-Turut

- Skor Betul
- Pada satu pusingan:
 - Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah (nombor)
 - Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah (nilai)
 - Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah (genap/ganjil)
 - Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah (warna)
 - Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah (warna + genap/ganjil)
 - Interval Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah
 - Baris Sektor Yang Akan Ditunjukkan Anak Panah
- Jika anak panah menunjuk kepada Sifar (0), semua pertarungan akan diselesaikan sebagai kalah, kecuali pertarungan yang diletakkan pada Sifar. Prinsip yang sama terpakai untuk Kosong Dua Kali Ganda (00).

8.217. Dadu poker

1. Dadu poker ialah permainan untuk dua orang pemain.
2. Matlamat permainan ini adalah untuk membaling dadu dengan pangkat gabungan kad yang lebih tinggi berbanding pesaing anda. Dalam perlawanan ini, 10 dadu sisi enam digunakan dengan nombor 1 hingga 6 pada setiap satu muka dadu.
3. Permainan ini dimainkan dalam tiga pusingan. Pada pusingan pertama, pemain membaling tiga dadu setiap seorang. Dalam pusingan kedua, mereka membaling satu lagi dadu setiap seorang. Dalam pusingan ketiga, setiap seorang membaling dadu terakhir (setiap pemain membaling sejumlah lima dadu). Pemenang ditentukan berdasarkan setiap gabungan kad yang dibaling bersama dadu.
4. Gabungan kad poker disenaraikan dari pangkat tertinggi hingga terendah:
 - Five of a Kind: kesemua lima dadu mempunyai nilai sama, contohnya: 44444
 - Four of a Kind: empat dadu mempunyai nilai sama, satu dadu mempunyai nilai lain, contohnya: 26222
 - Full House: tiga dadu mempunyai nilai sama, dua dadu mempunyai nilai lain, contohnya: 11313
 - Straight: lima dadu mempunyai nilai berturut-turut (dari 1 hingga 5 atau dari 2 hingga 6), contohnya: 36425
 - Three of a Kind: tiga dadu mempunyai satu nilai, dua dadu mempunyai nilai berbeza, contohnya: 63266
 - Two Pair: dua dadu mempunyai nilai sama, dua dadu mempunyai nilai lain, satu dadu mempunyai nilai lain yang berbeza, contohnya: 52151
 - Pair: dua dadu mempunyai nilai sama, tiga dadu yang selebihnya mempunyai nilai lain yang berbeza, contohnya: 15312
5. Jika dua pemain mempunyai gabungan kad dengan pangkat sama, pemain yang mempunyai kombinasi nilai lebih tinggi dalam gabungan kadnya akan menjadi pemenang (sekiranya Full House, nilai Three of a Kind dalam gabungan kad itu akan dipertimbangkan dahulu).
 - Jika nilai ini sama, maka nilai tertinggi seterusnya dalam setiap gabungan kad pemain akan dipertimbangkan.
 - Jika kedua-dua pemain mempunyai gabungan kad sama dengan nilai yang sama (atau jika kedua-dua pemain tiada gabungan kad), maka pemain dengan nilai lebih tinggi yang tidak termasuk dalam gabungan kad mereka akan menjadi pemenang.
 - Jika semua dadu pemain mempunyai nilai yang sama apabila dibandingkan, maka keputusannya adalah seri.
6. Jenis pertarungan yang tersedia:
 - Pemain 1 untuk Menang / Pemain 2 untuk Menang

- Gabungan Kad Kemenangan - Pair (jika kedua-dua pemain mempunyai Pair dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 / Pemain 2 untuk Menang dengan Pair (jika kedua-dua pemain mempunyai Pair dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Gabungan Kad Kemenangan - Two Pair (jika kedua-dua pemain mempunyai Two Pair dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 / Pemain 2 untuk Menang dengan Two Pair (jika kedua-dua pemain mempunyai Two Pair dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Gabungan Kad Kemenangan - Three of a Kind (jika kedua-dua pemain mempunyai Three of a Kind dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 / Pemain 2 untuk Menang dengan Three of a Kind (jika kedua-dua pemain mempunyai Three of a Kind dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Gabungan Kad Kemenangan - Straight (jika kedua-dua pemain mempunyai Straight dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 / Pemain 2 untuk Menang dengan Straight (jika kedua-dua pemain mempunyai Straight dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Gabungan Kad Kemenangan - Full House (jika kedua-dua pemain mempunyai Full House dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 / Pemain 2 untuk Menang dengan Full House (jika kedua-dua pemain mempunyai Full House dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Gabungan Kad Kemenangan - Four of a Kind (jika kedua-dua pemain mempunyai Four of a Kind dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 / Pemain 2 untuk Menang dengan Four of a Kind (jika kedua-dua pemain mempunyai Four of a Kind dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Gabungan Kad Kemenangan - Five of a Kind (jika kedua-dua pemain mempunyai Five of a Kind dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)
- Pemain 1 / Pemain 2 untuk Menang dengan Five of a Kind (jika kedua-dua pemain mempunyai Five of a Kind dan keputusannya adalah seri, maka pertarungan diselesaikan sebagai kekalahan)

8.218. World of Warcraft

1. Strim secara langsung MMORPG World Of Warcraft versi 3.3.5a
2. Semua pertarungan diselesaikan selepas acara tamat.
3. Pertarungan boleh dibuat pada mana-mana 6 pusingan arena. Ketika pusingan, atribut pemain berikut mungkin berubah:
pengkhususan, kerjaya, item dan sihiran.
4. Perlawanan dianggap telah berlaku walaupun salah satu peserta keluar sebelum tamat.
5. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh bookmaker secara berasingan untuk setiap acara.
6. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli kakitangan melakukan kesilapan atau sekiranya mana-mana kegagalan perisian berlaku semasa pertarungan diterima (cth. salah cetak jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam senarai pasaran dan pada slip pertarungan dsb.), atau sekiranya terdapat petanda yang lain bahawa pertarungan diterima

dengan tidak betul, pertaruhan tersebut boleh dianggap sebagai dibatalkan.

8. Pertaruhan pra-perlawanan dan juga pertaruhan secara langsung diterima bagi perlawanan.

9. Jenis pertaruhan yang tersedia:

- **pada keseluruhan perlawanan:**

- Pemain menang / seri / kalah berdasarkan skor akhir
- Peluang berganda (berdasarkan skor akhir)
- Jumlah individu pemain
- Adakah arena tertentu muncul pada mana-mana pusingan
- Adakah lawan dengan kelas tertentu muncul pada mana-mana pusingan
- Adakah lawan dengan kaum tertentu muncul pada mana-mana pusingan
- Jumlah lawan puak tertentu seri
- Jumlah kemenangan puak tertentu
- Jumlah kekalahan puak tertentu

- **pada pusingan seterusnya:**

- Pemain menang / kalah pusingan
- Adakah arena tertentu muncul pada pusingan
- Adakah puak tertentu menang pada pusingan
- Puak lawan dalam pusingan

8.219. SERBUAN EMAS

1. Permainan ini melibatkan dua peserta. Pemain pertama yang mencapai garis tamat (emas) akan menang.

Sebelum permainan bermula, setiap pemain diberi jalan yang ditentukan secara rawak (peta). Jalan ditunjukkan sebagai sel pada skrin permainan, yang mewakili langkah, dengan sesetengah sel mempercepatkan pemain, dan sel lain memperlahankan mereka. Jika pemain mendarat di sel tingkat kelajuan, mereka akan mengambil lebih banyak langkah maju. Jika pemain mendarat di sel memperlahan, mereka akan mengambil lebih banyak langkah mundur. Bilangan langkah tambahan ditunjukkan pada sel itu sendiri. Sel yang mempercepatkan atau memperlahankan pemain hanya diaktifkan sekali setiap permainan, bermakna jika pemain mendarat di sel itu lagi, tiada apa-apa yang akan berlaku.

Pemain pertama yang bergerak akan diberi handicap untuk mengurangkan kelebihan mereka kerana bergerak dahulu. Pergerakan melibatkan lemparan dadu 6 muka, dan kemudian mengambil langkah di peta yang sama bilangan dengan hasil lemparan dadu.

2. Sekiranya ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian terjadi apabila pertaruhan sedang diterima (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Secara Langsung di laman web dan pada slip pertaruhan, dsb.), atau jika terdapat mana-mana petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah. Sekiranya berlaku ralat perisian, permainan mungkin terganggu, dalam hal ini, mana-mana pertaruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.

3. Jenis pertaruhan yang tersebut adalah tersedia:

- Jumlah pergerakan oleh pemenang
- Langkah terakhir bagi pemain kalah
- Pemain yang mendarat di sel tingkat kelajuan
- Pemain yang mendarat di sel memperlahan.
 - Jumlah pergerakan oleh pemain — bilangan kali mereka melemparkan dadu
 - Langkah terakhir bagi pemain kalah — berapa banyak langkah yang ada dari mula hingga langkah terakhir pemain yang kalah

8.220. Fast Bowling

1. Setiap permainan dimainkan sehingga 11 mata.
2. Setiap permainan terdiri daripada frame. Dalam setiap frame, pemain boling melontar bola ke arah set pin penuh, masing-masing di lorong sendiri.
3. Satu set penuh terdiri daripada 10 pin (lima merah dan lima putih. Dalam setiap frame, pin disusun secara rawak).
4. Pemain boling yang menjatuhkan pin paling banyak dalam satu frame akan mendapat 1 mata. Pin merah dan putih mempunyai nilai yang sama.
5. Sekiranya lebih daripada seorang pemain boling menjatuhkan bilangan pin yang sama, kedua-dua pemain akan menerima 1 mata.
6. Jika seorang pemain boling melangkah melepasi garisan semasa melontar bola, mereka perlu melontar semula sehingga lontaran dibuat tanpa foul dan hanya lontaran sebegini yang akan diambil kira.
7. Jika skor mencecah 10:10, pemain boling akan terus bergilir-gilir sehingga salah seorang pemain boling memperoleh kelebihan dua mata.
8. Jika satu frame berakhir seri dengan skor 9:10 atau 10:9 dan skor kemudiannya menjadi 10:11 atau 11:10, permainan akan diteruskan sehingga jurang 2 mata dalam skor tercapai (kerana salah seorang pemain boling sudah mendahului dengan 1 mata).

8.221. CardsCricket

1. Dua lawan mengambil bahagian dalam permainan. Pemain 1 ialah kad merah, Pemain 2 ialah kad hitam.
 - Kad terdiri daripada 2 hingga Ace. Oleh itu, setiap pemain ada 26 kad.
 - Setiap pasukan melengkapkan 1 over. Satu over terdiri daripada 6 bola.
 - Pasukan pertama yang memungut skor ialah pasukan merah (iaitu, kad merah pemukul bola, kad hitam pembaling). Kemudian, pasukan hitam memungut skor. Jika wicket diambil, pusingan tamat.
 - Pasukan kedua berhenti memungut skor jika mereka memperoleh lebih mata berbanding dengan pasukan pertama. Pasukan yang memperoleh mata terbanyak menang. Keputusan seri jika mata adalah sama.
 - Semasa suatu giliran, kad diambil daripada himpunan kad pemukul dan pembaling. Jika kad mempunyai nilai sama, ini bermakna wicket diambil. Jika wicket tidak diambil, pemukul memperoleh mata mengikut nilai kadnya.
 - Nilai kad:
 - 2 hingga 4 - 0 mata
 - 5 hingga 8 - 1 mata
 - 9 hingga 10 - 2 mata
 - Jack - 3 mata
 - Queen atau King - 4 mata
 - Ace - 6 mata
2. Kad yang diambil akan diletak di timbunan buang (kad tidak boleh dimain dua kali). Contoh baling (kad pemukul / kad pembaling): 4 / 5 - 0 mata, Jack / Ace - 3 mata, Ace / Ace - wicket.
3. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dll.), atau sekiranya terdapat sebarang

petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah. Sekiranya berlaku ralat perisian, permainan mungkin terganggu.

4. Jenis pertaruhan yang tersedia:
 - Menang
 - Jumlah
 - Jumlah Individu
 - Handicap
 - Pasukan, Akan Ambil Wicket
 - Jumlah Wicket Tepat
 - Pasukan, Bola, Jumlah Mata
 - Pasukan, Bola, Jumlah Mata Tepat
5. Jika pasukan tidak selesaikan bola yang sudah ada pertaruhan, maka pertaruhan itu akan dibayar balik.

8.222. Card Basketball

1. Dua lawan mengambil bahagian dalam permainan. Pemain 1 ialah kad merah, Pemain 2 ialah kad hitam. Kad terdiri daripada 2 hingga Ace. Oleh itu, setiap pemain ada 26 kad. Setiap permainan terdiri daripada 4 suku, seperti dalam bola keranjang tradisional. Tiada masa tambahan dimainkan. Pemenang ialah sesiapa yang mendapat mata terbanyak, dan jika kedua-dua pemain mempunyai jumlah mata yang sama, pusingan akan berakhir dengan seri.
2. Logik permainan lawan dalam satu suku:
 - tiga kad diberikan daripada himpunan kad pemain – kad pertama bernilai 1 mata (penalti); kad kedua bernilai 2 mata; dan kad ketiga bernilai 3 mata
 - bagi percubaan 1 mata untuk berjaya, nilai kad mestilah sekurang-kurangnya 6 (≥ 6); bagi percubaan 2 mata untuk berjaya, nilai kad mestilah sekurang-kurangnya 8; dan bagi percubaan 3 mata untuk berjaya, nilai kad mestilah sekurang-kurangnya 10
 - sebaik sahaja satu suku selesai dimainkan, kad-kad tersebut akan dialih keluar daripada permainan, menjadikan baki himpunan berkurang sebanyak 3 kad
 - contoh giliran: A/5/10 – percubaan 1 mata berjaya, percubaan 2 mata gagal dan percubaan 3 mata berjaya – jumlah: 4 mata
 - skor maksimum dalam satu suku ialah 6 mata, cth: 6/8/10, Q/K/A – jumlah di sini ialah 6 mata.
3. Sekiranya ahli kakitangan membuat sebarang kesilapan, sebarang kegagalan perisian terjadi apabila pertaruhan diterima (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, percanggahan antara kebarangkalian yang dipaparkan pada bahagian Sukan/Secara Langsung di laman web dan pada slip pertaruhan, dsb.), atau jika terdapat mana-mana petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara salah, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah. Sekiranya berlaku ralat perisian, permainan mungkin terganggu. Dalam hal ini, mana-mana pertaruhan yang tidak diselesaikan akan dikembalikan.
4. Pertaruhan boleh dibuat pada permainan tidak termasuk masa tambahan: pada keseluruhan permainan, pada suku tertentu atau pada separuh masa tertentu.
Beberapa pertaruhan yang tersedia ialah:
 - Menang
 - Peluang berganda
 - Handicap
 - Jumlah
 - Jumlah Individu
 - Jumlah Genap

- Jumlah Individu Genap
- Pemenang dan Jumlah
- Skor Betul
- Pasukan Akan Menang Semua Suku
- Pasukan Akan Menang Kedua-dua Separuh Masa
- Pasukan Akan Menang Separuh Masa Pertama Dan Perlawanan
- Pasukan Akan Menang Suku Pertama Dan Perlawanan
- Setiap Pasukan Akan Skor Lebih/Kurang
- Jumlah Tepat

8.223. Cuphead

1. Penstriman secara langsung permainan video platformer lari dan tembak.
2. Semua pertarungan diselesaikan selepas tamat acara.
3. Pertarungan diterima bagi pertarungan antara pemain dengan bos. Setiap perlawanan dimainkan sehingga 1 pihak mencapai 3 kemenangan, dengan sejumlah maksimum 5 pusingan dimainkan. Semasa pusingan, pemain boleh menukar senjata, kemahiran (bilangan nyawa) dan avatar.
4. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan oleh syarikat pertarungan untuk setiap acara secara berasingan.
5. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
6. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertarungan (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dengan pada slip pertarungan dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertarungan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertarungan tersebut sebagai terbatal.
7. Pertarungan pra-perlawanan dan juga pertarungan secara langsung diterima bagi perlawanan.
8. Pasaran berikut tersedia:
 - pada keseluruhan perlawanan:
 - Pemain/Bos Akan Menang
 - Jumlah
 - Jumlah Pemain/Bos Berasingan
 - Tempoh Keseluruhan Pusingan Menang Pemain*
 - pada pusingan seterusnya:
 - Pemain/Bos Akan Menang dalam Pusingan
 - Baki Jumlah Nyawa Pemain (jika pemain ditewaskan dalam pusingan, semua pertarungan diselesaikan sebagai kalah)
 - Peringkat Dicapai oleh Bos Dalam Pusingan (jika bos ditewaskan dalam pusingan, semua pertarungan diselesaikan sebagai kalah)
 - Tempoh Pusingan (jika pemain ditewaskan dalam pusingan, semua pertarungan diselesaikan sebagai kalah)

*Hanya masa yang pemain dapat menewaskan bos akan diambil kira.

8.224. Esports Quidditch

1. Kejohanan Esports Quidditch The Golden Snitch Cup ialah sebuah permainan berbilang pemain yang distrim secara langsung.

2. Tempoh perlawanan: 7 minit. Pemenang perlawanan ditentukan berdasarkan bilangan mata yang dimiliki pasukan, atau setelah salah satu pasukan mendapat 100 mata. Jika keputusan seri selepas 7 minit berlalu, permainan akan diteruskan sehingga pemenang ditentukan.
3. Pertaruhan diterima untuk prestasi head-to-head pasukan dan situasi dalam permainan. Menangkap Snitch. Jika mana-mana pasukan tidak dapat tangkap Snitch, pertaruhan berkaitan penangkapan Snitch akan dianggap kalah.
 - Menjaring gol dengan Quaffle - 10 mata
 - Menangkap Snitch - 30 mata
4. Pasukan yang menjaringkan mata terbanyak menang.
5. Pegangan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan secara berasingan untuk setiap acara.
6. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.
8. Hanya pertaruhan secara langsung diterima. Semua permainan distrim dalam talian.
9. Pasaran tersedia:
 - Pemenang
 - Handicap
 - Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Ind. Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Tempoh Perlawanan (Lebih/Kurang)
 - Pasukan Mana Akan Tangkap Snitch?
 - Pertama Memperoleh Mata

8.225. Hellish Quart

1. Hellish Quart ialah permainan berbilang pemain yang distrim.
2. Kejohanan The Crown ialah pertarungan yang distrim antara dua pejuang.
3. Semua pertaruhan diselesaikan selepas acara tamat.
4. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara berasingan.
5. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
6. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, percanggahan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.
7. Pertaruhan hanya diterima secara langsung. Semua permainan distrim dalam talian.
8. Peraturan permainan:
 - Seorang pejuang diberikan satu mata untuk setiap kemenangan dalam satu pusingan.
 - Jika pusingan berakhir dengan seri, kedua-dua pejuang tidak akan menerima mata.
 - Pemenang perlawanan ialah pejuang pertama yang berjaya memenangi 2 atau 3 pusingan.
9. Pasaran berikut untuk keseluruhan perlawanan tersedia (akan diselesaikan sebaik sahaja keputusan akhir perlawanan ditentukan):

- Menang
 - Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Ind. Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Jumlah Pusingan (Lebih/Kurang)
 - Seri Dalam Salah Satu Pusingan (Ya/Tidak)
 - Bilangan pusingan untuk menang (2 atau 3, bergantung pada sama ada jenis pertarungan memerlukan dua atau tiga pusingan untuk dimenangi)
10. Pasaran berikut untuk pusingan tersedia (akan diselesaikan sebaik sahaja keputusan bagi pusingan berkenaan ditentukan):
- Menang Dalam Pusingan

8.226. Fatal Fury

1. Fatal Fury ialah permainan berbilang pemain yang distrim secara langsung.
2. Pertaruhan diterima pada pertarungan antara dua pihak lawan. Setiap perlawanan dimainkan sehingga 5 kemenangan, dengan jumlah maksimum 9 pusingan dimainkan.
3. Semua pertaruhan diselesaikan selepas acara tamat.
4. Pemenang ialah petarung yang membunuh lawannya.
5. Pegangan maksimum ditentukan oleh syarikat pertaruhan secara berasingan untuk setiap acara.
6. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, percanggahan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.
8. Pertaruhan pada petarung hanya diterima dalam mod SECARA LANGSUNG. Semua permainan distrim dalam talian.
9. Pasaran tersedia:
 - 1. Pada satu pusingan:
 - Menang Dalam Pusingan
 - Kemenangan Sempurna* Dalam Pusingan
 - Kemenangan Menepati Masa** Dalam Pusingan
 - Tempoh Pusingan***
 - 2. Pada satu pertarungan:
 - Menang Dalam Perlawanan
 - Jumlah Pusingan
 - Jumlah Pusingan Individu
 - Skor Betul Dalam Perlawanan
 - * Kemenangan Sempurna dalam satu pusingan ialah apabila petarung milik pemain yang menang tidak menerima kerosakan atau berupaya memulihkan kesihatan mereka sepenuhnya.
 - ** Kemenangan Menepati Masa dalam pusingan ialah apabila pemain diisytiharkan sebagai pemenang selepas 60 saat yang diperuntukkan untuk pusingan telah berlalu. Dalam kes ini, petarung yang mempunyai mata pukulan yang terbanyak akan menang.
 - *** Tempoh Pusingan ialah jumlah saat yang telah berlalu sejak permulaan pusingan, dan diperoleh dengan menolak jumlah saat terakhir yang tinggal pada pemasa daripada 60

saat (tetapan pemasa standard pada permulaan pusingan). Contohnya, jika pusingan berakhir dengan 14 saat pada pemasa, tempoh untuk pusingan ialah $60 - 14 = 46$ saat.

8.227. Looney Tunes

1. Looney Tunes: Wacky World of Sports ialah koleksi permainan sukan mini yang menampilkan watak daripada siri animasi Looney Tunes. Ia termasuk bola keranjang, golf, bola sepak dan tenis.
2. Perlawanan bola keranjang dibahagikan kepada 4 suku selama 3 minit setiap satu. Sekiranya pemenang tidak dapat ditentukan dalam masa yang ditetapkan, satu siri tempoh lebih masa selama 1 minit akan dimainkan sehingga pemenang ditentukan (tiada had untuk bilangan tempoh lebih masa).
3. Perlawanan bola sepak dibahagikan kepada 2 separuh selama 5 minit setiap satu. Sekiranya pemenang tidak dapat ditentukan dalam masa yang ditetapkan, perlawanan akan memasuki lebih masa, yang akan berlangsung untuk tempoh yang tidak terhad sehingga gol dijaringkan.
4. Semua pertarungan diselesaikan selepas acara tamat.
5. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan untuk setiap acara secara individu.
6. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli kakitangan melakukan kesilapan atau mana-mana kegagalan perisian berlaku sementara pertarungan diterima (contohnya, salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam senarai pasaran dan pada slip pertarungan dsb.), atau sekiranya terdapat petanda yang lain bahawa pertarungan diterima dengan tidak betul, pertarungan tersebut boleh dianggap sebagai dibatalkan.
8. Jenis pertarungan yang tersedia:
 - M1
 - M2
 - Jumlah Genap - Ya
 - Jumlah Genap - No
 - Jumlah Individu 1 Lebih ()
 - Jumlah Individu 1 Kurang ()
 - Jumlah Individu 2 Lebih ()
 - Jumlah Individu 2 Kurang ()
 - Jumlah Lebih ()
 - Jumlah Kurang ()
 - Handicap 1 ()
 - Handicap 2 ()
 - Skor Betul ()-()

8.228. Rematch. Cyber League

1. Rematch. Cyber League melibatkan penstriman permainan video. 2 pasukan yang terdiri daripada 2 pemain, mengambil bahagian dalam perlawanan dan berentap untuk meraih kemenangan.
2. Tempoh masa biasa berlangsung selama 6 minit. Jika skor sama pada penghujung masa biasa, perlawanan akan diteruskan ke masa tambahan dan akan tamat apabila salah satu pasukan mendahului skor lawan.
3. Pegangan minimum dan maksimum ditentukan untuk setiap acara secara individu.
4. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
5. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan

perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.

6. Pertaruhan pra-perlawanan dan juga pertaruhan secara langsung diterima bagi perlawanan. Semua permainan Rematch. Semua perlawanan Cyber League distrimkan dalam talian.
7. Jenis pertaruhan yang tersedia
 - Jumlah Gol
 - Jumlah Gol Individu
 - Kemenangan Masa Biasa Termasuk OT
 - Pertaruhan Perlawanan Handicap

8.229. Mega Baseball

1. Mega Baseball ialah permainan berbilang pemain yang distrim secara langsung (simulator besbol).
2. Super Mega Baseball 4 ialah kejohanan yang melibatkan perlawanan besbol tradisional, di mana setiap pasukan mempunyai 9 pemain.
3. Semua pertaruhan diselesaikan selepas acara tamat.
4. Pegangan maksimum ditentukan secara berasingan bagi setiap acara.
5. Bookmaker boleh mengubah had pegangan tanpa notis terlebih dahulu kepada pelanggan.
6. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas dalam kebarangkalian, percanggahan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dan pada slip pertaruhan dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai tidak sah.
7. Hanya pertaruhan secara langsung diterima. Semua perlawanan distrimkan dalam talian.
8. Peraturan permainan:
Jika perlawanan berakhir dengan keputusan seri pada masa biasa (5 inning), satu inning tambahan akan dimainkan. Dalam kes ini, semua pertaruhan akan diselesaikan termasuk inning tambahan.
9. Pasaran berikut tersedia dan diselesaikan berdasarkan skor akhir dalam perlawanan:
 - Pemenang
 - Handicap Pasukan
 - Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Ind. Jumlah (Lebih/Kurang)
 - Jumlah Genap (Ya/Tidak)
 - Larian Pertama (1/2)
 - Larian Terakhir (1/2)
 - Inning Tambahan (Ya/Tidak)
 - Inning/Perlawanan Pertama
 - Kedua-dua Pasukan Akan Skor Larian (Ya/Tidak)
 - Larian Terbanyak Dalam Inning
10. Pasaran berikut tersedia untuk inning individu dan diselesaikan berdasarkan skor dalam inning tersebut:
 - Pemenang
 - Handicap Pasukan
 - Jumlah (Lebih/Kurang)

- Ind. Jumlah (Lebih/Kurang)
- 11. Pasaran berikut tersedia bagi inning pertama hingga ke-3 dan diselesaikan berdasarkan skor selepas 3 inning:
 - Pemenang

8.230. Tekken 8

1. Tekken 8 ialah permainan berbilang pemain yang distrim.
2. Pertaruhan diterima pada pertarungan antara dua pihak lawan. Setiap perlawanan dimainkan hingga 5 kemenangan, dengan jumlah maksimum 9 pusingan dimainkan.
3. Semua pertaruhan diselesaikan selepas tamat acara.
4. Pemenang ialah pejuang yang membunuh lawannya.
5. Pegangan maksimum ditentukan oleh bookmaker untuk setiap pasaran secara berasingan.
6. Bookmaker boleh menukar had pegangan tanpa notis terlebih dahulu.
7. Sekiranya ahli kakitangan melakukan sebarang kesilapan atau sekiranya sebarang kegagalan perisian berlaku pada masa penerimaan pertaruhan (cth. salah cetak yang jelas untuk kebarangkalian, ketidakkonsistenan antara kebarangkalian yang dipaparkan dalam bahagian Sukan/Secara Langsung dengan pada slip pertaruhan, dll.), atau sekiranya terdapat sebarang petanda lain bahawa pertaruhan telah diterima secara tidak betul, bookmaker berhak untuk mengisytiharkan pertaruhan tersebut sebagai terbatal.
8. Pertaruhan pada pejuang hanya diterima dalam mod SECARA LANGSUNG. Semua permainan distrim dalam talian.
9. Pasaran tersedia:
 - Pada pusingan:
 - Menang Dalam Pusingan
 - Kemenangan Sempurna* Dalam Pusingan
 - Kemenangan Menepati Masa** Dalam Pusingan
 - Tempoh Pusingan***
 - Pada pertarungan:
 - Menang Dalam Perlawanan
 - Jumlah Pusingan
 - Jumlah Pusingan Individu
 - Skor Betul Dalam Perlawanan

* Kemenangan Sempurna dalam pusingan ialah apabila pejuang untuk pemain yang menang tidak menerima kerosakan atau berupaya memulihkan kesihatan mereka sepenuhnya.

** Kemenangan Menepati Masa dalam pusingan ialah apabila pemain diisytiharkan sebagai pemenang selepas 30 saat yang diperuntukkan untuk pusingan telah berlalu. Dalam kes ini, pejuang yang mempunyai mata pukulan yang terbanyak akan menang.

*** Tempoh Pusingan ialah jumlah saat yang telah berlalu sejak permulaan pusingan, dan diperoleh dengan menolak jumlah saat terakhir yang tinggal pada pemasa dari 30 saat (tetapan pemasa standard pada permulaan pusingan).

Contohnya, jika pusingan berakhir dengan 14 saat berbaki pada pemasa, tempoh untuk pusingan ialah $30 - 14 = 16$ saat.

9. Jenis taruhan (keputusan perlawanan)

1. Taruhan "Kemenangan pasukan 1" dalam sukan ditandakan "1".
2. Taruhan "Seri" dalam sukan ditandakan "X".
3. Taruhan "Kemenangan pasukan 2" dalam sukan ditandakan "2".
4. Taruhan "Kemenangan pasukan 1 atau seri" dalam sukan ditandakan "1X". Untuk taruhan ini menang, perlawanan perlu selesai dengan skor seri atau kemenangan pasukan 1.
5. Taruhan "Kemenangan pasukan 1 atau Kemenangan pasukan 2" dalam sukan ditandakan "12". Untuk taruhan ini menang, perlawanan perlu selesai dengan kemenangan salah satu pasukan (bukan skor seri).
6. Taruhan "Kemenangan pasukan 2 atau seri" dalam sukan ditandakan "X2". Untuk taruhan ini menang, perlawanan perlu selesai dengan skor seri atau kemenangan pasukan 2.
7. Taruhan "Kemenangan pasukan (pemain, pelumba dan lain sebagainya) dengan handicap" ditandakan dalam sukan sebagai "handicap" (odds handicap dihitung secara masing-masing). **Handicap adalah keuntungan atau kekurangan pasukan (pemain, pelumba dan lain sebagainya) yang ditunjukkan dalam gol, mata, set, detik dll yang ditetapkan oleh syarikat taruhan pada taruhan masing-masing.** Keputusan perlawanan dengan handicap dihitung dengan tambahan handicap ke keputusan perlawanan. Kalau sesuai dengan keputusan perlawanan yang diterima pasukan (pemain, pelumba dan lain sebagainya) yang dipilih menang, maka taruhan akan dianggap menang. Kalau dalam kasus ini skor pasukan (pemain, pelumba dan lain sebagainya) dengan tambahan handicap kalah, maka taruhan dianggap kalah. Kalau keputusan skor dengan tambahan handicap seri maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
8. Syarikat taruhan menawarkan dua jenis taruhan total pada dua perlawanan ("kurang" atau "lebih"); tiga perlawanan ("kurang", "sama" atau "lebih"). Taruhan "kurang, lebih (pada total)" ditandakan dalam sukan "Total".
Taruhan pada jumlah total gol, mata, game dll, yang dicetak, diterima, dimainkan dll oleh pasukan (pemain dll). Untuk kemenangan perlu meneka berapa gol akan dicetak, diterima, dimainkan lebih atau kurang total yang ditunjukkan dalam sukan. serentak perhitungan digunakan masa perlawanan yang ditetapkan oleh peraturan ini untuk jenis sukan masing-masing kalau tidak ada informasi yang lain dalam sukan. serentak perhitungan total individual dihitung gol yang dicetak ke dalam gawang lawannya sahaja.
Taruhan pada total individual termasuk jumlah gol, mata, game dll yang dicetak, diterima, dimainkan dll oleh salah satu pasukan (pemain dll).
Kalau keputusan sama dengan total yang ditawarkan oleh syarikat taruhan maka taruhan pada total ("kurang" atau "lebih") akan dikembalikan dengan odds "1".
9. Taruhan pada total "kurang", "sama" atau "lebih" dinamakan total 3 arus dan membezakan dari total biasa dengan tanda (3way) dan perlu dihitung sesuai:

"Total 123 kurang (3way)" total perlu mengurangi 123.

"Total 123 sama (3way)" total sama. "Total 123 lebih (3way)" total perlu melebihi 123.

Kalau perlawanan selesai dengan skor 123 maka ada satu perlawanan yang menang "Total 123 sama (3way)", taruhan pada lebih dan kurang dengan tanda (3way) tidak boleh dikembalikan kerana perlawanan ini sama dengan total biasa. taruhan pada total individual (3way) dihitung sesuai prosedur yang sama.

10. Taruhan "Total di antara". Perlu meneka total perlawanan yang berada di antara parameter yang ditunjukkan. Misalnya, kalau taruhan diletakkan pada "Total di antara 1 dan 2", maka

dengan skor 0:0 atau 1:0 atau 0:1 "Total" adalah 0 atau 1 dan taruhan ini dianggap menang. Kalau perlawanan selesai dengan skor yang lain maka taruhan ini dianggap kalah. Tanpa gol - taruhan akan menang jika perlawanan berakhir dengan skor 0:0.

11. Taruhan "Skor tepat". Perlu menebak skor perlawanan pada masa perlawanan (tanpa perpanjangan, tambahan masa, penalti dll).
12. Taruhan "Separuh-perlawanan" dalam sukan ditandakan sebagai "K" untuk kemenangan dan "S" untuk seri, dengan ini pada tempat pertama ada keputusan separuh (time, periode) pertama, dan pada tempat kedua ada keputusan perlawanan. Misalnya, M1M2 menandakan kemenangan pasukan 1 (M1) dalam separuh pertama dan kemenangan pasukan 2 (M2) dalam perlawanan. Jenis sukan dengan 4 perempat (Bola keranjang, polo air dll) - taruhan "Separuh-perlawanan" dihitung pada setengah perlawanan (2 perempat) dan pada keputusan seluruh perlawanan (masa perlawanan).
13. Taruhan "keputusan+total gol". Perlu menebak kemenangan salah satu pasukan dalam perlawanan dan total gol.
14. Taruhan "Gol () Sehingga 78 Min. - Ya". Pelanggan perlu meramalkan sama ada pasukan akan menjaringkan gol sebelum atau pada minit ke-78.
15. Taruhan "Pembandingan keputusan time (periode, perempat, set, game, inning)". Perlu menebak time (periode, perempat, set, game, inning) yang mana selesai dengan skor yang paling baik atau dalam time (periode, perempat, set, game, inning) ada skor yang sama.
16. "Perlawanan Pemain dalam Jadual Kejohanan Akhir". Pelanggan mesti meramalkan pemain mana yang akan beraksi dengan lebih baik dalam satu kejohanan. Apabila membandingkan statistik pemain, maklumat statistik daripada laman web rasmi kejohanan digunakan. Shootout penalti tidak diambil kira dan jumlah perlawanan yang disertai oleh setiap pemain tidak diambil kira. Jika pemain gagal untuk mengambil bahagian dalam satu perlawanan sekalipun, taruhan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.
17. Taruhan "Siapa yang lebih baik sesuai dengan keputusan kejohanan". Di antara pasangan yang ditawarkan Anda perlu memilih pasukan atau pemain yang menempatkan urutan lebih tinggi dalam kejohanan. Kalau dua pemain menerima jumlah mata yang sama maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1". Kalau pasukan tidak ikut perlawanan dalam kejohanan ini maka taruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
18. Taruhan "Tuan rumah - tamu". Kemenangan tuan rumah padang atau tamu ditetapkan sesuai dengan perbezaan gol (mata) yang diterima oleh pasukan tuan rumah dan tamu dengan handicap.
19. Taruhan "Total masa gol" (Total minit masa gol dicetak). Dihitung sebagai penjumlahan minit masa gol pada masa perlawanan dicetak. (Misalnya, gol dicetak pada minit 13, 25 dan 47. Maka keputusan adalah $13 + 25 + 47 = 85$).
20. Taruhan "mata" (bola tampar, tenis meja, skuas, bulu tangkis). Mata adalah mata dalam set atau party. Contoh: "Bola tampar. mata 19 (1set) menang 1". skor set 1 serentak pemasangan taruhan (8:9), lalu skor menjadi (8:10) maka keputusan perlawanan adalah kemenangan pasukan 2, lalu (9:10), jadi masa mata 19 dimainkan maka menang pasukan 1 dan taruhan dianggap menang.
21. Gol pertama dari () sampai () minit. Perlu menebak bahawa gol pertama akan dicetak dalam jangka masa yang ditunjukkan.
22. Gol terakhir dari () sampai () minit. Perlu menebak bahawa gol terakhir akan dicetak dalam jangka masa yang ditunjukkan.
23. Tidak ada gol terakhir. taruhan dianggap menang kalau perlawanan selesai dengan skor (0:0).
24. Penjaring Gol Pertama. Untuk tujuan taruhan, gol sendiri tidak dikira. Sekiranya gol pertama dalam perlawanan adalah gol sendiri, taruhan penjaring gol pertama akan diselesaikan berdasarkan siapa yang menjaringkan gol kedua. Sekiranya semua gol dalam satu

- pertandingan adalah gol sendiri, taruhan pada hasil "Tiada Gol" akan menang.
25. Penjaring Gol Terakhir. Untuk tujuan taruhan, gol sendiri tidak dikira. Sekiranya gol terakhir dalam perlawanan adalah gol sendiri, taruhan penjaring gol terakhir akan diselesaikan berdasarkan siapa yang menjaringkan gol terakhir. Sekiranya semua gol dalam satu pertandingan adalah gol sendiri, taruhan pada hasil "Tiada Gol" akan menang.
26. Taruhan "Total perempat yang paling efektif () K". Perempat yang paling efektif adalah perempat dengan jumlah gol dicetak yang paling banyak. Dalam taruhan ini perlu meneka total perempat ini kurang daripada jumlah yang ditunjukkan dalam taruhan. Kalau dua dan lebih perempat selesai dengan keputusan yang sama maka ini bukan alasan untuk mengembalikan jumlah taruhan. taruhan akan dihitung sesuai dengan total.
27. Taruhan "Total perempat yang paling non-efektif () K". Perempat yang paling non-efektif adalah perempat dengan jumlah gol dicetak yang paling rendah. Dalam taruhan ini perlu meneka total perempat ini kurang daripada jumlah yang ditunjukkan dalam taruhan. Kalau dua dan lebih perempat selesai dengan keputusan yang sama maka ini bukan alasan untuk mengembalikan jumlah taruhan. taruhan akan dihitung sesuai dengan total.
28. Taruhan "Perempat yang paling efektif". Kalau tidak boleh ditetapkan yang mana paling efektif (dua dan lebih perempat selesai dengan keputusan yang sama) semua taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1". Taruhan pada perempat yang lain akan dianggap kalah.
Contoh: skor perlawanan (19:20; 22:17; 21:18; 12:20).
Perempat yang paling efektif (1) dikembalikan;
Perempat yang paling efektif (2) dikembalikan;
Perempat yang paling efektif (3) dikembalikan.
29. Taruhan "Lumba sampai ... mata". Perlu meneka siapa yang dari peserta akan mendapat jumlah mata dalam babak yang ditunjukkan. Misalnya:
Taruhan "Lumba sampai 15 mata M1" serentak skor 15-13 – taruhan menang; kalau skor 12-16 - taruhan kalah; skor 10-12 - taruhan kalah.
Taruhan "Lumba sampai 15 mata. Tidak ada pemenang" serentak skor 15-13 – taruhan kalah; kalau skor 12-16 - taruhan kalah; skor 10-12 - taruhan menang.
Kalau salah satu peserta perlawanan untuk sebarang sebab menolak melanjutkan permainan sebelum salah satu peserta mendapat jumlah mata yang ditunjukkan maka taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
30. Taruhan "Sepakan sudut berikut () dilakukan oleh ()" dan "kad kuning berikutnya () diterima ()". Kalau perlawanan yang ditunjukkan dalam slip taruhan tidak terjadi, maka taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
31. Taruhan "Pemain, Pembandingan, handicap". Perlu membandingkan total pemain (jumlah gol yang dicetak) dengan handicap. Gol bunuh diri tidak terhitung. Kalau pemain tidak masuk senarai pemain pasukan maka taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
32. Taruhan "Pemain, khusus, total". Taruhan pada jumlah gol total yang dicetak oleh pemain yang ditunjukkan. Gol bunuh diri tidak terhitung. Kalau pemain tidak masuk senarai pemain pasukan maka taruhan tersebut akan dikembalikan dengan odds "1".
33. Taruhan "Urutan 1 dan 2 dalam kelompok". Pasukan perlu selesai tahap kelompok pada urutan 1 dan 2 sesuai dengan giliran tulisannya.
34. Taruhan "Gol pertama adalah gol bunuh diri". Kalau skor perlawanan akhir 0-0, taruhan "Tidak ada gol pertama" menang.

35. Pertaruhan “Kemenangan setelah skor ()”. Perlu meneka siapa yang akan menang setelah skor yang ditunjukkan. Misalnya “1X setelah skor 3-2” akan menang kalau skor tetap sama, maksudnya setelah skor 3-2, skor menjadi 0-0. Pertaruhan dianggap kalah kalau skor menjadi 3-3 maka setelah skor 3-2 pasukan 2 mencetak gol.
36. Pertaruhan pada total masa perlawanan diletakkan dalam minit. Kalau total sama dengan jumlah yang ditunjukkan dalam pertaruhan maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds “1”. Misalnya, “Kyrie Irving Total(39.5) L” kalau total pemain 39 minit 30 detik maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds “1”.
37. Skor tepat. pertaruhan kelompok. keputusan “Lain” - perhitungan pertaruhan tergantung dari keputusan yang ditunjukkan dalam kelompok. Ada tiga kelompok keputusan terdapat, nombor skor tergantung dari skor serentak perlawanan itu. Misalnya, skor perlawanan 0-1, ada tiga keputusan perlawanan Tebak skor iaitu 2-1 atau 3-1 atau 3-2.
Tebak skor iaitu 1-2 atau 1-3 atau 2-3.
Lain
Kalau perlawanan selesai dengan skor 0-1 maka pertaruhan “Lain” dalam perlawanan ini akan dianggap menang.
38. Pertaruhan “Kemenangan atau Skor Seri”. Dalam pertaruhan ini ada cuma dua hasil. Contoh pertaruhan: “Hasil X atau 2 (Kemenangan Tuan Rumah – Pengembalian) – 2”, dalam pertaruhan ini disediakan dua hasil iaitu skor seri atau kemenangan pasukan 2. Pertaruhan dianggap menang jika pasukan kedua menang dan jika ada skor seri maka taruhan dianggap gagal. Jika pertandingan selesai dengan kemenangan pasukan 1, maka jumlah pertaruhan akan dikembalikan dengan odd “1” (sesuai dengan syarat tertulis). Pertaruhan boleh diletakkan pada masa pertandingan umum.
39. **Selepas-Perlawanan vs Langsung**. Pertaruhan ini terbentuk dari dua perlawanan, salah satunya telah berlaku pada hari perlawanan semasa dan yang lain akan disiarkan LANGSUNG. Dalam erti kata lain, pelanggan perlu meramalkan hasil pertaruhan di mana mereka sudah mengetahui salah satu hasilnya.
Sekiranya pasukan membatalkan perlawanan dalam salah satu perlawanan atau perlawanan itu sama ada ditinggalkan atau ditunda, taruhan "Selepas-Perlawanan vs Langsung" akan terbatal (dikembalikan).
40. Pemenang dengan pertaruhan Handicap merangkumi keseluruhan musim kejohanan. Pasukan yang menjadi kegemaran akan memenangi musim ini dengan handicap 0. Pada akhir musim ini, mata handicap semua pasukan ditambahkan ke skor semasa mereka. Pasukan dengan mata terbanyak akan ditentukan pemenangnya. Syarikat pertaruhan boleh menawarkan jenis pertaruhan yang lain.
41. **Hasil Akumulator. Pertaruhan Khas**
Ini adalah pasaran yang merangkumi dua atau lebih hasil. Sebagai contoh:
“Kurang Daripada 2.5 Gol Dan Kurang Daripada 4 Kad”
"Juventus, Borussia Dortmund & Manchester United semua untuk skor dalam 20 minit pertama"
Untuk pertaruhan jenis ini menang, semua hasil dalam pasaran mesti diramalkan dengan betul. Kecuali dinyatakan sebaliknya, pertaruhan diterima pada masa regular, termasuk masa tambahan/hentian pertama.
Sekiranya tidak semua hasil dapat diramalkan dengan betul, tiada bayaran balik akan dibuat. Sebagai contoh: “Kurang Daripada 10 Sepakan Sudut Dan Kurang Daripada 4 Kad”- jika terdapat 9 sepakan sudut dan 4 kad, pertaruhan akan kalah.
Sekiranya satu atau lebih hasil tidak ditentukan (perlawanan telah tergendala, dibatalkan, atlet tidak mengambil bahagian dalam persaingan), maka pertaruhan akan diselesaikan mengikut hasil yang telah ditentukan.

Sebagai contoh: "Juventus, Borussia Dortmund & Manchester United semua untuk skor dalam 20 minit pertama ". Perlawanan Borussia match telah dibatalkan, dan Juventus tidak skor dalam 20 minit pertama. Akumulator dianggap tiada kerana salah satu hasilnya diramalkan tidak betul.

42. "Pertarungan Bakal Berlaku" / "Pertarungan Selebriti". Tarikh cadangan untuk pertarungan mestilah sebelum akhir tahun semasa (kecuali dinyatakan sebaliknya). Hanya pertaruhan pada pertarungan daripada senarai yang ditawarkan yang telah berlangsung akan diselesaikan. Pertaruhan pada pertarungan yang tidak berlangsung akan diselesaikan dengan kebarangkalian sebanyak 1.00.

10. Pertaruhan tambahan

1. "Separuh pertama – perlawanan". Perlu meneka keputusan separuh pertama dan keputusan perlawanan.
2. "Skor tepat". Perlu meneka skor perlawanan (masa perlawanan).
3. "Gol pertama dicetak oleh ()" Perlu meneka pasukan yang mana mencetak gol pertama. Kalau tidak ada gol (pada masa perlawanan) maka pertaruhan dianggap kalah. Gol bunuh diri dihitung sebagai gol pasukan yang mendapat mata skor sesuai dengan gol itu.
4. Masa gol. Perlu meneka jangka masa dalam minit masa gol akan dicetak oleh salah satu pasukan. Kalau tidak ada gol maka pertaruhan dianggap kalah.
5. "Kedua pasukan mencetak gol – Ya" dianggap menang kalau setiap pasukan akan mencetak satu dan lebih gol. "Kedua pasukan mencetak gol – Tidak" dianggap kalah kalau salah satu pasukan tidak sempat mencetak gol.
6. "Pembandingan keputusan time (periode, perempat, set, game, inning)". Perlu meneka time (periode, perempat, set, game, inning) yang mana selesai dengan skor yang paling baik atau dalam time (periode, perempat, set, game, inning) ada skor yang sama.
7. "Kemenangan dalam perlawanan". Perlu meneka keuntungan dalam gol yang dicetak (mata, set dll) pada keputusan perlawanan terakhir, masa tambahan (tambahan masa), penalti terhitung.
8. "Skor seri pada salah satu separuh".
Pertaruhan "Skor seri pada salah satu separuh – Tidak". Pertaruhan dianggap menang kalau tidak ada separuh yang selesai dengan skor seri.
Contoh. serentak skor (1-0; 0-0) pertaruhan dianggap kalah. Serentak skor (1-0; 0-1) pertaruhan dianggap menang.
9. **Siapa yang membuat sepakan awal.** Perlu meneka pasukan yang mana mebermula perlawanan dengan sepakan awal.
10. **Pergantian pertama.** Perlu meneka pasukan yang mana melakukan pergantian pertama. Kalau ada pergantian pemain dalam kedua pasukan serentak yang sama (masa yang sama sesuai dengan protokoler rasmi), maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
11. **Masa pergantian pertama.** Perlu meneka selama babak yang mana atau selama rehat ada pergantian pertama dalam perlawanan. Kalau tidak ada pergantian dalam perlawanan maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
12. **Penalti Ya/tidak.** Perlu meneka apakah ada atau tidak ada penalti dalam perlawanan.
13. **Send-off Ya/Tidak.** Perlu meneka apakah dalam perlawanan ada send-off atau tidak. Terhitung hanya send-off pemain padang dan penjaga gawang.
14. **Kad kuning pertama.** Perlu meneka pemain dari pasukan yang mana pertama mendapat kad kuning. Kalau ada notis kedua pemain dari dua pasukan pada masa yang sama (sesuai dengan protokoler rasmi) maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
15. **Kad kuning terakhir.** Perlu meneka pemain dari pasukan yang mana mendapat kad kuning terakhir. Notis berulang (kad merah) tidak terhitung. Kalau ada notis kedua pemain dari dua pasukan pada masa yang sama (sesuai dengan protokoler rasmi) maka pertaruhan akan dikembalikan dengan odds "1".
16. **Handicap** adalah permainan dengan keuntungan. Selain handicap pada keputusan utama perlu meneka pasukan yang mana menang dengan handicap yang lain.
Contoh. perlawanan selesai dengan skor 2:1 (masa perlawanan).
Pertaruhan "Handicap [0 : 1] M2" dianggap kalah kalau skor dengan handicap menjadi 2:2.
Pertaruhan "Handicap [0 : 1] X" dianggap menang kalau skor dengan handicap menjadi 2:2.
Pertaruhan "Handicap [0 : 1] M1" dianggap menang kalau skor dengan handicap menjadi 3:1.
17. **Pembandingan pasukan.** Perlu meneka pasukan yang mana mencetak lebih banyak gol atau menerima lebih banyak mata.
18. **Total individual** pemain (dalam bola keranjang, bola tampar). Perlu meneka total individual

pemain sesuai dengan indikator: mata yang diterima, rebounds, assist dll. Semua pertarungan diletakkan sesuai dengan masa tambahan atau babak emas. Kalau pemain, anggota pasukan tidak ikut serta dalam perlawanan maka pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1".

19. Total individual pemain (dalam bola tangan, futsal, bandy). Perlu meneka total individual pemain sesuai dengan gol yang dicetak. Semua pertarungan diletakkan pada masa perlawanan . Kalau pemain, anggota pasukan tidak ikut serta dalam perlawanan maka pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1".
20. Apa yang terjadi pertama: kad kuning/gol. Perlu meneka apa yang terjadi pertama dalam perlawanan: kad kuning akan ditunjukkan atau gol akan dicetak. Kalau tidak ada kad kuning dan gol maka pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1".
21. Double (hattrick, poker) dalam perlawanan. Dalam pertarungan ini perlu meneka apakah salah satu pemain berhasil mencetak dua (double)/tiga (hattrick)/empat (poker) gol. Gol bunuh diri tidak terhitung.
22. **Pemain menerima kad kuning atau merah dalam perlawanan.** Perlu meneka apakah pemain menerima kad kuning atau merah. Terhitung hanya kad kuning dan merah yang ditunjukkan kepada pemain padang dan penjaga gol. Kalau pemain tidak termasuk senarai pemain awal maka pertarungan akan dikembalikan dengan odds "1".
23. **Masa tambahan rasmi.** Perlu meneka lebih atau kurang jumlah minit masa tambahan akan ditambah ke masa perlawanan.
24. **Pasukan menang** yang dulu kalah (pada masa perlawanan dengan masa tambahan). Pasukan menang yang dulu kalah adalah pasukan yang pada awal perlawanan kalah tetapi sempat menang dalam perlawanan. Kalau perlawanan selesai dengan skor seri maka pertarungan pada "Pasukan menang yang dulu kalah - Ya" dianggap kalah.
25. **Mana-mana Pasukan Tidak Mendahului dan Mengelakkan Kekalahan.** Bertaruh pada kemenangan pasaran seperti itu jika pasukan mengelakkan kekalahan (iaitu mereka menang atau seri) tanpa perlu mendahului dalam perlawanan.
Mana-mana Pasukan Tidak Mendahului dan Memenangi Perlawanan. Bertaruh pada kemenangan pasaran seperti itu jika pasukan menang tanpa perlu mendahului dalam perlawanan.
26. **Gol pertama melalui kepala.** Perlu meneka apakah gol pertama akan dicetak melalui kepala. Kalau dalam perlawanan tidak ada gol yang dicetak dan gol pertama adalah gol bunuh diri (termasuk gol yang dicetak melalui kepala) maka pertarungan "Gol pertama melalui kepala - Tidak" dianggap menang.
27. **Mencetak gol pertama dan menang dalam perlawanan.** Perlu meneka pasukan yang mana mencetak gol pertama dan menang dalam perlawanan. pertarungan pada perlawanan NHL dan KHL dan semua perlawanan antarabangsa diletakkan pada masa perlawanan . Kalau tidak ada gol yang dicetak pertarungan pada keputusan "Mencetak gol pertama dan menang dalam perlawanan - Ya" dianggap kalah.
28. **Clean sheet** adalah perlawanan di mana salah satu pasukan tidak melewatkan gol sama sekali.
29. "Clean sheet kedua - Ya" adalah pertarungan yang dianggap menang kalau skor perlawanan 0:1, 0:2 dll. pertarungan "Clean sheet kedua - Tidak" dianggap menang kalau perlawanan dengan skor yang beza dari 0:1, 0:2 dll.
30. **Mencetak gol penalti Ya/Tidak.** Perlu meneka apakah gol penalti akan dicetak dalam perlawanan, Kalau tidak ada penalti dalam perlawanan pertarungan pada "Mencetak gol penalti - Ya", "Mencetak gol penalti - Tidak" dianggap kalah. **Contoh. "pasukan 2 mencetak gol penalti - Tidak".**
Pertarungan dianggap menang kalau dalam perlawanan ada penalti pasukan 2 dan penalti tidak dicetak.
Pertarungan dianggap kalah kalau dalam perlawanan tidak ada penalti atau ada penalti pasukan 2 yang tidak dicetak.

31. **Pasukan 2 mencetak penalti 1 - Ya.** Pertaruhan mencetak / tidak mencetak penalti 1 - perlu meneka apakah pasukan mencetak / tidak mencetak gol penalti pertama. Kalau tidak ada penalti dalam perlawanan pertaruhan pada "Mencetak gol penalti pertama - Ya", "Tidak mencetak gol penalti pertama - Ya" dianggap kalah.
32. **Perjalanan perlawanan (menang-kalah, menang-seri, menang-kalah).** Pertaruhan diletakkan pada masa perlawanan dengan masa tambahan. Jenis pertaruhan ini akan dihitung sesuai dengan pasukan yang pertama mencetak gol/menerima mata dan skor terakhir terlepas dari perubahan pemimpin selama perlawanan.
33. **Pertaruhan "Gol pertama/terakhir dari () minit sampai () minit".** Pertaruhan diletakkan dengan masa tambahan.
34. Pertaruhan "Gol pertama dari 10 minit sampai 14:59 minit" dianggap menang kalau dalam masa tersebut gol pertama dicetak.
35. **Pertaruhan pada pemimpin dan durasi skor seri. Pertaruhan diletakkan pada masa perlawanan .**
Contoh. Dalam perlawanan (hoki ais) gol pertama dicetak pada minit 16 oleh pasukan 1, gol kedua dicetak pada minit 21 oleh pasukan 2, gol ketiga dicetak pada minit 36 oleh pasukan 1. Dihitung jumlah minit total masa ada skor seri: 15 minit pertama+15 minit $(36-21)=30$ minit. Jumlah minit masa pasukan pertama memimpin $(21- 16) + (60-36)=5+24=29$ minit. Pertaruhan "Skor seri selama 19.5 minit Kurang" dianggap kalah. Pertaruhan "pasukan 1 memimpin selama 13.5 minit Lebih" dianggap menang.
36. Pertaruhan "Tebak skor. Lain". Pertaruhan dianggap menang kalau skor perlawanan beza dari senarai skor yang ditawarkan dalam pertaruhan "Tebak skor". Senarai skor ditawarkan oleh syarikat pertaruhan.
37. Pertaruhan **"Mana-mana penjaga gol menyentuh bola di menit pertama N pertandingan"** dan **"Kedua penjaga gawang menyentuh bola di menit pertama N pertandingan"** apa pun sentuhan bola oleh penjaga gol diperhitungkan, meskipun bola tidak di sentuh, dll. Pertaruhan ini mengambil kira sentuhan bola yang sebenarnya oleh penjaga gol, tanpa mengira sama ada saat itu ditunjukkan di TV atau tidak. Sekiranya saat menyentuh bola tidak ditunjukkan dalam siaran (contohnya, sekiranya sepakan gol tidak ditunjukkan kerana pemutaran pada saat itu), maka pada saat sentuhan bola, waktu penyambungan siaran langsung diambil.
38. Untuk jenis pertaruhan 'Khas' dan 'Taruhan khas', jika keputusan sesuatu acara tidak termasuk dalam senarai taruhan yang ada, semua taruhan yang diletakkan pada hasil yang tersedia untuk pertaruhan akan kekal dan akan diselesaikan mengikut hasilnya.
39. Ke dalam akumulator Anda boleh menabuh hanya salah satu keputusan. Kalau Anda menambah dua atau lebih perlawanan yang tergantung satu sama lain ke satu akumulator maka perlawanan dengan odds yang paling rendah akan dihapus dari akumulator (sistem) tersebut. Keputusan yang tergantung satu sama lain merupakan keputusan salah satu bahagian pertaruhan yang mempengaruhi keputusan bahagian lain.
40. Pertaruhan "pasukan mencetak gol penalti Ya/Tidak" dianggap kalah kalau pada masa perlawanan tidak ada penalti.
41. Pertaruhan "Bagaimana pasukan mencetak gol", "Gol berikutnya" dianggap kalah kalau gol dengan nombor yang termasuk dalam slip taruhan tidak dicetak.

11. Contoh

11.1. Pertaruhan tunggal

Perlawanan Keputusan Odds

Milan-Bavaria 1	2.0
Milan-Bavaria X	3.0
Milan-Bavaria 2	3.3

Pertaruhan Anda 100€ pada kemenangan tim Milan.

Odds keputusan "Kemenangan Milan" 2.0.

Jika Milan menang, maka jumlah kemenangan menjadi $100 \times 2.0 = 200$ €.

Keuntungan Anda 200 €. (Jumlah kemenangan) - 100 €. (pertaruhan) = 100 €.

11.2. Akumulator

Perlawanan Keputusan Odds

Dynamo K - Feyenoord	1	2.1
Lyon - Inter M	X	2.9
Olympiakos - Manchester Utd	2	2.0

Anda menang bila meneka semua keputusan yang termasuk dalam Akumulator. Maka semua odds dari akumulator diperkalikan: $2.0 \times 2.1 \times 2.9 = 12.18$.

Dengan pertaruhan pada Akumulator 100 €. Jumlah kemenangan menjadi $100 \text{ €} \times 12.18 = 1\,218$ €.

Keuntungan Anda (dikurangi jumlah pertaruhan): 1 118 €.

11.3. Sistem pertaruhan

Sistem 3/6 (3 keputusan menang)

Sistem 3/6 merupakan pertaruhan pada semua kombinasi akumulator berukuran tertentu (3) dari jumlah perlawanan yang dipilih sebelumnya. Anda harus meneka 3 atau lebih keputusan supaya sistem Anda tidak kalah.

No Perlawanan Odds Keputusan

1	Perlawanan 1	1.6	Menang
2	Perlawanan 2	1.9	Kalah
3	Perlawanan 3	1.9	Kalah
4	Perlawanan 4	1.3	Menang
5	Perlawanan 5	1.45	Menang
6	Perlawanan 6	1.85	Menang

Pertaruhan: 60 €.

Cara perhitungan jumlah kemenangan sistem pertaruhan:

1. Dalam sistem 3 dari 6 perlawanan boleh membuat 20 kombinasi akumulator.

Contoh: Perlawanan 1 + Perlawanan 2 + Perlawanan 3, Perlawanan 1 + Perlawanan 2 + Perlawanan 4 dll, yaitu 3 perlawanan dalam setiap kombinasi akan membuat 20 kombinasi akumulator.

№ варианта экспресс	Odds
---------------------	------

I	Perlawanan 1 1.6
	Perlawanan 4 1.3
	Perlawanan 5 1.45
II	Perlawanan 1 1.6
	Perlawanan 4 1.3
	Perlawanan 6 1.85
III	Perlawanan 4 1.3
	Perlawanan 5 1.45
	Perlawanan 6 1.85
IV	Perlawanan 1 1.6
	Perlawanan 5 1.45
	Perlawanan 6 1.85

Dalam kupon pertaruhan 4 keputusan perlawanan diteka: Perlawanan 1, Perlawanan 4, Perlawanan 5, Perlawanan 6. Anda perlu meneka minimum 3 keputusan perlawanan.

2. Perhitungan jumlah kemenangan pertaruhan satu kombinasi: jumlah pertaruhan pada sistem (60 €.) dibagi dengan jumlah kombinasi untuk sistem 3/6 (20), jadi $60 : 20 = 3$. Pertaruhan pada satu kombinasi adalah 3 000 €.

3. 4 keputusan yang diteka akan membentuk 4 kombinasi akumulator yang mencakup 3 perlawanan (lihat tabel).

4. Perhitungan jumlah kemenangan untuk setiap kombinasi akumulator dari tabel.

Kombinasi I . $1.6 \times 1.3 \times 1.45 \times 3 \text{ €} = 9.05 \text{ €}$.

Kombinasi II . $1.6 \times 1.3 \times 1.85 \times 3 \text{ €} = 11.54 \text{ €}$.

Kombinasi III . $1.85 \times 1.3 \times 1.45 \times 3 \text{ €} = 10.45 \text{ €}$.

Kombinasi IV . $1.6 \times 1.85 \times 1.45 \times 3 \text{ €} = 12.88 \text{ €}$.

4. Perhitungan akhir untuk sistem ini:

Penjumlahan kemenangan total sistem pertaruhan: $I + II + III + IV = 9.05 + 11.54 + 10.45 + 12.88 = 43.92 \text{ €}$.

11.4. Perhitungan handicap Asia dalam pertaruhan tunggal

Pada saat Anda meletakkan pertaruhan "Handicap Asia", Syarikat pertaruhan menerima dua pertaruhan. Dengan demikian pertaruhan (+1,25) adalah kombinasi dua pertaruhan, yaitu handicap (+1) dan handicap (+1.5). Jumlah kemenangan total untuk setiap keputusan dari pertaruhan itu adalah setengah dari total handicap. Kemenangan total adalah kombinasi dua kemenangan tersebut. Tergantung dari keputusan Anda boleh menang dua pertaruhan itu; menang satu dan mendapat kembali pertaruhan kedua dan kalah dua-duanya.

Contoh perhitungan handicap Asia:

Perlawanan Handicap

Villarreal	+0.75
Real M	-0.75

Seandainya jumlah taruhan dalam contoh kita 100 €.

Jadi, jika kita bertaruh +0,75 pada Villarreal, taruhan ini dibagi menjadi dua taruhan dengan handicap (+1) dan (+0,5).

Ada beberapa varian:

1. Skor perlawanan (0:1) – handicap (+0.5) - kalah, handicap (+1) - kembali.
2. Skor perlawanan (1:1) – handicap (+0.5) - menang, handicap (+1) - menang.
3. Skor perlawanan (0:2) – taruhan kalah.

Jika kita bertaruh pada Real Madrid handicap (-0,75) menjadi dua taruhan dengan handicap (-0,5) dan (-1).

Ada beberapa varian:

1. Skor perlawanan (0:1) – handicap (-0.5) - menang, handicap (-1) - kembali.
2. Skor perlawanan (1:1) – taruhan kalah.
3. Skor perlawanan (0:2) – taruhan menang.

11.5. Perhitungan handicap Asia dalam taruhan akumulator

Bila taruhan handicap Asia termasuk dalam taruhan akumulator atau sistem maka jumlah kombinasi dikalikan dua.

Misalnya, taruhan 100 €. pada akumulator yang terdiri dari dua perlawanan dengan total 3,25. Kedua perlawanan dimainkan dengan skor 3-0. Berapa jumlah kemenangan? Sebenarnya ada 4 akumulator: >3,>3; >3,>3.5; >3.5,>3; >3.5,>3.5, jadi keputusan taruhan pertama adalah kembali 25 €, semua taruhan yang lain kalah.

11.6. Perhitungan total Asia

Pertaruhan pada Total dengan kegandaan 0,25 (tetapi bukan kegandaan 0,5). Pertaruhan ini dihitung sebagai dua taruhan dengan setengah jumlah dengan odds yang sama dan nilai-nilai terdekat dari "total biasa" (seluruhnya atau dengan kegandaan 0,5).

Misalnya, taruhan pada Total 1.75 Kurang – 100 €. Odds 1.4

Dalam perhitungan taruhan dibagi menjadi dua: total (1.5)K dan total (2)K. Jumlah taruhan dibagi dua.

Ada beberapa varian:

1. Skor perlawanan (0:0) atau (0:1) – kedua total dicapai, taruhan menang ($100 \times 1.4 = 140$ €.)
2. Skor perlawanan (1:1), (0:2) – taruhan pada total (1.5)K – kalah; taruhan pada total (2)K – kembali 50 €.
3. Skor perlawanan (1:2) – taruhan kalah.

Misalnya, taruhan pada Total 1.75 Lebih – 100 €. Odds 1.4

Pada perhitungan taruhan dibagi menjadi dua: total (1.5)L dan total (2)L. Jumlah taruhan dibagi menjadi dua (50 € satu)

Ada beberapa varian:

1. Skor perlawanan (0:0) atau (0:1) – taruhan kalah.
2. Skor perlawanan (1:1), (0:2) – taruhan pada total (1.5)L – menang; taruhan pada total

(2)L - kembali 50 €. ($50 \times 1.4 + 50 = 70 + 50 = 120$ €)

3. Skor perlawanan (1:2) - taruhan menang ($100 \times 1.4 = 140$ €)

11.7. Perhitungan Berantai taruhan

Kupon terdiri dari empat perlawanan. Jumlah taruhan 10 €.

Bola tampar. Korea Selatan (perempuan) - Myanmar (perempuan) (13.09.€ 10:45)	Pemain 1 menang point 15 dalam game 1	1.45
Bola tampar. Air Force (perempuan) - Nevi (perempuan) 3 set (13.09.€ 09:45)	M1 setelah jumlah skor 30	1.62
Tenis. ITF. K.Onishi / Ēnemura - Kato / Kuwata Hiroko (Jap) (13.09.€ 09:45)	Game 18: 40:40 - Tidak	1.36
Hoki es. CSKA (Moskow) - Vityaz (Chekhov) (dengan waktu tambahan) (10.10.€ 19:00)	Total dari 2 sampai 4	1.45

Contoh 1.Semua perlawanan menang.

Myanmar menang, jumlah kemenangan menjadi $10 \times 1.45 = 14.5$ €.; taruhan kedua (M1) akan dihitung sebagai $(14.5 - 10) + 10 \times 1.62 = 4.5 + 16.2 = 20.7$ €.; taruhan ketiga akan dihitung sebagai $(20.7 - 10) + 10 \times 1.36 = 10.7 + 13.6 = 24.3$ €.; taruhan keempat dihitung sebagai $(24.3 - 10) + 10 \times 1.45 = 14.3 + 14.5 = 28.8$ €. Jumlah ini adalah jumlah kemenangan taruhan.

Contoh 2.Perlawanan pertama, ketiga, keempat menang.

Myanmar menang, jumlah kemenangan menjadi $10 \times 1.45 = 14.5$ €.; taruhan kedua kalah $(14.5 - 10) = 4.5$ €. - sisa pada rekening rantaian; taruhan ketiga akan dihitung sebagai $4.500 \times 1.360 = 6.120$ € - sisa pada rekening rantaian; taruhan keempat dihitung sebagai $6.12 \times 1.45 = 8.87$ €. Jumlah ini adalah jumlah kemenangan taruhan.

Contoh 3. Perlawanan pertama, kedua, keempat menang.

Myanmar menang, jumlah kemenangan menjadi $10 \times 1.45 = 14.5$ €.; taruhan kedua (Nevi menang) akan dihitung secara $(14.5 - 10) + 10 \times 1.62 = 4.5 + 16.2 = 20.7$ €.; taruhan ketiga kalah dan akan dihitung sebagai $20.7 - 10 = 10.7$ €.; taruhan keempat akan dihitung secara $(10.7 - 10) + 10 \times 1.45 = 70 + 14.5 = 15.2$ €. Jumlah ini adalah jumlah kemenangan taruhan.

12. Totalisator TOTO-15

12.1. Istilah utama

Totalisator (TOTO-15) adalah permainan di mana syarikat pertaruhan menerima pertaruhan wang pada keputusan perlawanan yang tersedia di totalisator dan menyalurkan wang pertaruhan (pool) di antara para peserta pemenang berdasarkan aturan totalisator dan hukum yang mengatur jenis kegiatan ini.

Peserta totalisator adalah individu yang meletakkan pertaruhan pada totalisator dengan mengakui syarat dan ketentuan yang ditetapkan dalam aturan-aturan ini. Peserta totalisator harus berumur minimal 18 tahun.

Perlawanan adalah (di sini) perlawanan, kompetisi.

Keputusan adalah salah satu keputusan perlawanan yang ditawarkan untuk pertaruhan totalisator kepada peserta.

Kupon totalisator adalah daftar 15 perlawanan dan keputusan, yang diisi oleh peserta untuk melakukan pertaruhan. Kemenangan tim pertama ditandakan sebagai "1"; kemenangan tim kedua - "2"; skor seri - "X". Peserta totalisator dapat memilih beberapa keputusan untuk setiap perlawanan; dalam hal ini jumlah varian pertaruhan meningkat (jumlah pertaruhan minimal juga).

Pertaruhan totalisator adalah kombinasi keputusan perlawanan (satu keputusan dari setiap perlawanan totalisator) dan jumlah wang yang peserta bertaruh pada kombinasi ini.

Peserta dapat menang pertaruhan bila meneka 9 atau lebih keputusan perlawanan dan akan kalah bila meneka kurang dari 9 perlawanan.

Jika kalah, maka pertaruhan akan hilang, jika menang, maka pertaruhan masuk dana hadiah dan jadi bagian pembayaran kepada peserta. .

Pool adalah jumlah wang yang diterima dari peserta dalam bentuk pertaruhan totalisator berikutnya. Dana hadiah adalah sebagian dari pool disediakan untuk pembayaran kemenangan.

12.2. Pembagian dana hadiah berdasarkan kategori

15 keputusan diteka merupakan 10% dana hadiah

14 keputusan diteka merupakan 10% dana hadiah

13 keputusan diteka merupakan 10% dana hadiah

12 keputusan diteka merupakan 10% dana hadiah

11 keputusan diteka merupakan 10% dana hadiah

10 keputusan diteka merupakan 18% dana hadiah

9 keputusan diteka merupakan 32% dana hadiah

Dana hadiah dibagi di antara pertaruhan yang menang secara proporsional jumlah pertaruhan tersebut.

Jackpot adalah keuntungan tambahan yang dibagi di antara pertaruhan secara proposional dengan jumlah pertaruhan tersebut.

Jackpot dibentuk dari sisa totalisator sebelumnya dimana satu atau lebih dana kemenangan tidak dapat dimainkan, yaitu bila pertaruhan terbaik diteka kurang dari 15 (14, 13, 12, 11, 10) keputusan.

Jackpot meningkatkan selama setiap pusingan dan tidak dimainkan sampai saat salah satu peserta meneka keputusan semua perlawanan.

Penyelenggara totalisator berhak untuk meningkatkan jackpot dari dana sendiri.

12.3. Ketentuan umum

1. Pertaruhan pada semua perlawanan totalisator diterima pada masa perlawanan kecuali kasus waktu ada syarat yang lain.
2. Pertaruhan diterima sebelum pusingan mulai. Pusingan mulai pada saat awal perlawanan yang paling dini. Perlawanan yang dianggap tidak jadi tidak terhitung. Informasi tarikh dan masa perlawanan yang ditunjukkan di line tidak persis. Kesalahan dalam informasi masa tidak merupakan alasan untuk mengembalikan pertaruhan.
3. Perlawanan dalam totalisator dianggap "tidak jadi" jika perlawanan tersebut dianggap "tidak jadi" sesuai dengan peraturan Syarikat Pertaruhan 1xCinta.
4. Jika perlawanan dianggap "tidak jadi" maka semua varian pertaruhan pada keputusan perlawanan tersebut dianggap menang.
5. pembagian jackpot dalam kasus perlawanan yang tidak jadi:
 - 1 perlawanan yang tidak jadi – pembagian 35% jackpot;
 - 2 perlawanan yang tidak jadi – pembagian 20% jackpot;
 - 3 perlawanan yang tidak jadi – pembagian 10% jackpot;
 - 4 perlawanan yang tidak jadi – pembagian 5% jackpot.
 - Jika dalam pusingan ada 5 atau lebih perlawanan yang tidak jadi, maka pusingan tersebut dianggap gagal dan pertaruhan akan dikembalikan kepada peserta. Penyelenggara berhak untuk menggunakan bagian jackpot untuk menetapkan nilai odds kemenangan tidak kurang dari 1,05 untuk setiap ringgit pertaruhan.
6. Jika dalam pusingan ada tiga perlawanan yang tidak jadi, maka kategori
 - "9 keputusan diteka" tidak akan dibayarkan.
 - Tetapi kategori "10 keputusan diteka" akan memiliki 40% dana hadiah,
 - kategori "11 keputusan diteka" akan memiliki 20%,
 - kategori "12 keputusan diteka" - 15%,
 - kategori "13 atau 14 keputusan diteka" akan memiliki 10%,
 - kategori "15 keputusan diteka" - 5%.
7. Jika dalam pusingan ada empat perlawanan yang tidak jadi maka kategori :
 - "9 atau 10 keputusan diteka" tidak akan dibayarkan.
 - Tetapi kategori "11 keputusan diteka" akan memiliki 45% dana hadiah,
 - kategori "12 keputusan diteka" akan memiliki 25%,
 - kategori "13 keputusan diteka" - 15%,
 - kategori "14 keputusan diteka" akan memiliki 10%,
 - kategori "15 keputusan diteka" - 5%.
8. Jika sebelum pusingan ada informasi yang dapat dipercaya tentang pembatalan perlawanan atau ada kesalahan dalam perlawanan yang ditawarkan (pasangan yang salah atau salah tentukan "tuan rumah"), serta dalam kasus force majeure, termasuk kegagalan teknis yang dapat menghalangi bertaruh pada pusingan secara lengkap maka penyelenggara berhak (bukan kewajiban) untuk mengumumkan pusingan ini gagal dan mengembalikan semua pertaruhan kepada peserta dan membentuk pusingan yang baharu berdasarkan pusingan yang dicabut.
9. Jika jackpot mencapai 150 juta, satu peraturan akan dikuatkuasakan untuk memberikan jackpot kepada slip pertaruhan yang meramalkan 14 hasil keputusan dengan betul, dengan syarat tiada orang lain meneka kesemua 14 hasil keputusan. Dalam semua kes lain, slip pertaruhan dengan 14 hasil keputusan yang diramalkan dengan betul berkongsi 25% daripada jackpot. Peraturan ini bermula hanya jika tiada perlawanan yang dibatalkan dalam cabutan.
 - Pengagihan himpunan hadiah dalam kes di mana hanya terdapat satu slip pertaruhan dengan 14 hasil keputusan yang diramalkan dengan betul
 - Slip pertaruhan dengan 14 hasil keputusan yang betul - 10% daripada himpunan

- hadiah + 100% daripada jackpot
- Slip taruhan dengan 13 hasil keputusan yang betul berkongsi 10% daripada himpunan hadiah
- Slip taruhan dengan 12 hasil keputusan yang betul berkongsi 10% daripada himpunan hadiah
- Slip taruhan dengan 11 hasil keputusan yang betul berkongsi 10% daripada himpunan hadiah
- Slip taruhan dengan 10 hasil keputusan yang betul berkongsi 20% daripada himpunan hadiah
- Slip taruhan dengan 9 hasil keputusan yang betul berkongsi 40% daripada himpunan hadiah
- Pengagihan himpunan hadiah dalam kes di mana terdapat beberapa slip taruhan dengan 14 hasil keputusan yang diramalkan dengan betul
 - Slip taruhan dengan 14 hasil keputusan yang betul berkongsi 10% daripada himpunan hadiah + 25% daripada jackpot
 - Slip taruhan dengan 13 hasil keputusan yang betul berkongsi 10% daripada himpunan hadiah
 - Slip taruhan dengan 12 hasil keputusan yang betul berkongsi 10% daripada himpunan hadiah
 - Slip taruhan dengan 11 hasil keputusan yang betul berkongsi 10% daripada himpunan hadiah
 - Slip taruhan dengan 10 hasil keputusan yang betul berkongsi 20% daripada himpunan hadiah
 - Slip taruhan dengan 9 hasil keputusan yang betul berkongsi 40% daripada himpunan hadiah

12.4. Cara bertaruh TOTO

Untuk meletakkan taruhan Anda harus memilih satu atau group keputusan untuk masing-masing 15 perlawanan ditawarkan dalam kupon.

Pertaruhan minimal dan maksimal boleh berubah tergantung dari nilai penukaran mata wang.

1. Jika Anda ingin meletakkan beberapa taruhan, untuk kenyamanan Anda, taruhan itu boleh masuk ke satu kupon, menandakan 2 atau 3 keputusan untuk satu atau beberapa perlawanan; nomor taruhan dan taruhan minimal yang ada di kupon akan meningkatkan dua kali ganda, tiga kali ganda dan lain sebagainya. Jumlah taruhan pada kupon dibagikan dengan saham yang sama antara taruhan yang ada di kupon.
2. Kalau dalam satu kupon ada beberapa taruhan, perhitungan jumlah kemenangan pada taruhan yang menang akan melaksanakan secara proporsional dengan nilai taruhan.
3. Taruhan diterima sampai saat awal perlawanan pertama di totalisator. Jika taruhan diletakkan setelah perlawanan pertama berawal, taruhan itu dianggap tidak sah.
4. **Paket taruhan.** Fungsi ini memberi Anda kesempatan meletakkan beberapa taruhan acak pada Toto. Untuk itu Anda harus menentukan jumlah untuk satu kupon, klik "Letakkan paket taruhan". Dan secara otomatis taruhan akan diletakkan dalam jumlah pilihan Anda. Anda dapat periksa taruhan dalam tab Riwayat taruhan - Toto.

Setelah penerimaan taruhan pada totalisator berakhir informasi tentang taruhan dan semua informasi statistik masuk ke dalam "keputusan" dan boleh dilihat.

12.5. Pembayaran Jackpot

Pembayaran jackpot dilakukan setelah penyelenggara menerima data paspor dan butiran rekening bank. Nama pemegang rekening harus sama dengan data paspor yang disediakan. Penyelenggara mengambil komitmen transfer jumlah kemenangan ke rekening bank selambat-lambatnya 30 hari kalender setelah menerima pengesahan dan mengeluarkan semua dokumen yang diperlukan untuk pembayaran. Penyelenggara membayar jackpot sesuai dengan undang-undang negara dan peraturan yang berlaku pada saat pembayaran.

12.6. Kasus kontroversial

Dalam kasus-kasus umum dan kontroversial penyelenggara perjudian melaksanakan peraturan syarikat taruhan 1xCinta yang tepat dan tidak bertentangan dengan peraturan totalisator.

12.7. Paket taruhan

Paket taruhan adalah kumpulan kupon. Paket taruhan adalah opsi bertaruh dengan beberapa kupon sekaligus pada pusingan tertentu.

Menerima paket taruhan berakhir 10 menit sebelum penutupan pusingan.

Cara membuat paket taruhan

Untuk membuat paket taruhan dengan benar, semua kupon dalam paket harus diisi dalam format yang diperlukan

50000;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1)

Garis ini diisi dengan parameter berikut:

50 000 — jumlah wang kupon

1, 2, 3, ... 15 — nomor perlawanan di pusingan

(1,2,X) — keputusan perlawanan yang dipilih untuk taruhan Anda.

Setiap kupon berikutnya harus dimulai pada garis baharu. Jumlah wang taruhan, keputusan yang dipilih dipisahkan oleh titik koma, berakhir dengan titik.

Contoh:

50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),

50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),

50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(2);14-(X);15-(1),

Anda dapat mempersiapkan kupon terlebih dahulu di editor teks, lalu copy dan paste ke dalam kolom paket taruhan TOTO - 15. Atau Anda boleh langsung mengisi kolom tersebut.

Lalu klik "Letakkan paket taruhan". Setelah itu, program akan memeriksa kebenaran informasi dan meminta Anda mengkonfirmasi taruhan. Jika Anda mengkonfirmasi - Paket taruhan diterima dan masuk pusingan.

Pertaruhan yang telah diterima dapat dilihat di Akun Anda - Riwayat taruhan- TOTO.

Contoh.

Dalam pusingan Toto berikutnya ada 15 perlawanan dan Anda yakin mengenai 10 keputusan perlawanan (kemenangan 1). Pada tiga perlawanan lain Anda meneka dua keputusan (1X), dan mengenai keputusan dua perlawanan tersisa Anda tidak yakin (pilihan Anda — 1X2).

Kalau Anda membuat satu kupon dengan semua kombinasi keputusan prediksi Anda maka Anda akan dapat 72 pilihan keputusan dalam satu kupon dengan jumlah 288 MYR. (Pertaruhan minimal 4 MYR.)

Anda dapat mengurangi jumlah jika mendistribusikan keputusan pada beberapa kupon (Paket). Anda tetap memiliki kesempatan kemenangan besar.

Anda hanya perlu kombinasikan pertaruhan Anda sedemikian rupa, sehingga dari semua kombinasi keputusan prediksi Anda setidaknya salah satu pertaruhan akan menang, misalnya, setidaknya minimal 14 keputusan diteka. Dalam hal ini 12 pertaruhan sudah cukup dan Anda akan menghabiskan hanya 48 MYR. Berdasarkan prediksi Anda akan membentuk paket berikut:

50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(1);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(X);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(X);14-(X);15-(1),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(1);15-(2),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(1);15-(2),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(1);15-(X),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(1);15-(X),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(X);13-(X);14-(2);15-(2),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(X);13-(X);14-(2);15-(2),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(X);12-(1);13-(1);14-(2);15-(X),
50;1-(1);2-(1);3-(1);4-(1);5-(1);6-(1);7-(1);8-(1);9-(1);10-(1);11-(1);12-(1);13-(1);14-(2);15-(X),

Opsi Paket pertaruhan akan bermanfaat juga untuk peserta yang membentuk kupon mereka pada sistem yang unik.

Contoh pemasukan Paket pertaruhan untuk TOTO TS.

50;1-(1:2);2-(1:1);3-(1:0);4-(1:3);5-(2:2);6-(1:3);7-(2:1);8-(0:1),

Contoh pemasukan Paket pertaruhan untuk TOTO Bola Basket

50;1-(1o);2-(1o);3-(1o);4-(x);5-(x);6-(2o);7-(2o);8-(1o);9-(1u),
50;1-(1u);2-(1o);3-(1o);4-(x);5-(x);6-(2o);7-(2o);8-(1o);9-(1u).

Fungsi pakej lanjutan.

Sekarang untuk TOTO "15", "Bola Sepak" dan "eSports FIFA" dalam penyediaan kadar pakej, anda boleh menentukan dua atau lebih pilihan untuk hasil perlawanan tertentu.

Contoh:

100.00;1-(1X);2-(2);3-(X);4-(1);5-(1);6-(1);7-(2);8-(X);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(1);14-(2);15-(1),
200.00;1-(1X);2-(12);3-(X);4-(1);5-(1);6-(1);7-(2);8-(X);9-(1);10-(1);11-(2);12-(1);13-(1);14-(2);15-(1),

13. OptionBet

OptionBet ialah pertaruhan dengan dua tahap pembayaran.

Dua set kebarangkalian digunakan untuk OptionBet:

- **Opti odds** - jika syarat minimum dicapai
- **Max odds** - jika melebihi syarat
- Bagi pasaran OptionBet dengan nilai integer, Bayaran Balik pada kebarangkalian 1 juga mungkin dikenakan jika keputusan adalah sama tepat dengan nilai pasaran yang dinyatakan.

Pembayaran terakhir bergantung pada keputusan acara.

OptionBet diselesaikan sebagai satu pertaruhan dan tidak dibahagikan kepada beberapa bahagian.

Pertaruhan OptionBet boleh mempunyai pilihan penyelesaian berikut:

- Kalah - syarat minimum tidak dicapai
- Opti-Win - syarat minimum telah dicapai, hasil menang dibayar berdasarkan Opti Odds
- Menang - melebihi syarat, hasil menang dibayar berdasarkan Max Odds
- Bayaran Balik pada kebarangkalian 1 - jika keputusan adalah sama tepat dengan nilai jumlah atau handicap.

Terma penyelesaian khusus bergantung pada jenis pasaran yang dipilih.

Contoh

Jumlah-OptionBet

Contoh pertaruhan: Jumlah-OptionBet: Lebih daripada 2.5

Pegangan: 100

Opti odds: 1.48

Max odds: 2.88

Pilihan penyelesaian

1. Jika sifar, satu atau dua gol dijaringkan dalam perlawanan:
 - terma minimum tidak dicapai
 - pertaruhan kalah
 - pembayaran: 0
2. Jika tepat-tepat tiga gol dijaringkan dalam perlawanan:
 - terma minimum telah dicapai
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Opti-Win
 - pembayaran: $100 \times 1.48 = 148$
3. Jika empat atau lebih gol dijaringkan dalam perlawanan:
 - telah melebihi terma
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Menang
 - pembayaran: $100 \times 2.88 = 288$

Jumlah-OptionBet dengan jumlah integer

Contoh pertaruhan: Jumlah-OptionBet: Lebih 3

Pegangan: 100

Opti odds: 2.05

Max odds: 4.32

Senario penyelesaian

1. Jika jumlah gol ialah 0, 1 atau 2:
 - syarat minimum tidak dipenuhi
 - pertaruhan kalah
 - pembayaran: 0
2. Jika jumlah gol ialah tepat 3:
 - keputusan adalah sama dengan jumlah nilai
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Bayaran Balik pada kebarangkalian 1
 - pembayaran: $100 \times 1.00 = 100$
3. Jika jumlah gol ialah tepat 4:
 - syarat minimum dipenuhi
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Opti-Win
 - pembayaran: $100 \times 2.05 = 205$
4. Jika jumlah gol ialah 5 atau lebih:
 - syarat yang dipertingkat dipenuhi
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Menang
 - pembayaran: $100 \times 4.32 = 432$
5. Bagi Jumlah-OptionBet: Kurang 3, logik penyelesaian sama dikenakan mengikut arah bertentangan:
 - 4 atau lebih gol – Kalah
 - tepat 3 gol – Bayaran Balik pada kebarangkalian 1
 - tepat 2 gol – Opti-Win
 - 0 atau 1 gol – Menang

Jumlah-OptionBet 1 / Jumlah-OptionBet 2

Contoh pertaruhan: Jumlah-OptionBet 1: Lebih 1.5

Pegangan: 100

Opti odds: 2.05

Max odds: 4.32

Senario penyelesaian

1. Jika Pasukan 1 menjaringkan 0 atau 1 gol:
 - syarat minimum tidak dipenuhi
 - pertaruhan kalah
 - pembayaran: 0
2. Jika Pasukan 1 menjaringkan tepat 2 gol:
 - syarat minimum dipenuhi
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Opti-Win
 - pembayaran: $100 \times 2.05 = 205$
3. Jika Pasukan 1 menjaringkan 3 gol atau lebih:
 - syarat yang dipertingkat dipenuhi
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Menang
 - pembayaran: $100 \times 4.32 = 432$

Bagi Jumlah-OptionBet 2, logik penyelesaian yang sama digunakan berdasarkan bilangan gol yang dijaringkan oleh Pasukan 2.

Handicap-OptionBet

Contoh pertaruhan: Handicap-OptionBet: Pasukan A (-1.5)

Pegangan: 100
Opti odds: 1.64
Max odds: 3.83

Pilihan penyelesaian

1. Jika Pasukan A menang dengan satu gol, seri atau kalah:
 - terma minimum tidak dicapai
 - pertaruhan kalah
 - pembayaran: 0
2. Jika Pasukan A menang sebanyak 2 gol:
 - terma minimum telah dicapai
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Opti-Win
 - pembayaran: $100 \times 1.64 = 164$
3. Jika Pasukan A menang sebanyak tiga atau lebih gol:
 - telah melebihi terma
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Menang
 - pembayaran: $100 \times 3.83 = 383$

Handicap-OptionBet dengan handicap integer

Contoh pertaruhan: Handicap-OptionBet: Pasukan A -1

Pegangan: 100
Opti odds: 2.10
Max odds: 4.50

Senario penyelesaian

1. Jika Pasukan A tidak memenangi perlawanan:
 - syarat minimum tidak dipenuhi
 - pertaruhan kalah
 - pembayaran: 0
2. Jika Pasukan A menang tepat dengan 1 gol:
 - keputusan adalah sama dengan nilai handicap
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Bayaran Balik pada kebarangkalian 1
 - pembayaran: $100 \times 1.00 = 100$
3. Jika Pasukan A menang tepat dengan 2 gol:
 - syarat minimum dipenuhi
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Opti-Win
 - pembayaran: $100 \times 2.10 = 210$
4. Jika Pasukan A menang dengan 3 gol atau lebih:
 - syarat yang dipertingkat dipenuhi
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Menang
 - pembayaran: $100 \times 4.50 = 450$

Bagi handicap integer positif, logik penyelesaian sama akan dikenakan menurut skor terakhir selepas mengenakan nilai handicap.

Pemenang-OptionBet

Contoh pertaruhan: Pemenang-OptionBet: Pasukan A

Pegangan: 100
Opti odds: 1.56

Max odds: 3.25

Senario penyelesaian

1. Jika Pasukan A seri atau kalah:
 - syarat minimum tidak dipenuhi
 - pertaruhan kalah
 - pembayaran: 0
2. Jika Pasukan A menang dengan 1 gol:
 - syarat minimum dipenuhi
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Opti-Win
 - pembayaran: $100 \times 1.56 = 156$
3. Jika Pasukan A menang dengan 2 gol atau lebih:
 - syarat yang dipertingkat dipenuhi
 - pertaruhan diselesaikan sebagai Menang
 - pembayaran: $100 \times 3.25 = 325$

14. Totalisator TOTO “Meneka Skor”

Totalisator “Meneka skor” menawarkan peserta bertaruh pada skor perlawanan.

Kupon totalisator terdiri dari 8 perlawanan dengan pilihan skor untuk setiap perlawanan. pertaruhan peserta akan menang jika meneka keputusan 2 atau lebih perlawanan.

Untuk meletakkan pertaruhan pilih satu keputusan untuk perlawanan masing-masing yang ditunjukkan pada kupon. Jika Anda ingin meletakkan beberapa pertaruhan dalam satu kupon maka Anda memilih 2 atau lebih pilihan skor pada satu atau beberapa perlawanan; dengan ini nomor pertaruhan, jumlah pertaruhan akan meningkatkan dua kali ganda, tiga kali ganda dan lain sebagainya.

Untuk kemenangan pertaruhan peserta harus meneka skor 2 atau lebih perlawanan. 95% Pool (dana hadiah) dibagikan diantara peserta yang menang.

Jika semua perlawanan terjadi maka dana hadiah akan dibagikan pada 7* kategori dan kontribusi** pada Jackpot pusingan berikut.

Kategori 1 – 5% pool; distribusikan di antara pertaruhan yang meneka 8 perlawanan;

Kategori 2 – 5% pool, – minimal 7 perlawanan diteka;

Kategori 3 – 7.5% pool, – minimal 6 perlawanan diteka;

Kategori 4 – 10% pool, – minimal 5 perlawanan diteka;

Kategori 5 – 12.5% pool, – minimal 4 perlawanan diteka;

Kategori 6 – 20% pool, – minimal 3 perlawanan diteka;

Kategori 7 – 35% pool, – minimal 2 perlawanan diteka.

* – Jika 1 atau 2 perlawanan dianggap "tidak jadi" maka dana hadiah akan didistribusikan sesuai dengan peraturan “Pembagian Jackpot dalam kasus perlawanan yang tidak jadi”

** – Jika tidak ada pertaruhan yang menang dalam kategori 1.

Distribusi dana hadiah dari kategori yang tidak memiliki pertaruhan menang.

Jika perlawanan dianggap "tidak jadi" maka semua keputusan perlawanan ini pada semua pilihan pertaruhan dianggap kalah. Jumlah minimal prediksi benar tidak akan berubah, 2 keputusan harus diteka.

(Perlawanan dianggap "tidak jadi" jika waktu mulai perlawanan pindah pada tarikh yang lebih lambat dari pada tarikh perlawanan terakhir dari daftar TOTO TS).

Jackpot dibagikan di antara pertaruhan dengan 8 atau 7 prediksi keputusan perlawanan benar, sesuai dengan jumlah pertaruhan itu. Yaitu lebih besar jumlah pertaruhan lebih besar jumlah kemenangan.

Jackpot tidak dimainkan sampai saat seseorang peserta meneka keputusan untuk 8 atau 7 perlawanan.

Jackpot tidak akan dimainkan sebelum saat seseorang peserta meneka keputusan untuk 8 atau 7 perlawanan.

Pertaruhan yang meneka skor tepat pada 8 perlawanan akan berbagi 95% Jackpot. 5% Jackpot dibagikan di antara pertaruhan yang meneka minimal 7 keputusan.

95% dari Jackpot akan dibagikan di antara pertaruhan yang meneka skor tepat untuk 8 perlawanan.

5% Jackpot dibagikan di antara pertaruhan yang meneka minimal 7 keputusan.

Pembagian Jackpot dalam kasus perlawanan yang tidak jadi:

1 perlawanan yang tidak jadi- distribusi 25% Jackpot (hanya 7 perlawanan diteka);

2 perlawanan yang tidak jadi – Jackpot tidak dimainkan.

Pembagian pool dalam kasus 1 perlawanan yang tidak jadi:

Meneka 7 keputusan – 5%, meneka 6 keputusan – 5%, meneka 5 keputusan – 7,5%,

Meneka 4 keputusan – 10%, meneka 3 keputusan – 12,5%, meneka 2 keputusan – 55%.

Pembagian pool dalam kasus 2 perlawanan yang tidak jadi:

Meneka 6 keputusan – 5%, meneka 5 keputusan – 5%, meneka 4 keputusan – 7,5%,

Meneka 3 keputusan – 10%, meneka 2 keputusan – 67,5%.

Jika dalam pusingan ada 3 atau lebih perlawanan yang tidak jadi maka pusingan ini diumumkan gagal dan semua taruhan akan dikembalikan kepada peserta.

14.1. Cara bertaruh TOTO “Meneka skor”

- Buka halaman “TOTO”. Tekan tombol “Meneka skor”.
- Akan muncul kupon dengan 8 perlawanan.
- Di dekat perlawanan tekan tombol “Pilih”. Menempatkan tanda centang pada skor yang Anda ingin memilih. Untuk menghapus tanda centang bisa tekan “Hapus semua”.
- Anda dapat memilih beberapa keputusan:
 - a. 1 – Kemenangan tim pertama
 - b. 2 – Kemenangan tim kedua
 - c. X – Skor seri
 - d. >2,5 – Total lebih dari 2,5
 - e. f. <2,5 – Total kurang dari 2,5 X dan >2,5 – akan memilih skor seri dengan total lebih dari 2,5.
- Skor yang terpilih akan muncul di kolom “Seleksi”.
- Dalam kolom “Jumlah” masukkan jumlah wang Anda ingin bertaruh.
- Tekan “Letakkan taruhan”.
- Kupon akan ditampilkan dalam Riwayat taruhan, tab “TOTO TS”.

15. Totalisator TOTO-Bola sepak

15.1. Ketentuan umum

1.1 Syarikat pertaruhan 1xCinta menerima pertaruhan pada totalisator Toto-Bola sepak sesuai dengan peraturan ini.

1.2 Totalisator TOTO-Bola sepak adalah permainan yang menawarkan meletakkan pertaruhan pada keputusan 14 perlawanan bola sepak tertentu yang tersedia dalam pusingan totalisator. Pertaruhan akan menang jika sekurang-kurangnya 9 hasil keputusan diramalkan dengan betul.

1.3 Pertaruhan diterima dari orang berumur 18 tahun dan lebih. Pelanggan sendiri bertanggung jawab atas pelanggaran ketentuan ini.

1.4 Pertaruhan akan diterima dari orang yang telah membaca dan setuju dengan ketentuan ini. Peletakkan pertaruhan berarti bahawa Anda menerima Ketentuan.

15.2. Pertaruhan TOTO-Bola sepak

2.1 Setiap perlawanan dapat memiliki 3 keputusan: Kemenangan tim 1 ditandai "1", skor seri ditandai "X", Kemenangan tim 2 ditandai "2"

2.2 Pertaruhan TOTO-Bola sepak adalah kombinasi keputusan perlawanan (satu keputusan untuk satu perlawanan) serta jumlah pertaruhan pada kombinasi tersebut.

2.3 Pada setiap perlawanan pusingan peserta boleh memilih satu sampai tiga keputusan yang mungkin di setiap perlawanan, dengan ini pertaruhan masing-masing dihitung dan dibayar terpisah. Dengan menempatkan pertaruhan total jumlah pilihan(pertaruhan) dan jumlah pertaruhan total akan ditampilkan. Jumlah pertaruhan pada pilihan masing-masing dihitung dengan membagi jumlah pertaruhan total pada jumlah pilihan.

2.4 Semua pertaruhan totalisator dapat diperiksa di bagian Toto-Bola sepak — Daftar Penarikan.

15.3. Perhitungan TOTO-Bola sepak

3.1 Setelah semua perlawanan Toto-Bola sepak berakhir, keputusan pemenang perlawanan masing-masing akan ditetapkan sesuai dengan ketentuan penerimaan pertaruhan pada bola sepak.

Pertaruhan pada perlawanan bola sepak diterima untuk masa perlawanan (termasuk perpanjangan waktu) kecuali pertaruhan seperti "Lulus" atau "Pemenang", di mana pertaruhan diterima pada keputusan persaingannya dua tim. Perpanjangan waktu babak pertama adalah menit ke-45.

Perpanjangan waktu babak kedua adalah menit ke-90. Jika perlawanan dihentikan sebelum 90 menit atau ditunda selama lebih dari tiga hari semua pertaruhan pada perlawanan dibatalkan, kecuali pertaruhan dengan keputusan yang telah ditentukan.

3.2 Perlawanan dianggap gagal jika diinterupsi/ ditunda atau jika dimulai lebih dini dari waktu penutupan penerimaan pertaruhan pusingan ini. Dalam totalisator semua pertaruhan pada keputusan perlawanan yang "tidak jadi" akan dianggap menang.

3.3 Jika dalam pusingan ada 4 atau lebih perlawanan yang tidak jadi, maka pusingan ini dianggap gagal dan semua pertaruhan dikembalikan dengan odds "1".

15.4. Pembagian dana hadiah

4.1 Pool adalah jumlah wang yang diterima dalam bentuk pertaruhan pada pusingan Toto-bola sepak.

4.2 Dana Hadiah adalah bagian dari pool disediakan untuk pembayaran kemenangan.

Pembagian dana hadiah berdasarkan kategori:

- a) Kategori 1 – 10% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14 perlawanan diteka;
- b) Kategori 2 – 10% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14 atau 13 perlawanan diteka;
- c) Kategori 3 – 10% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan untuk 14 atau 13 atau 12 perlawanan diteka;
- d) Kategori 4 – 15% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14, 13, 12 atau 11 perlawanan diteka;
- e) Kategori 5 – 20% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14, 13, 12, 11 atau 10 perlawanan diteka;
- f) Kategori 6 – 35% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14, 13, 12, 11, 10 atau 9 perlawanan yang diteka.

4.3 Kategori dengan 14 keputusan yang diteka juga didanai oleh Jackpot yang dibentuk dari pusingan sebelumnya.

4.4 Jackpot adalah kemenangan tambahan yang dibagikan di antara pertaruhan di mana semua 14 keputusan perlawanan diteka secara proporsional jumlah pertaruhan ini (yaitu kalau bertaruh lebih maka menang lebih). Jackpot didasarkan pada pusingan sebelumnya di mana satu atau beberapa kategori pemenang tidak berkeputusan, yaitu ketika dalam pertaruhan terbaik diteka kurang dari 14 (13, 12, 11, 10, 9) perlawanan. Dana hadiah kategori yang tidak dapat menang masuk ke Jackpot pusingan berikut. Jackpot tidak dimainkan dan akan meningkatkan pada setiap pusingan sampai saat salah satu peserta meneka keputusan untuk semua perlawanan. Syarikat pertaruhan memegang hak untuk memperbesar jackpot dengan dana sendiri.

4.5 Pembagian Jackpot kalau perlawanan yang tidak jadi:

- 1 Perlawanan yang tidak jadi– 35% Jackpot dibagikan;
- 2 Perlawanan yang tidak jadi– 20% Jackpot dibagikan;
- 3 Perlawanan yang tidak jadi – Jackpot tidak dibagikan

4.6 Pada kasus 1 perlawanan yang tidak jadi dana hadiah akan dibagikan sesuai dengan pasal 4.2

4.7 Pembagian dana hadiah kalau 2 perlawanan yang tidak jadi:

- a) Kategori 1 – 5% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14 perlawanan diteka;
- b) Kategori 2 – 10% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14 atau 13 perlawanan diteka;
- c) Kategori 3 – 15% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14, 13 atau 12 perlawanan diteka;
- d) Kategori 4 – 25% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14, 13, 12 atau 11 perlawanan diteka;
- e) Kategori 5 – 45% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14, 13, 12, 11 atau 10 perlawanan diteka.

4.8 Pembagian dana hadiah kalau 3 pertandingan yang tidak jadi:

- a) Kategori 1 – 10% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14 perlawanan diteka;
- b) Kategori 2 – 15% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14 atau 13 perlawanan diteka;
- c) Kategori 3 – 25% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14, 13 atau 12 perlawanan diteka;
- d) Kategori 4 – 50% dana hadiah; dibagikan di antara pertaruhan dengan keputusan 14, 13, 12 atau 11 perlawanan diteka.

15.5. Perhitungan kemenangan

5.1 Kemenangan untuk setiap taruhan dihitung dengan mengalikan odds pemenang untuk jumlah taruhan 1 ringgit dengan jumlah taruhan. Odd kemenangan untuk jumlah taruhan 1 ringgit dihitung secara membagi dana hadiah kategori tertentu ke jumlah semua taruhan dengan prediksi benar (yaitu jika Anda bertaruh lebih, Anda menang lebih).

5.2 Kemenangan dikreditkan dalam waktu 1 jam setelah perlawanan terakhir pusingan Toto-Bola Sepak akan berakhir. Dalam kasus force majeure tidak akan lambat lebih dari 12 jam setelah perlawanan terakhir pusingan totalisator akan berakhir.

16. TOTO Hoki Ais

TOTO Hoki Ais menawarkan kesempatan meletakkan pertarungan pada keputusan perlawanan Hoki Ais. pertarungan diterima hanya untuk masa perlawanan (tambahan waktu dan penalti tidak termasuk).

Kupon TOTO terdiri dari 5 perlawanan dengan pilihan skor perlawanan itu. Peserta akan menang pertarungan jika menebak keputusan 2 atau lebih perlawanan.

Untuk meletakkan pertarungan pilih satu keputusan perlawanan masing-masing yang ditunjukkan dalam kupon. Jika Anda ingin meletakkan beberapa pertarungan dalam satu kupon maka Anda memilih 2 atau lebih pilihan skor satu atau beberapa perlawanan; dengan ini nomor pertarungan dan jumlah pembayaran akan meningkatkan dua kali ganda, tiga kali ganda dan lain sebagainya.

Untuk kemenangan pertarungan peserta harus meneka skor 2 atau lebih perlawanan. 95% Pool (dana hadiah) dibagikan di antara peserta yang menang.

Jika semua perlawanan terjadi maka dana hadiah akan dibagikan pada 4* kategori dan kontribusi** pada Jackpot pusingan berikut.

- Kategori 1 – 5% pool; dibagikan di antara pertarungan pada 5 perlawanan yang diteka;
- Kategori 2 – 10% pool, – minimal 4 perlawanan yang diteka;
- Kategori 3 – 25% pool, – minimal 3 perlawanan yang diteka;
- Kategori 4 – 55% pool, – minimal 2 perlawanan yang diteka;

* – Jika 1 atau 2 perlawanan dianggap "tidak jadi" maka dana hadiah akan dibagikan sesuai dengan peraturan.

** – Jika tidak ada pertarungan yang menang dalam kategori 1.

Pembagian dana hadiah dari kategori yang tidak termasuk pertarungan menang.

Jika perlawanan dianggap "tidak jadi" maka semua keputusan perlawanan ini pada semua pilihan pertarungan dianggap kalah. Jumlah minimal prediksi benar tidak akan berubah, 2 keputusan harus diteka.

(perlawanan dianggap "tidak jadi" jika masa mulai perlawanan dipindah pada tarikh yang lebih lambat dari pada tarikh perlawanan terakhir dari daftar Toto Hoki Ais).

Jackpot dibagikan di antara pertarungan dengan 5 atau 4 prediksi keputusan perlawanan benar, sesuai dengan jumlah pertarungan itu. Yaitu lebih besar jumlah pertarungan lebih besar jumlah kemenangan.

Jackpot tidak dimainkan sampai saat seseorang peserta menebak keputusan perlawanan.

Jackpot tidak akan dimainkan sebelum saat seseorang peserta meneka keputusan untuk 5 atau 4 perlawanan.

Pertarungan yang meneka skor tepat pada 5 perlawanan akan berbagi 95% Jackpot. 5% Jackpot dibagikan di antara pertarungan yang meneka minimum 4 keputusan.

Pembagian Jackpot kalau perlawanan tidak jadi:

- 1 perlawanan yang tidak jadi – pembagian 25% Jackpot (hanya 4 perlawanan diteka);
- 2 perlawanan yang tidak jadi – Jackpot tidak dimainkan.

Pembagian pool kalau 1 perlawanan tidak jadi:

- Meneka 4 keputusan – 10%,
- Meneka 3 keputusan – 12,5%,
- Meneka 2 keputusan – 70%.

Jika dalam pusingan ada 2 atau lebih perlawanan yang tidak jadi maka putaran ini diumumkan gagal dan semua pertaruhan akan dikembalikan kepada peserta.

17. TOTO “Bola Keranjang”

TOTO “Bola Keranjang” menawarkan kesempatan meletakkan taruhan pada keputusan perlawanan bola keranjang tertentu. Taruhan diterima hanya untuk masa perlawanan. Kupon Toto terdiri dari 9 perlawanan dengan pilihan skor perlawanan itu. Peserta akan menang jika meneka keputusan untuk 4 atau lebih perlawanan.

Untuk membuat taruhan pilih satu keputusan untuk perlawanan masing-masing yang ditunjukkan dalam kupon. Jika Anda ingin meletakkan beberapa taruhan dalam satu kupon maka Anda memilih 2 atau lebih pilihan skor pada satu atau beberapa perlawanan; dengan ini nomor taruhan dan jumlah pembayaran akan meningkatkan dua kali ganda, tiga kali ganda dan lain sebagainya.

Untuk kemenangan taruhan peserta harus meneka skor 4 atau lebih perlawanan. 90% Pool (dana hadiah) dibagikan di antara peserta yang menang.

Jika semua perlawanan terjadi maka dana hadiah akan dibagikan pada 6* kategori dan kontribusi** pada Jackpot putaran berikut.

- Kategori 1 – 5% pool dibagikan di antara taruhan yang meneka 9 perlawanan;
- Kategori 2 – 5% pool, – minimal 8 perlawanan diteka;
- Kategori 3 – 10% pool, – minimal 7 perlawanan diteka;
- Kategori 4 – 10% pool, – minimal 6 perlawanan diteka;
- Kategori 5 – 25% pool, – minimal 5 perlawanan diteka;
- Kategori 6 – 45% pool, – minimal 4 perlawanan diteka;

* – Jika 1 atau 2 perlawanan dianggap "tidak jadi" maka dana hadiah akan dibagikan sesuai dengan peraturan.

** – Jika tidak ada taruhan yang menang dalam kategori 1.

Pembagian dana hadiah dari kategori yang tidak memiliki taruhan menang.

Jika perlawanan dianggap "tidak jadi" maka semua keputusan perlawanan ini pada semua pilihan taruhan dianggap kalah. Jumlah minimal prediksi benar tidak akan berubah, 4 keputusan harus diteka.

(Perlawanan dianggap "tidak jadi" jika masa awal perlawanan dipindah pada tarikh yang lebih lambat dari pada tarikh perlawanan terakhir dari daftar TOTO Bola Keranjang).

Jackpot dibagikan di antara taruhan dengan 9 prediksi keputusan perlawanan benar, sesuai dengan jumlah taruhan itu. Yaitu lebih besar jumlah taruhan lebih besar jumlah kemenangan.

Jackpot tidak dimainkan sampai saat seseorang peserta meneka keputusan semua perlawanan.

Jackpot tidak akan dimainkan sebelum saat seseorang peserta meneka keputusan 9 perlawanan.

Pembagian Jackpot dalam kasus perlawanan yang tidak jadi:

- 1 perlawanan yang tidak jadi- pembagian 25% Jackpot;

Pembagian pool kalau 1 perlawanan tidak jadi:

- Meneka 8 keputusan – 5%,
- Meneka 7 keputusan – 10%
- Meneka 6 keputusan – 10%,
- Meneka 5 keputusan – 25%
- Meneka 4 keputusan – 50%

Pembagian pool kalau 2 perlawanan tidak jadi:

- Meneka 7 keputusan - 5%
- Meneka 6 keputusan - 10%
- Meneka 5 keputusan - 30%
- Meneka 4 keputusan - 55%

Jika dalam pusingan ada 3 atau lebih perlawanan yang tidak jadi maka putaran ini diumumkan gagal dan semua pertaruhan akan dikembalikan kepada peserta.

18. Esports TOTO

SYARAT UMUM

1. Syarikat pertaruhan menerima pertaruhan untuk Esports TOTO totalizators mengikut Syarat dan Terma ini.
2. Satu Esports TOTO totalizator ialah satu permainan yang membolehkan pelanggan meletakkan pertaruhan untuk keputusan 11 acara esports yang ditetapkan yang ditawarkan dalam totalizator. Pertaruhan akan menang jika sekurang-kurangnya 6 hasil keputusan diramalkan dengan betul.
3. Pertaruhan hanya diterima daripada individu yang telah membaca dan bersetuju dengan Terma dan Syarat syarikat. Dengan meletakkan pertaruhan, anda mengesahkan yang anda bersetuju dengan Terma dan Syarat.

PERTARUHAN Esports TOTO

1. Untuk meletakkan pertaruhan, anda harus memilih satu keputusan untuk setiap daripada 11 acara yang ditunjukkan pada slip taruhan. Anda bukan sahaja harus meramalkan siapa yang akan memenangi satu acara atau satu peta yang khusus, tetapi juga jumlah skor selepas berakhirnya acara. Anda juga boleh bertaruh pada satu cabutan dalam CS: GO jika tempoh lebih masa tidak dinyatakan dalam syarat perlawanan.
2. Satu pertaruhan Esports TOTO ialah kombinasi daripada satu set keputusan (satu untuk setiap acara) dan jumlah pegangan untuk pertaruhan yang diletakkan pada set keputusan ini.
3. Untuk setiap acara dalam totalizator, anda boleh memilih antara satu dan empat (lima dalam kes yang jarang berlaku) keputusan yang berpotensi. Setiap pertaruhan diselesaikan dan dibayar secara berasingan. Apabila satu pertaruhan diletakkan, bilangan pertaruhan (pilihan) dan jumlah pegangan akan dipaparkan. Saiz setiap pegangan untuk setiap pilihan dikira dengan membahagikan jumlah nilai pertaruhan dengan bilangan pilihan.
4. Pegangan minimum untuk satu totalizator ditetapkan oleh syarikat.
5. Anda boleh melihat senarai penuh totalizators dengan pergi ke TOTO - Esports TOTO - Senarai cabutan.

PENYELESAIAN Esports TOTO

1. Apabila semua acara dalam Esports TOTO telah berakhir, kami membayar semua kemenangan untuk hasil yang betul untuk setiap acara dalam totalizator berdasarkan kepada Terma dan Syarat untuk penerimaan pertaruhan esports.
2. Satu acara dalam totalizator dianggap tidak sah jika ianya terganggu/tertangguh/tergendala lebih daripada 24 jam, atau jika ianya bermula sebelum tamat tempoh untuk penerimaan pertaruhan untuk totalizator. Dalam satu totalizator, semua pertaruhan pada semua hasil daripada acara yang tidak sah akan dianggap telah dimenangi.
3. Jika 3 atau lebih acara dalam totalizator dianggap tidak sah, totalizator itu dianggap tidak sah, dan semua pertaruhan diselesaikan pada kebarangkalian 1.00.
4. Kemenangan untuk setiap pertaruhan dikira dengan mendarabkan kemenangan setiap 1 (satu) unit mata wang pegangan dengan jumlah pegangan. Kemenangan setiap satu unit mata wang daripada pegangan dikira dengan membahagikan hadiah kumpul untuk kategori ini dengan jumlah nilai pegangan pemain pada ramalan yang betul untuk pilihan (cth. lebih besar pegangan, lebih tinggi kemenangan).
5. Kemenangan akan dikreditkan dalam masa 1 jam selepas berakhirnya acara terakhir dalam Esports TOTO totalizator, dan tidak lebih daripada 12 jam selepas berakhirnya acara terakhir dalam totalizator jika berlakunya sebarang masalah yang tidak boleh dielakkan.

18.1. Pengedaran dana hadiah dan Jackpot

PENGEDARAN DANA HADIAH

1. Kelompok hadiah ialah jumlah wang diterima dalam bentuk pegangan pemain dalam satu totalizator.
2. Dana hadiah ialah satu bahagian daripada kelompok (90%) yang telah ditetapkan sebagai bayaran untuk kemenangan.
3. Pengedaran dana hadiah mengikut kategori (termasuk apabila satu acara telah diisytiharkan tidak sah):
 - 11 hasil telah diramal secara betul – 10% daripada dana hadiah
 - sekurang-kurangnya 10 hasil diramal secara betul – 10% daripada dana hadiah
 - sekurang-kurangnya 9 hasil diramal secara betul – 10% daripada dana hadiah
 - sekurang-kurangnya 8 hasil diramal secara betul – 15% daripada dana hadiah
 - sekurang-kurangnya 7 hasil diramal secara betul – 20% daripada dana hadiah
 - sekurang-kurangnya 6 hasil diramal secara betul – 35% daripada dana hadiah
4. Pengedaran dana hadiah mengikut kategori apabila dua acara diisytiharkan tidak sah:
 - 11 hasil telah diramal secara betul – 5% daripada dana hadiah
 - sekurang-kurangnya 10 hasil diramal secara betul – 10% daripada dana hadiah
 - sekurang-kurangnya 9 hasil diramal secara betul – 15% daripada dana hadiah
 - sekurang-kurangnya 8 hasil diramal secara betul – 25% daripada dana hadiah
 - sekurang-kurangnya 7 hasil diramal secara betul – 45% daripada dana hadiah
 - sekurang-kurangnya 6 hasil diramal secara betul – tiada bayaran
5. Jika jackpot mencapai 10 juta, satu peraturan akan dikuatkuasakan untuk memberikan jackpot kepada slip pertaruhan yang meramalkan 10 hasil keputusan dengan betul, dengan syarat tiada orang lain meneka kesemua 10 hasil keputusan. Dalam semua kes lain, slip pertaruhan dengan 10 hasil keputusan yang diramalkan dengan betul berkongsi 25% daripada jackpot. Peraturan ini dikenakan hanya jika tiada perlawanan yang dibatalkan dalam cabutan.

Pengagihan himpunan hadiah dalam kes di mana hanya terdapat satu slip pertaruhan dengan 10 hasil keputusan yang diramalkan dengan betul:

- Slip pertaruhan dengan 10 hasil keputusan yang betul - 10% daripada himpunan hadiah + 100% daripada jackpot
- Slip pertaruhan dengan 9 hasil keputusan yang betul - 10% daripada himpunan hadiah
- Slip pertaruhan dengan 8 hasil keputusan yang betul - 15% daripada himpunan hadiah
- Slip pertaruhan dengan 7 hasil keputusan yang betul - 20% daripada himpunan hadiah
- Slip pertaruhan dengan 6 hasil keputusan yang betul - 35% daripada himpunan hadiah

Pengagihan himpunan hadiah dalam kes di mana terdapat beberapa slip pertaruhan dengan 10 hasil keputusan yang diramalkan dengan betul:

- Slip pertaruhan dengan 10 hasil keputusan yang betul - 10% daripada himpunan hadiah + 25% daripada jackpot
- Slip pertaruhan dengan 9 hasil keputusan yang betul - 10% daripada himpunan hadiah
- Slip pertaruhan dengan 8 hasil keputusan yang betul - 15% daripada himpunan hadiah
- Slip pertaruhan dengan 7 hasil keputusan yang betul - 20% daripada himpunan hadiah
- Slip pertaruhan dengan 6 hasil keputusan yang betul - 35% daripada himpunan hadiah

JACKPOT

1. Satu JACKPOT terkumpul, yang dibuat daripada totalizators sebelumnya, ditetapkan untuk kategori hadiah di mana semua hasil daripada 11 acara telah diramal dengan betulnya.
2. JACKPOT itu ialah satu hadiah tambahan yang telah dibahagikan antara semua pertaruhan di mana hasil daripada semua 11 perlawanan telah diramalkan secara betul, yang berkadaran dengan saiz semua pegangan (cth. lebih besar pegangan, lebih tinggi kemenangan). Ianya dibuat daripada cabutan totalizator sebelumnya, di mana satu atau lebih kategori hadiah tidak dimenangi (cth. untuk hasil yang kurang daripada 11 (10,9,8,7,6) acara telah diramalkan secara betul dalam pertaruhan yang terbaik), dalam kes ini, dana hadiah untuk kategori ini dialihkan kepada JACKPOT kumulatif untuk cabutan seterusnya. JACKPOT meningkat dengan setiap cabutan dan hanya akan dimenangi apabila sekurang-kurangnya satu pelanggan meramal secara betul hasil untuk semua 11 acara. Penganjur totalizator ini boleh menaikkan JACKPOT menggunakan dana mereka sendiri.
3. Pengedaran JACKPOT apabila terdapat acara yang tidak sah:
 - 1 acara tidak sah- 35% daripada JACKPOT
 - 2 acara tidak sah- 20% daripada JACKPOT

19. TOTO Free

1. Slip pertaruhan TOTO - pelanggan mesti menentukan keputusan daripada 12 acara yang ditentukan, mengemukakan ini sebagai ramalan percuma setelah selesai. Pada slip pertaruhan TOTO, hasil diwakili sebagai:
 - "1" untuk Menang Di Rumah
 - "2" untuk Menang Di Tapak Lawan
 - "X" untuk Seri
2. Hanya satu hasil yang dapat dipilih untuk setiap acara.
3. Ramalan diterima sehingga perlawanan pertama termasuk dalam TOTO bermula. Slip pertaruhan yang dihantar setelah perlawanan TOTO pertama dimulakan akan dianggap tidak sah.
4. Slip taruhan TOTO akan disiarkan secara langsung apabila perlawanan pertama yang termasuk dalam pemilihan TOTO bermula (waktu sebenar, bukan waktu yang dijadualkan). Perlawanan yang dianggap tidak sah tidak diambil kira. Tarikh dan masa permulaan perlawanan yang ditunjukkan pada slip pertaruhan adalah untuk tujuan maklumat sahaja. Waktu acara yang salah ditunjukkan tidak dianggap sebagai alasan pembatalan pertaruhan.
5. Sekiranya satu acara dianggap tidak sah, semua hasil acara ini dalam semua slip pertaruhan dianggap menang.
6. Sekiranya satu atau lebih acara dianggap tidak sah:
 - Sekiranya 4 atau lebih acara dianggap tidak sah, pertaruhan TOTO dianggap telah dibatalkan.
 - Sekiranya 3 acara dianggap tidak sah, tiada mata diberikan untuk 8 dan 9 hasil yang diramalkan dengan betul.
 - Sekiranya 1 atau 2 acara dianggap tidak sah, tiada mata diberikan untuk 8 hasil yang diramalkan dengan betul.
7. Pertandingan yang termasuk dalam slip pertaruhan TOTO dianggap tidak sah jika dianggap tidak sah menurut peraturan Syarikat Taruhan 1xCinta.
8. Pembahagian kemenangan:
 - 100 mata bonus diberikan untuk 8 hasil yang diramalkan dengan betul
 - 250 mata bonus diberikan untuk 9 hasil yang diramalkan dengan betul
 - 1,000 mata bonus diberikan untuk 10 hasil yang diramalkan dengan betul
 - 5,000 mata bonus diberikan untuk 11 hasil yang diramalkan dengan betul
 - 10,000 mata bonus diberikan untuk 12 hasil yang diramalkan dengan betul
9. Bagaimana ia berfungsi?
 - Pusingan baru TOTO diadakan setiap hari.
 - Buat ramalan anda secara percuma.
 - Sebelum undian 1xTOTO dimulakan, sahkan ramalan TOTO percuma anda dengan meletakkan taruhan pada acara sukan. Taruhan minimum untuk mengesahkan ramalan anda ialah 2.5 EUR, dan kebarangkaliannya haruslah 2 atau lebih tinggi.
 - Hanya pertaruhan pertama yang dibuat setelah ramalan TOTO anda dibuat akan dikira sebagai pengesahan ramalan tersebut. Harap maklum bahawa pertaruhan yang ditempatkan menggunakan kod promo dan mata bonus, serta taruhan Advancebets, pertaruhan yang dijual, pertaruhan yang dikembalikan pada kebarangkalian 1.00, dan taruhan sistem tidak akan dikira sebagai pengesahan ramalan TOTO.
 - Anda hanya boleh membuat satu ramalan setiap hari.
 - Tunggu cabutan TOTO setiap hari.
10. Senarai pusingan sebelumnya boleh didapati di halaman "Senarai cabutan" TOTO.
11. Terima mata bonus anda di akaun Kod Promo Stor anda dalam masa satu jam selepas perlawanan TOTO terakhir berakhir.

12. Terma dan Syarat TOTO

- 1xCinta berhak untuk menolak taruhan TOTO percuma kepada pelanggan di mana Syarikat Pertaruhan secara munasabah percaya bahawa pelanggan tersebut secara dasarnya atau sedang menyalahgunakan atau menipu sistem pertaruhan, misalnya dengan terlibat dalam arbitraj.
- Anda mesti berumur lebih dari 18 tahun untuk membuka akaun dengan Syarikat Pertaruhan.
- Syarikat mempunyai hak untuk membatalkan atau menarik balik tawaran ini atau mengubah syaratnya pada bila-bila masa tanpa memberitahu atau memberi alasan. Syarikat juga berhak untuk tidak membenarkan pemegang akaun tertentu mengambil bahagian dalam promosi ini.

13. Syarikat mempunyai dasar yang ketat hanya satu akaun bagi setiap pelanggan dan menggunakan sebilangan sistem keselamatan dalaman untuk mengenal pasti perkara ini. Dalam hal ini, untuk mengelakkan potensi penyalahgunaan, kami berhak, mengikut budi bicara kami sendiri, untuk menolak memberikan bonus pertaruhan percuma dalam kes berikut:

- akaun yang berkongsi alamat IP yang sama;
- akaun milik keluarga dan/atau kediaman yang sama;
- akaun yang berkongsi butiran maklumat hubungan yang sama atau pengenalan yang serupa (cth. Alamat e-mel, nombor telefon, nombor kad kredit/debit atau maklumat pembayaran lain);
- pelbagai akaun yang dimiliki oleh orang yang sama;
- melanggar mana-mana terma dan syarat bonus kami;
- bukti subahat antara pelanggan dalam meletakkan taruhan.

14. Tawaran ini hanya sah untuk pelanggan 1xCinta.

15. 1xCinta adalah pengadil tunggal promosi ini dan keputusannya adalah muktamad dan mengikat. 1xCinta selanjutnya berhak untuk meminta dokumentasi ID yang memuaskan dari mana-mana pelanggan sebelum mereka dikreditkan dengan pertaruhan percuma.

16. Tawaran ini hanya berlaku untuk akaun pertama pelanggan (profil mereka di Akaun Saya mesti di lengkapkan sepenuhnya dan nombor telefon mereka mesti diaktifkan) dan tidak akan berlaku untuk akaun yang dibuka kemudian. Tawaran ini tidak boleh digunakan bersama dengan tawaran lain. Sekiranya anda mempunyai pertanyaan mengenai bonus 1xCinta, sila hubungi sokongan pelanggan kami.

17. Anda mesti bersetuju untuk mengambil bahagian dalam tawaran bonus pertaruhan sukan di halaman 'Tetapan Akaun' di bahagian Akaun Saya.

20. TOTO KRIKET

1. PERUNTUKAN UMUM

1. Penerima taruhan, 1xCinta, menerima pertaruhan TOTO Kriket mengikut Terma dan Syarat ini.
2. Cabutan TOTO Kriket ialah sejenis permainan yang membolehkan pengguna membuat pertaruhan pada keputusan 10 perlawanan esukan terpilih yang ditawarkan sebagai sebahagian daripada cabutan TOTO.
3. Pertaruhan hanya diterima daripada individu yang berumur 18 tahun ke atas. Petaruh bertanggungjawab ke atas sebarang pelanggaran klausa ini.
4. Pertaruhan hanya diterima daripada individu yang telah membaca dan bersetuju dengan Terma dan Syarat ini. Dengan meletakkan pertaruhan, pengguna mengesahkan bahawa mereka bersetuju dengan Terma dan Syarat ini.

2. PERTARUHAN KRIKET TOTO

1. Untuk meletakkan pertaruhan, petaruh perlu memilih satu keputusan untuk setiap 10 acara dalam slip pertaruhan. Petaruh mesti meramalkan bukan sahaja pemenang perlawanan, tetapi juga skor pada akhir perlawanan.
2. Pertaruhan TOTO Kriket ialah set penuh hasil keputusan - satu untuk setiap acara - serta jumlah wang yang ditaruhkan pada hasil keputusan ini.
3. Dalam setiap perlawanan cabutan, petaruh boleh memilih antara satu dengan lima hasil keputusan yang berpotensi. Setiap pertaruhan dibayar dan diselesaikan secara individu. Apabila petaruh meletakkan pertaruhan, jumlah pertaruhan (opsyen) dan jumlah pegangan akan dipaparkan. Pegangan bagi setiap opsyen pertaruhan dikira dengan membahagikan jumlah pegangan dengan bilangan opsyen.
4. Pegangan minimum untuk pertaruhan TOTO ialah 30 RUB.
5. Semua pertaruhan TOTO boleh disemak dengan pergi ke TOTO > Kriket > Senarai cabutan.

3. MENYELESAIKAN PERTARUHAN TOTO KRIKET

1. Setelah semua perlawanan TOTO Kriket telah tamat, kami akan menerbitkan kemenangan keputusan untuk setiap acara dalam cabutan TOTO, berdasarkan peraturan untuk menerima pertaruhan pada kriket.
2. Perlawanan akan dianggap batal untuk tujuan cabutan sekiranya perlawanan terganggu/ditangguh/ditunda lebih daripada 24 jam, atau jika perlawanan bermula sebelum tamat tempoh pertaruhan untuk cabutan berkenaan. Untuk pertaruhan TOTO, semua hasil keputusan perlawanan yang dibatalkan akan dianggap kalah.
3. Jika cabutan termasuk 3 atau lebih perlawanan dibatalkan, cabutan akan dianggap batal dan semua pertaruhan akan dikembalikan pada kebarangkalian 1.00.

4. PENGAGIHAN DANA HADIAH

1. Himpunan pertaruhan - jumlah wang, diterima dalam bentuk pertaruhan yang diletakkan oleh peserta cabutan TOTO Kriket semasa.
2. Hadiah wang - sebahagian daripada himpunan (90%), digunakan untuk membayar wang kemenangan.
3. Himpunan hadiah diagihkan mengikut kategori:
 - a) kategori 1 - 5% daripada himpunan hadiah - termasuk pertaruhan dengan ramalan yang betul untuk 10 keputusan perlawanan.
 - b) kategori 2 - 5% daripada himpunan hadiah - termasuk pertaruhan dengan ramalan yang betul untuk 10 atau 9 keputusan perlawanan.
 - c) kategori 3 - 10% daripada himpunan hadiah - termasuk pertaruhan dengan

- ramalan yang betul untuk 10, 9 atau 8 keputusan perlawanan.
 - d) kategori 4 - 10% daripada himpunan hadiah - termasuk pertaruhan dengan ramalan yang betul untuk 10, 9, 8 atau 7 keputusan perlawanan.
 - e) kategori 5 - 25% daripada himpunan hadiah - termasuk pertaruhan dengan ramalan yang betul untuk 10, 9, 8, 7 atau 6 keputusan perlawanan.
 - f) kategori 6 - 45% daripada himpunan hadiah - termasuk pertaruhan dengan ramalan yang betul untuk 10, 9, 8, 7 atau 5 keputusan perlawanan.
 - Kategori untuk semua 10 hasil keputusan yang betul juga termasuk JACKPOT terkumpul yang terbentuk daripada cabutan sebelumnya.
4. JACKPOT ialah hadiah tambahan yang diagihkan antara pertaruhan di mana keputusan 10 perlawanan telah diteka dengan betul, berkadaran dengan pegangan untuk pertaruhan ini (iaitu lebih besar pegangan, lebih banyak kemenangan yang diterima oleh peserta). Ini terbentuk daripada cabutan TOTO sebelum ini di mana tiada hadiah diberikan untuk satu atau lebih kategori yang menang, iaitu pertaruhan terbaik mempunyai kurang daripada 10 ramalan yang betul (9, 8, 7, 6, 5). Dalam kes ini, himpunan hadiah untuk kategori ini dibawa ke hadapan dan ditambah kepada JACKPOT cabutan seterusnya. JACKPOT tidak dicabut dan bertambah pada setiap cabutan sehingga seorang peserta meramalkan keputusan bagi kesemua 10 perlawanan dengan betul. Penganjur cabutan TOTO berhak menambah JACKPOT menggunakan dana mereka sendiri.
5. Pengagihan JACKPOT sekiranya perlawanan dibatalkan:
- 1 perlawanan dibatalkan - 35% daripada JACKPOT yang diberikan
 - 2 perlawanan dibatalkan - 20% daripada JACKPOT yang diberikan
6. Sekiranya terdapat 1 perlawanan yang dibatalkan, dana hadiah akan diagihkan dalam kategori mengikut klausa 4.2.
7. Sekiranya terdapat 2 perlawanan yang dibatalkan, dana hadiah akan diagihkan dalam kategori yang berikut:
- a) kategori 1 - 5% daripada himpunan hadiah - termasuk pertaruhan dengan ramalan yang betul untuk 10 keputusan perlawanan.
 - b) kategori 2 - 10% daripada himpunan hadiah - termasuk pertaruhan dengan ramalan yang betul untuk 10 atau 9 keputusan perlawanan.
 - c) kategori 3 - 15% daripada himpunan hadiah - termasuk pertaruhan dengan ramalan yang betul untuk 10, 9 atau 8 keputusan perlawanan.
 - d) kategori 4 - 25% daripada himpunan hadiah - termasuk pertaruhan dengan ramalan yang betul untuk 10, 9, 8 atau 7 keputusan perlawanan.
 - e) kategori 5 - 45% daripada himpunan hadiah - termasuk pertaruhan dengan ramalan yang betul untuk 10, 9, 8, 7 atau 6 keputusan perlawanan.
 - f) kategori 6 - tidak dibayar

5. PENGIRAAN WANG KEMENANGAN

1. Wang kemenangan untuk setiap pertaruhan dikira dengan mendarabkan peluang kemenangan untuk 1 RUB dengan taruhan. Peluang kemenangan untuk 1 RUB dikira dengan membahagikan dana hadiah untuk kategori yang berkaitan dengan jumlah pertaruhan pada ramalan yang betul (iaitu lebih besar taruhan, lebih banyak wang kemenangan yang diterima oleh peserta).
2. Wang kemenangan daripada pertaruhan dikreditkan dalam masa 1 jam dari akhir perlawanan terakhir dalam cabutan TOTO Kriket, dan tidak lewat daripada 12 jam selepas tamat perlawanan terakhir dalam cabutan sekiranya berlaku keadaan force-majeure

21. Sumber informasi utama

1. Bola Keranjang:

[www.euroleague.net](#) - ULEB Euroleague
[www.ulebcup.com](#) - Piala ULEB
[www.fiba.com](#) - Turnamen FIBA
[www.aba-liga.com](#) - Liga Adriatic
[www.bbl.net](#) - Liga Baltic
[www.basket.ru](#) - Rusia
[www.nba.com](#) - NBA
[www.wnba.com](#) - WNBA
[www.ncassports.com](#) - NCAA
[www.nbl.com.au](#) - Australia
[www.oeb1.at](#) - Austria
[www.basketball-bundesliga.de](#) - Jerman
[www.esake.gr](#) - Yunani
[www.acb.com](#) - Spanyol
[www.legabasket.it](#) - Italia
[www.ikl.lt](#) - Lithuania
[www.plk.pl](#) - Poland
[www.nsl.kosarka.co.yu](#) - Serbia
[www.tbl.org.tr](#) - Turki
[www.basket.com.ua](#) - Ukraine
[www.lnb.fr](#), [www.basketpro.com](#) - Perancis
[www.cbf.cz](#) - Republik Czech

2. Bola Tampar:

[www.cev.lu](#) - Piala Eropah
[www.fivb.com](#) - Antarabangsa
[www.volleyball-bundesliga.de](#) - Jerman
[www.volleyball.gr](#) - Yunani
[www.rfevb.com](#) - Spanyol
[www.legavolley.it](#) - Italia (Lelaki)
[www.legavolleyfemminile.it](#) - Italia (Perempuan)
[www.pls.pl](#) - Poland (Lelaki)
[www.lsk.net.pl](#) - Poland (Perempuan)
[www.volley.ru](#) - Rusia
[www.volleybol.org.tr](#) - Turki
[www.volley.asso.fr](#) - Perancis
[www.cvf.cz](#) - Republik Czech

3. Bola Tangan:

[www.ihf.info](#) - IHF Turnamen
[www.eurohandball.com](#) - Turnamen EHF
[championsleague.eurohandball.com](#) - Liga Champion Eropah
[www.handball-bundesliga.de](#) - Jerman
[www.infosport.dk](#) - Denmark
[www.asobal.es](#) - Spanyol
[www.rushandball.ru](#) - Rusia
[www.fh-handball.org](#) - Perancis
[www.handboll.info](#) - Sweden

4. Lain-lain:

[www.nfl.com](#) - Bola Sepak Amerika NFL
[www.mlb.com](#) - Bisbol MLB
[www.biathlonworld.com](#), [www.ibu.at](#) - Biathlon
[www.globalsnookercentre.co.uk](#) - Snooker
[www.boxrec.com](#) - Tinju
[www.iaaf.org](#) - Atletik
[www.fis-ski.com](#) - Ski
[www.atptennis.com](#) - Tennis, ATP, Challengers.
[www.wtatour.com](#) - Tennis WTA
[www.ti.ftt.fr](#) - Tennis ITF
[www.f1-live.com](#), [www.formula1.com](#) - Formula-1
[www.rusbandy.ru](#) - Bandy
[www.fide.com](#) - Catur

5. Hoki Ais:

[www.khl.ru](#) - KHL
[www.nhl.com](#) - NHL
[www.theahl.com](#) - AHL
[www.erstebankliga.at](#) - Austria
[www.hockey.by](#) - Belarus
[www.del.org](#) - Jerman
[www.ishockey.dk](#) - Denmark
[www.hockey.no](#) - Norway
[www.fhr.ru](#) - Rusia
[www.szh.sk](#) - Slovakia
[www.sm-liiga.fi](#) - Finland
[www.hockeyfrance.com](#) - Perancis
[www.hokej.cz](#) - Republik Czech
[www.sehv.ch](#) - Swiss
[www.swehockey.se](#) - Sweden

6. Bola Sepak:

[http://www.fifa.com](#) - Perlawanan Antarabangsa
[http://www.uefa.com](#) - Perlawanan Antarabangsa, Eropah
[http://www.uefa.com](#) - Liga Juara-Juara UEFA, Liga Europa UEFA
[http://www.concacaf.com](#) - Liga Juara-Juara CONCACAF
[http://www.cafonline.com](#) - Liga Juara-Juara CAF
[http://www.the-afc.com](#) - Liga Juara AFC
[https://www.premierleague.com](#) - Liga Perdana
[http://www.a-league.com.au](#) - A-League
[https://www.nationalpremierleagues.com.au](#) - Liga Perdana Kebangsaan
[http://www.bundesliga.at](#) - Bundesliga Bola Sepak Austria
[http://www.afa.org.ar](#) - Superliga Argentina
[http://www.fshf.org/index.php/sq/](#) - Albania Superliga
[http://www.ffa.am](#) - Liga Perdana Armenia
[http://abff.by](#) - Liga Perdana Belarus
[https://www.proleague.be/](#) - Divisyen Pertama Belgium A
[http://fplleague.bg/bg](#) - Liga Bola Sepak Profesional Pertama (Bulgaria)
[http://www.nfsbih.ba](#) - Liga Perdana Bosnia dan Herzegovina
[https://www.cbf.com.br](#) - Campeonato Brasileiro Série A
[http://www.mlsz.hu](#) - Nemzeti Bajnokság
[http://www.federacionvenezolanadefutbol.org](#) - Venezuelan Primera División
[https://www.guatemafutbol.com](#) - Liga Nacional de Fútbol de Guatemala
[http://www.kicker.de](#) - Bundesliga
[http://www.hkfa.com](#) - Liga Perdana Hong Kong
[http://www.superleaguegreece.net](#) - Liga Super Greece
[http://www.footballleague.gr](#) - Liga Super Greece 2
[http://www.lnphn.com](#) - Liga Nacional de Fútbol Profesional de Honduras
[http://erovnulliga.ge](#) - Erovnulli Liga
[http://www.knvb.nl](#) - Eredivisie
[http://www.dbu.dk](#) - Danish Superliga
[http://www.efa.com.eg](#) - Liga Perdana Mesir
[http://football.org.il](#) - Liga Perdana Israel
[http://www.the-alfc.com](#) - I-League
[http://www.persianleague.com](#) - Liga Pro Parsi Gulf
[http://www.ksl.is](#) - Úrvalsdeild karla
[https://www.laliga.es/en/](#) - La Liga
[https://plk.kz](#) - Liga Perdana Kazakhstan
[http://www.canadiansoccerleague.ca](#) - Liga Bola Sepak Kanada
[http://www.qfa.com.qa](#) - Liga Bintang QNB
[http://sports.sina.com.cn/csl](#) - Liga Super Cina
[http://www.cfa.com.cy](#) - Divisyen Pertama Cyprus
[http://www.unafut.com](#) - Liga FPD
[http://dimayor.com.co](#) - Categoría Primera A
[http://www.kfa.org.kw](#) - Liga Perdana Kuwait
[http://www.lff.lv](#) - Liga Tinggi Latvia
[http://www.lff.lt](#) - A Lyga
[http://ftm.mk](#) - Liga Bola Sepak Pertama Macedonia
[https://www.malaysianfootballleague.com](#) - Liga Super Malaysia
[http://www.mfa.com.mt](#) - Liga Perdana Malta
[http://www.frmf.ma](#) - Botola
[http://www.femexfut.org.mx](#) - Liga MX
[http://www.nzfootball.co.nz](#) - Kejohanan Bola Sepak New Zealand
[http://www.fotball.no](#) - Eliteserien
[http://www.proleague.ae](#) - UAE Pro-League
[http://www.fepafut.com](#) - Liga Panameria de Fútbol
[http://www.apf.org.py](#) - Paraguayan Primera División
[http://adfp.org.pe](#) - Peruvian Primera División
[http://www.ekstraklasa.org](#) - Ekstraklasa
[http://www.rfpl.org](#) - Liga Perdana Rusia
[https://fni.pro](#) - Liga Kebangsaan Bola Sepak Rusia
[http://www.lpf.ro](#) - Liga I
[http://www.spl.com.sa](#) - Liga Profesional Saudi
[http://nifootballleague.com](#) - NIFL Premiership
[http://www.superliga.rs](#) - Serbian SuperLiga
[http://www.futbalsfz.sk](#) - Slovak Super Liga
[http://www.nzs.si](#) - Slovenian PrvaLiga
[https://www.missoccer.com](#) - MLS
[http://www.thaileague.co.th](#) - Liga Thai 1
[http://www.tff.org.tn](#) - Tunisian Ligue Professionnelle 1
[http://www.tff.org.tr](#) - Süper Lig
[http://www.fpl.ua](#) - Liga Perdana Ukraine
[http://www.welshpremier.com](#) - Liga Perdana Wales
[http://www.auf.org.uy](#) - Uruguayan Primera División
[http://www.veikkausliiga.com](#) - Veikkausliiga
[http://www.lfp.fr](#) - Ligue 1
[https://hnl.hr](#), [https://hns.family](#) - Liga Bola Sepak Pertama Croatia
[http://fscg.me](#) - Liga Pertama Montenegro
[http://fotbal.cz](#) - Liga Pertama Czech
[http://www.anfp.cl](#) - Chilean Primera División
[http://www.football.ch](#) - Liga Super Switzerland
[www.allsvenskan.se](#) - Allsvenskan
[https://spfl.co.uk](#) - SPL
[http://www.ecuafutbol.org](#) - Serie A Ecuador
[http://www.jalgpall.ee](#) - Meistriliiga
[http://www.psl.co.za](#) - South African Premier Division
[http://www.kleague.com](#) - K League 1
[https://www.jleague.jp](#) - J1 League
[www.boff32.ru](#) - Kejohanan bola sepak rantau Bryansk

22. Perhitungan pertaruhan «Akumulator» dan «Sistem»

Kalau Anda ingin mendapatkan informasi lebih lanjut tentang prinsip-prinsip perhitungan pertaruhan «Akumulator» dan «Sistem», Anda boleh menggunakan kalkulator khas yang memberi peluang untuk mengatur sejumlah kejadian, jumlah pertaruhan dan odds. Kalkulator memberikan penjelasan tentang semua kombinasi yang masuk dalam perhitungan kemenangan pertaruhan Anda.

[Pergi ke halaman perhitungan «Akumulator» dan «Sistem».](#)

[Pergi ke halaman perhitungan «Pertaruhan keberuntungan» dan «Paten».](#)

23. KASINO

1. Industri perjudian, pertaruhan dan eGaming ialah bidang di mana pelbagai perkataan dan istilah khas digunakan. Jika Pelanggan mempunyai sebarang keraguan tentang maksud istilah tertentu, mereka harus mengelak daripada meletakkan pertaruhan dalam permainan yang menggunakan istilah ini. Oleh itu, Pelanggan harus membuat pertaruhan hanya apabila mereka memahami dengan jelas maksud setiap perkataan dengan tepat. Bookmaker secara eksplisit menafikan sebarang tanggungjawab untuk situasi apabila Pelanggan salah faham maksud perkataan yang digunakan dalam permainan yang dimainkan oleh mereka.
2. Sebelum meneruskan dengan mana-mana permainan, Pelanggan amat dinasihatkan untuk membaca dan meneliti peraturannya dengan penuh teliti penuh teliti.
3. Pelanggan yang mengambil bahagian dalam kejohanan, permainan meja langsung atau apa-apa jenis permainan di platform, mengakui bahawa mereka memahami sepenuhnya, menerima dan bersetuju untuk mematuhi Terma & Syarat (selepas ini dirujuk sebagai "T&C") setiap kejohanan masing-masing, permainan meja permainan meja secara langsung atau apa-apa jenis permainan.
4. Pelanggan tidak dibenarkan melakukan pakatan sulit dengan Pelanggan lain. Sama ada ia adalah skim pakatan sulit secara langsung atau tidak langsung, sebarang tindakan seperti ini adalah dilarang sama sekali. Kenyataan ini adalah sah berkenaan mana-mana permainan yang disediakan oleh Bookmaker, kedua-dua sekarang dan pada masa hadapan, tanpa sebarang pengecualian.
5. Jika Pelanggan berhasrat untuk mula bermain dan membuat pertaruhan, dia bertanggungjawab untuk memeriksa sama ada ia adalah sah dari segi undang-undang ia adalah sah dari segi undang-undang untuk mengambil bahagian dalam aktiviti perjudian dalam bidang kuasa mereka. Mereka juga bertanggungjawab untuk menjelaskan sama ada sah untuk menggunakan perisian yang diperlukan untuk menyertai mana-mana permainan yang disediakan oleh Bookmaker. Oleh itu, Pelanggan mesti terlebih dahulu menghilangkan sebarang kemungkinan keraguan bahawa tindakannya mungkin melanggar mana-mana undang-undang, norma dan peraturan yang terpakai dalam bidang kuasa masing-masing.
6. Semua kemenangan yang melebihi €10,000 dilihat dan diproses sebagai Kemenangan Besar. Selaras dengan dasar ini, kemenangan tersebut akan diluluskan dan disahkan oleh rakan kongsi Bookmaker sebelum ia boleh ditambah ke akaun Pelanggan dan dikeluarkan.
7. Sebarang pertaruhan dianggap sebagai satu yang diterima hanya selepas ia didaftarkan oleh pelayan Bookmaker. Pengesahan dalam talian yang sepadan juga diperlukan. Selepas itu, pertaruhan berdaftar tidak boleh dibatalkan atau diubah.
8. Pertaruhan Pelanggan tidak boleh melebihi baki akaun mereka. Sebaik sahaja pertaruhan telah didaftarkan, pertaruhan tersebut akan didebitkan daripada akaun Pelanggan. Bagi kemenangan, penemuan ini akan dikreditkan ke akaun Pelanggan selepas pertaruhan telah diselesaikan dengan betul dengan mematuhi T&C ini.
9. Bookmaker secara jelas menolak sebarang aduan atau pertikaian yang berkaitan dengan mana-mana fakta atau peristiwa mengenai pertaruhan yang dibuat lebih daripada 10 (sepuluh) hari sebelumnya.
10. Jika Pelanggan ingin mengemukakan aduan yang berkaitan dengan cara perkhidmatan Bookmaker berfungsi, dia mesti segera menghubungi Perkhidmatan Sokongan Pelanggan. Jika aduan sedemikian didapati sah, ia kemudiannya akan dikemukakan untuk pertimbangan selanjutnya kepada jabatan bertanggungjawab Bookmaker supaya keputusan muktamad boleh dibuat.
11. Keadilan & Kaedah Pengujian RNG
Semua produk dalam talian dan tawaran lain yang disediakan oleh Bookmaker adalah berlesen

daripada Curaçao eGaming. Ini bermakna bahawa ujian menyeluruh dan pusingan QA - bersama dengan pengesahan komprehensif - sentiasa dijalankan dan berjaya dicapai sebelum produk disiarkan secara langsung ke platform eGaming. Menggunakan platform, bermakna Pelanggan mengesahkan bahawa dia dimaklumkan sepenuhnya bahawa organisasi ujian pihak ketiga yang bebas menjalankan QA pematuan luaran dan pusingan ujian untuk memastikan fungsi yang tepat, paparan yang betul dan pemprosesan transaksi yang sempurna, bersama-sama dengan pematuan yang paling ketat kepada peraturan dan matematik yang boleh diguna pakai dan wajib di sisi undang-undang. Kadar Return to Player (RTP) bermaksud pengiraan secara teori mengenai peratusan yang dijangkakan mengenai pertaruhan bahawa permainan tertentu akan dikembalikan kepada Pelanggan selepas jumlah pusingan dan/atau putaran permainan yang munasabah. Maksudnya, walaupun permainan dan hasil tidak boleh dijangkakan atau diramalkan - dan Pelanggan boleh menang atau kehilangan sejumlah besar wang - purata pulangan mana-mana permainan akan dicerminkan secara universal oleh penunjuk RTP teorinya. Penunjuk RTP dikira sama ada melalui pengiraan teori atau berdasarkan pendekatan maya yang sesuai dengan kaedah jenis permainan tertentu. Dengan bermain sebarang permainan, Pelanggan secara jelas bersetuju dengannya.

12. Pelanggan yang mengambil bahagian dalam permainan dan pertaruhan Bookmaker menyedari dan bersetuju bahawa keputusan aktiviti tersebut ditentukan oleh penjana nombor rawak sahaja. Akibat itu,, Pelanggan bersedia untuk menerima sebarang keputusan seperti ini. Di samping itu, Pelanggan menerima hakikat bahawa, sekiranya berlaku percanggahan antara keputusan yang dipaparkan pada skrin dan keputusan yang direkodkan oleh pelayan, pelayan permainan akan diutamakan. Oleh itu, Pelanggan bersetuju bahawa rekod teknologi yang disimpan oleh pelayan akan menjadi sumber muktamad untuk menentukan sebarang syarat, keadaan dan keputusan permainan. Oleh itu, Pelanggan bersetuju bahawa rekod teknologi yang disimpan oleh pelayan akan menjadi sumber muktamad untuk menentukan apa-apa syarat, keadaan dan keputusan permainan.
13. Pelanggan boleh menghubungi dan berkomunikasi dengan Perkhidmatan Sokongan Pelanggan. Pelanggan boleh membincangkan sebarang soalan yang melalui sembang Langsung atau e-mel di.

23.1. PROMOSI

BONUS

1. Sebarang bonus dilihat dan dianggap sebagai tawaran istimewa antara Bookmaker dan Pelanggan. Di bawah perjanjian ini, Bookmaker memberikan Pelanggan dana tertentu untuk digunakan untuk bermain dan membuat pertaruhan. Pada masa yang sama, Pelanggan bertanggungjawab sepenuhnya untuk memenuhi keperluan pertaruhan sebelum dia boleh meminta untuk mengeluarkan dana masing-masing.
2. Bonus Bookmaker mungkin membayangkan T&C istimewa. Itulah sebabnya Syarikat menggesa Pelanggan untuk membaca T&C dengan teliti, untuk kekal termaklum sepenuhnya dan mengelakkan sebarang salah faham.
3. Bonus boleh digunakan secara eksklusif oleh seorang Pelanggan individu, melalui satu peranti unik, pada alamat IP tunggal, dan melalui pelayar Internet tunggal yang sama.
4. Mana-mana akaun individu dibenarkan untuk mempunyai hanya satu bonus diaktifkan pada satu masa. Bonus khusus deposit bukan daripada jenis terkumpul. Oleh itu, ia hanya boleh digunakan dalam susunan keutamaan, i.e. satu demi satu. Maksudnya, bonus seterusnya Pelanggan menjadi tersedia hanya selepas bonus terdahulu telah dibatalkan atau, sebagai alternatif, ditebus.

5. Bonus yang disediakan oleh Bookmaker hanya tersedia secara eksklusif kepada Pelanggan yang telah memasukkan semua data peribadi yang diperlukan melalui Akaun mereka. Nombor telefon Pelanggan mesti diaktifkan juga. Pelanggan juga dikehendaki bersetuju menerima T&C program bonus semasa proses pendaftaran. Jumlah minimum deposit Pelanggan yang diperlukan untuk mengambil bahagian dalam program bonus adalah bergantung kepada bonus tertentu.
6. Bagi jumlah bonus Pelanggan, ia dimasukkan ke dalam Baki Bonus mereka. Ini bermakna jumlah bonus akan diasingkan daripada Baki Tunai.
7. Kedua-dua bonus dan kemenangan Pelanggan yang dijana dengannya akan hilang sebaik sahaja bonus tamat tempoh. Tempoh sah biasa yang dikaitkan dengan bonus berlangsung selama 30 (tiga puluh) hari bermula dari hari pengkreditan. Pelanggan bertanggungjawab untuk mengkaji dengan teliti Terma & Syarat mana-mana bonus yang diberikan.
8. Bagi tempoh sah pelbagai putaran percuma bonus, jangka masa bergantung pada pembekal tertentu. Oleh itu, mereka tidak dan tidak boleh dikawal oleh Bookmaker.
9. Bookmaker berhak untuk mengubah T&C yang berkaitan dengan semua bonus, untuk menggantungnya buat sementara waktu, atau bahkan menamatkannya selama-lamanya pada bila-bila masa.
10. T&C Am yang ditetapkan oleh Bookmaker sentiasa terpakai tanpa pengecualian.

KEPERLUAN BERKAITAN DENGAN PERTARUHAN BONUS

1. Semasa bermain dengan bonus yang diaktifkan, Pelanggan diberi kuasa untuk meletakkan pertaruhannya dengan dana dari kedua-dua akaun bonusnya dan akaun peribadi utama. Pada masa yang sama, Pelanggan perlu menyedari hakikat bahawa mempunyai bonus aktif pada akaunnya menghalang mereka daripada mengeluarkan wang. Permintaan sedemikian ditolak sehingga keperluan yang berkaitan dengan pertaruhan bonus dipatuhi sepenuhnya. Sebagai alternatif, Pelanggan boleh menolak bonus yang tersedia kepada mereka.
2. Bagi menebus bonus, Pelanggan sepatutnya meletakkan jumlah wang yang diperlukan dalam pertaruhan. Melainkan ia dinyatakan sebaliknya secara eksplisit oleh T&C bonus, Pelanggan perlu meletakkan pertaruhan yang mencukupi untuk mencapai jumlah bonus yang didarabkan dengan bilangan kali yang ditetapkan. Maksudnya, peraturannya adalah seperti berikut:

$$\text{keperluan pertaruhan} = \text{jumlah bonus} \times \text{bilangan kali diperlukan}$$
3. Sebarang bonus deposit adalah tertakluk kepada penebusan dengan mempertaruhkan jumlah bonus yang sepadan.
4. Sehingga bonus Pelanggan ditebus, pertaruhan tidak dibenarkan lebih tinggi daripada €5.
5. Sebaik sahaja bonus Pelanggan telah ditebus, akaun peribadi utama akan dikreditkan dengan baki dana bonus. Ia tidak boleh melebihi jumlah bonus Pelanggan. Sekiranya baki akaun bonus Pelanggan masih di bawah pegangan minimum yang mungkin selepas bonusnya ditebus, bonus tersebut dianggap sebagai hilang.
6. Semua pertaruhan yang diletakkan dalam permainan di bawah kategori Permainan Meja, Baccarat, Roulette, Blackjack, Keno, Scratch, Bingo, Poker dan "Lain-lain" tidak tertakluk kepada peraturan pertaruhan. Senarai berikut termasuk permainan yang dilakukan oleh norma pertaruhan tidak terpakai:
 41429 Uncharted Seas, 3 Hit Pay, 30 Ball BINGO, 80 Ball BINGO, A Christmas Carol, A Night In Paris JP, Acemania, African Roulette, After Night Falls, Alice Adventure, Alkemor's Tower, American BINGO, Art of the Heist, Asia Wins, Astro Legends: Lyra and Erion, At The Copa, Aztec Magic Deluxe, Baker's Treat, Barn Ville, Big Apple Wins, Bikini Party, Bingo Bonanza, Bingo Machine, Bingol  , Bird of Paradise, Birds!, Blazing Joker, Blood Eternal, Blood Suckers, Blood Suckers Touch, Blue Ocean, Book of Oz, Book of Oz: Lock n Spin, Book of Shadows, Bookie of Odds, Booming Bananas, Booming Seven, Booming Seven Deluxe, Break Da Bank Again Respin, Bugs Party, Cabaret Dancing Bones, Carnaval Forever, Cash Cuisine, Castle Builder (II), Charms

And Clovers, Cherry Bomb, Cherry Bomb Deluxe, Chicago Nights, Chilli Pop, Classico, Cloud Tales, Cool Buck, Cops And Robbers, Crown Anchor, Curious Machine, Dead or Alive, Diamond Valley, Diamonds are Forever 3 lines, Dice Bingo, Dim Sum Mania, Disco Night, Divine Forest, Dolphin's Luck, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Dragon Dance, Dragon Kings™, Dragon Scrolls, E.T. Races, Eggomatic, Electro Bingo Web, Enchanted JP, European BINGO, Extra Keno, Extreme, Extreme, Eye of the Kraken, Fa-Fa Twins, Faerie Spells™, Fire & Steel, Flying Pigs, Forsaken Kingdom, Four Seasons, Football 3x3, Frankenslot's Monster, Fruit Basket, Fruit Bat Crazy™, Fruit Cocktail, Fruitsie, Fruit Snapz, Gem Riches, Genie Wishes, Ghost Pirates, Gifts From Caesar, Giovanni's Gems, Gold Canyon™, Gold Hold, Golden Dragon Club, Golden Egg Keno, Golden Girls, Golden Legend, Goldfire 7s, Good Girl Bad Girl, Great 88, Greedy Goblins, Greyhound Racing, Gypsy Rose, Halloween Witch, Happy Birds, Happy Halloween, Hot Ink, Hugo 2, Immortal Romance, Irish Charms, Italia 3x3, It Came From Venus JP PLUS, Jack Hammer, Jack Hammer 2, Jack Hammer 2 Touch, Jackpot 6000, Jackpot Jamba, Jackpot Rango, Jade Butterfly, Johnny the Octopus, Joker Power, Joker's Wild, Kamikadze, Kawaii Kitty, Keno, Keno - Vegas Jackpot, Keno Extra, Keno Jackpot, Keno Universe, Le Kafee Bar, Legend Of The Nile™, Lemur Does Vegas, Lemur Does Vegas Easter Edition, Let's Shoot, Locomodin, London Hunter, Lotus Love, Lucky 3, Lucky Angler, Lucky Irish, Lucky Keno, Lucky Reels, Lucky Riches Hyperspins, Luxor Scratch, Magic Shoppe, Matchmania, Max Quest: Wrath of Ra, Mayan Bingo Web, Mega Gems, Mega Glam Life, Mega Joker, Mega Love, Megamoney, Million Cents, Million Coins Respin, Mona Lisa Jewels, Monkey, Monkey Keno, More Gold Diggin', Mr. Vegas, Muertitos, MULTIFRUIT 81, Musketeers, Mystic Force, Neon Reels™, New Triple, New Triple HD, Nuwa, Ocean Fortune, Ocean Lord, Ogre Empire, Paris Nights, Pearls of India, Pharaoh Bingo, Pimped, Pinocchio, Planet 67, Plumber Free, Pompeii, Power Keno, Progressive Diamond Jackpot, Pumpkin Patch, Queen of Gold, Quick Bingo, Rage to Riches, Rainbow 3x3, Red Dragon Wild, Reel Gems, Reel Hot Respin, Reel Stea, Reels of Wealth, Retro Reels, Robin Hood: Shifting Riches, Romeo, Royal Cash, Royal Charm, Royal Masquerade, Royal Wins, Safari Hunter, Safari Sam, Samba Bingo Web, Santa's Village, Santa's Workshop, Scarab Treasure, Scrooge, Scudamore's Super Stake, Sea Hunter, Secret of the Stones, Sin City Nights, Sixbingo, Slots Angels, Spectacular Wheel of Wealth, Spinfinity Man, Stampede, Star Raiders Scratch, Stardust, Sugar Pop, Sugar Pop 2: Double Dipped, Super Bonus Bingo, Super Fast Hot Hot, Super Fast Hot Hot Respin, Super Keno, Super Lucky Reels, Super Multitimes Progressive, Taxi Movida, The Alchemist 89, The Angler, The Exterminator, The Ghouls, The Glam Life, The Gold of Poseidon, The Golden Egg, The Golden Owl of Athena™, The Slotfather JP, The Slotfather: Part II, The Topsy Tourist, The True Sheriff, The Wish Master, Thrones of Persia, Thunder Reels, Tiger's Claw, Tokyo Kombat, Tomb Raider, Tower Quest, Treasure Room, Tree of Fortune, Triple Bonus, Triple Bonus HD, Tropical Fruitsie, Tycoons, Under the Bed, Untamed Bengal Tiger, Untamed Crowned Eagle, Untamed Giant Panda, Untamed Wolf Pack, Valley of Pharaohs, Vampire: The Masquerade - Las Vegas, Vegas VIP Gold, Vegas Wins, Victorious, Victorious Touch, Viking Voyage™, Weekend In Vegas, Wheel of Africa, Wheel of Hounds, Wheel of Monsters, Wheel of Wealth, Wheel of Wealth Special Edition, When Pigs Fly!, WhoSpunIt?, Wild Jester, Wild Orient, Wild Spin, Wolf Moon Rising, World Cup Keno, World Football, Xmas 3x3, Xoc Dia, Yak Yeti & Roll™, Zodiac Fortune, Zombie Hoard, Tut's Twister, Ozwin's Jackpots, Wolf Hunters, Double Dragons, Alchymedes, dark vortex, Holmes and the Stolen Stones, Jokerizer, Spina Colada, The Dark Joker Rizes, Vikings Go Berzerk, Vikings go to Hell, Wicked Circus, Casino Cosmos

Walau bagaimanapun, sila ambil perhatian bahawa senarai ini mungkin tertakluk kepada perubahan dari semasa ke semasa. Untuk mengetahui senarai permainan yang paling terkini, sila hubungi Sokongan Pelanggan di.

7. Pelanggan diberi kuasa untuk meminta pengeluaran sebelum bonusnya ditebus. Pada masa yang sama, dalam kes ini, kedua-dua jumlah bonus dan kemenangan yang diterima semasa menebus bonus ini tertakluk kepada pembatalan.
8. Mana-mana kemenangan yang diperolehi dengan dana bonus dan diminta untuk dikeluarkan

akan disemak dan disahkan oleh Bookmaker. Hanya selepas itu pembayaran sedemikian boleh diproses. Dalam sesetengah kes, yang bersyarat kepada keputusan proses pengesahan, Bookmaker mempunyai hak penuh untuk dan akan meminta data peribadi daripada Pelanggan dan butiran tambahan untuk mengesahkan kaedah pembayarannya.

PEMBATALAN BONUS

1. Pelanggan mempunyai hak penuh untuk melepaskan semua bonus atau mana-mana promosi bonus tunggal. Ia boleh dilakukan melalui menghubungi Sokongan Pelanggan Bookmaker di, melalui sembang dalam talian, atau dengan mengambil langkah yang perlu dalam Akaun Peribadi mereka.
2. Jika Pelanggan menolak atau ingin membatalkan bonus, baki bonus yang sepadan akan menjadi 0 (sifar). Akibatnya, Pelanggan tidak lagi perlu memenuhi keperluan pertaruhan.
3. Pelanggan mempunyai hak untuk berhenti meneruskan pemenuhan keperluan pertaruhan bonus. Ia boleh dilakukan dalam Akaun Pelanggan. Perlu diingatkan bahawa jika bonus ditolak selepas sebahagiannya ditebus, sebarang kemenangan yang dibuat semasa menebus bonus tersebut adalah tertakluk kepada pembatalan.

PENYALAHGUNAAN BONUS

1. Pelanggan dilarang sama sekali daripada menyalahgunakan bonus. Bagi takrifan "penyalahgunaan" dalam konteks ini, nisbah bonus yang diterima berikut, berhubung dengan deposit, ditakrifkan sebagai penyalahgunaan. 70% dana bonus diperoleh antara 5 dan 9 deposit; 50% dana bonus diperoleh pada 10 atau lebih deposit. Jika sebarang jenis penyalahgunaan berlaku, Bookmaker mempunyai hak penuh untuk melarang Pelanggan daripada mendapatkan sebarang bonus. Ia juga boleh membatalkan mana-mana kemenangan yang diterima dengan dana bonus semasa pertaruhan dan selepas ia berakhir.
2. Bookmaker sentiasa diberi kuasa sepenuhnya untuk memeriksa dan meneliti sejarah transaksi serta akaun dan log Pelanggan pada bila-bila masa dan atas sebarang sebab. Jika semakan sedemikian mengesan apa-apa jenis penyalahgunaan bonus yang dilakukan oleh Pelanggan, Bookmaker berhak sepenuhnya untuk membatalkan bonus yang diberikan oleh Pelanggan.
3. Jika Bookmaker mengesan bahawa Pelanggan menggunakan strategi permainan yang dilarang oleh Bookmaker apabila menebus bonus, Bookmaker berhak untuk mengambil langkah penalti dan mengecualikan Pelanggan daripada kedua-dua promosi yang tersedia pada masa ini dan semua promosi yang akan datang.
4. Berikut ialah beberapa contoh strategi yang mungkin dilihat sebagai dilarang oleh Bookmaker apabila ia berkaitan dengan keperluan pertaruhan bonus:
 - Meletakkan volum pertaruhan yang tinggi tanpa sebarang kesan yang serius terhadap baki Pelanggan. Strategi ini boleh dicontohi dengan meletakkan pertaruhan pada setiap nombor rolet atau meletakkan pertaruhan pada merah dan hitam secara serentak.
 - Meletakkan pertaruhan besar (i.e. yang melebihi €5 (lima euro)) dengan matlamat untuk meningkatkan baki bonus Pelanggan dengan cepat dan kemudian secara serius mengurangkan jumlah pertaruhan yang dibuat (i.e. melebihi dua kali ganda) tanpa sebab yang jelas sambil mempunyai baki akaun yang sesuai. Setiap kes yang disebutkan di atas akan diperiksa dengan teliti oleh Bookmaker.
 - Pertaruhan besar dalam permainan yang mengandaikan sumbangan rendah (i.e. peratusan kepentingan yang dikira dalam keperluan yang berkaitan dengan pertaruhan) dan kemudian bertaruh kecil dalam permainan yang mengandaikan sumbangan yang lebih besar
 - Menangguhkan mana-mana pusingan permainan, berkenaan bonus dan putaran percuma, untuk seketika kemudian sementara tidak menghadapi keperluan pertaruhan dan/atau had yang dikenakan untuk membuat deposit baharu, dengan putaran percuma

dan bonus masih tersedia

- Mana-mana gabungan teknik dan strategi permainan yang dinyatakan di atas.
5. Setiap kali mana-mana kes penyalahgunaan bonus yang dilakukan oleh Pelanggan didedahkan dan dikenal pasti, Bookmaker mempunyai hak penuh untuk mengambil langkah-langkah berikut: membatalkan dan membatalkan kesahan semua bonus yang tersedia bersama-sama dengan kemenangan yang dijana daripada bonus tersebut serta menyekat akaun Pelanggan sepenuhnya.
 6. Bookmaker mengesyorkan Pelanggan untuk memasukkan nombor telefon sebenar mereka semasa mendaftar: Bookmaker boleh menggunakannya kemudian untuk mengesahkan identiti sebenar Pelanggan. Sekiranya ternyata mustahil untuk menghubungi Pelanggan, Bookmaker mempunyai hak penuh untuk menyekat penggunaan bonus Pelanggan dan malah menyekat sepenuhnya akaun peribadinya.

HADIAH

1. Hadiah mesti difahami sebagai bonus istimewa. Oleh yang demikian, ia tidak memerlukan deposit dan tersedia secara eksklusif untuk Pelanggan yang bersetuju untuk mengambil bahagian dalam tawaran bonus yang disediakan oleh Bookmaker.
2. Pada masa yang sama, beberapa T&C khas boleh digunakan untuk hadiah tersebut. Itulah sebabnya Bookmaker menggesa Pelanggan untuk memeriksa dengan teliti T&C tersebut sebelum mengaktifkan hadiah yang tersedia (T&C tersebut mungkin menerangkan jumlah bonus, keperluan yang berkaitan dengan pertaruhan, dsb.). Pelanggan harus melawati bahagian "Akaun Saya" yang sepadan untuk membaca T&C tersebut supaya maklumat lengkap mengenai hadiah boleh diperoleh dan mengelakkan sebarang kemungkinan salah tanggapan, salah komunikasi dan salah faham.
3. Pada bila-bila masa, hanya satu hadiah bagi setiap satu akaun permainan dibenarkan untuk aktif. Oleh itu, hadiah tidak tertakluk kepada pengumpulan. Akibatnya, hadiah hanya boleh digunakan berdasarkan apa yang dipanggil "prinsip beratur". Maksudnya, setiap hadiah seterusnya hanya tersedia selepas hadiah sebelumnya ditebus. Sebagai alternatif, hadiah sebelumnya juga boleh sama ada dibatalkan atau digantung semasa pertaruhan.
4. Sebarang hadiah, bersama-sama dengan mana-mana kemenangan yang diperoleh menggunakannya, akan hilang sebaik sahaja hadiah ini telah tamat tempoh. Jika Pelanggan ingin memastikan tentang tempoh sah yang berkenaan, dia hendaklah melawati halaman 'Akaun Saya' -> bahagian "Bonus dan Hadiah". Sebarang hadiah menjadi aktif bermula tepat dari saat ia diberikan kepada Pelanggan. Sila ambil perhatian bahawa penangguhan bonus pertaruhan tidak akan memanjangkan tempoh sah tawaran hadiah yang disediakan.
5. Walaupun semasa terdapat hadiah yang diaktifkan, Pelanggan mempunyai hak untuk membuat pertaruhan dengan dana yang tersedia dengan akaun utama mereka.
6. Semua T&C Bookmaker secara keseluruhannya, termasuk semua T&C lain polisi bonus Bookmaker sentiasa terpakai selagi ia tidak bercanggah dengan ketetapan yang dinyatakan di atas.

23.2. Senarai henti untuk permainan pertaruhan

Untuk menebus kemenangan mereka daripada satu bonus, pelanggan mesti mempertaruhkan jumlah yang mereka telah menang mengikut terma-terma untuk bonus tersebut. Pelanggan-pelanggan boleh mempertaruhkan kemenangan mereka dalam banyak permainan-permainan slot video, dengan beberapa pengecualian. Berikut adalah senarai permainan di mana kemenangan bonus tidak boleh dipertaruhkan.

10c Min - European Roulette, 10P Roulette, 12 Number Roulette, 1429 Uncharted Seas, 1524 Golden Quest, 1xEuropean Roulette, 1xMWA, 20 Flaring Fruits, 20 Super Stars, 21 Burn Blackjack, 3 Amigos, 3 Card Blackjack, 3 Card Poker, 3-Hand Casino Hold'em, 3- Hand Casino Hold'em, 300 Carat BJ, 300 Carat European Roulette, 3D Baccarat, 3D Blackjack, 3D European Roulette, 3D Lucky Number, 4 Dragon Kings, 4 of a Kind Bonus Poker, 4H Steam Joker Poker, 5 Flaring Fruits, 50 Flaring Fruits, 6 Bingo, 6 Card Poker, 7 11 21, 7 Days Anotherland, 7 Fruits, 7 Handed Blackjack (European), 7 Handed Blackjack American, 7 Solitaire, 7-UP, 777, 8 Leprechauns: Scratch Card, 88 Bingo 88, 88 Golden 88, 88 Riches, 888 Dragons™, 888 Gems 3x3, 888 Gems Pull Tabs, 8th Wonder, 9 Pots of Gold HyperSpins™, A Christmas Carol, A Night In Paris JP, Ace Bonus, Aces & Deuces Bonus Poker, Aces & Eights, Aces & faces poker, Aces and Eights 1 Hand, Aces and Eights 10 Hand, Aces and Eights 100 Hand, Aces and Eights 5 Hand, Aces and Eights 50 Hand, Aces And Eights Poker, Aces and Faces, Aces And Faces HD, Aces and Faces Poker, Aces&Faces, Acey Deucey, Action!, Africa, After Night Falls, Age of Asgard, Age of Knights, AirCombat 1942, Aladdin's Lamp, Alchemy Blast, Alchymedes, Alien Hunter, Alkemor's Tower, All Aces, All American, All American 4 Hands, All American HD, All American Poker 1 Hand, All American Poker 10 Hand, All American Poker 100 Hand, All American Poker 5 Hand, All American Poker 50 Hand, Allstar Knockout, Alter World, Amaterasu Keno, Amazing Link Riches, American Blackjack, American Gold Poker, American Poker II, American Poker V, American Roulette, American Roulette 3D, American Roulette Gold Series, American Roulette High Stakes, American Roulette Privee, American Roulette Pro, Ancient Magic, Andar Bahar, Andar Nights, Angel & Devil, Animal Fishing, Apollo, Aquarium, Arabeska, Arabian, Arabic Roulette, Argentina League, Argo, Asia Wins, Astro Legends: Lyra & Erion, AstroBoomers: To The Moon!, AstroBoomers: TURBO!, At The Copa, Atlantic City Blackjack, Atlantic City Blackjack Elite Edition, Atlantic City Blackjack Gold, Atlantis, Atlantis Bingo, Atom, Aura of Jupiter, Auto-Roulette, Auto-Roulette La Partage, Auto-Roulette VIP, Avalon Scratch, Awesome Money, Aztec, Baccarat, Baccarat - Punto Banco, Baccarat 777, Baccarat Babes, Baccarat Deluxe, Baccarat Mini, Baccarat No Commission, Baccarat Pro, Baccarat Super 6, Baccarat Supreme, Baccarat Supreme No Commission, Baccarat VIP, Baccarat Wheel, Baccarat Zero Commission, Back Blackjack, Back to the Fruits Respins of Amun Re, Balloon, Balloon Run, Banana Bingo, Bank Job, Bank of Gold, Bank Robbers, Barn Ville, Baron Samedi, Basketball, Basketball Strike, Battleships, Beauty and the Beast, Bee Fab Pull Tab, Beer Party, Beer Tycoon, Belangkai, Bet Velodrom 3D, Biergarten Fest Scratch Card, Big Apple Wins, Big Win Baccarat, Bikini Party, Billion Llama, Bingo 3, Bingo 37, Bingo 37 Ticket, Bingo 75, Bingo 90, Bingo Bruxaria, Bingo Cientista Doidão, Bingo Gatinho, Bingo Gênio, Bingo Halloween, Bingo Hortinha, Bingo Iglu, Bingo Pilipino, Bingo Pirata, Bingo Pop, Bingo Saga Loca, Bingo Samba Rio, Bingo Señor Taco, Bingo Señorita Calavera, Bingo Soccer, Bingo Trevo da Sorte, Bingole, Bingolícia, Bingote, Birds and Animals, Birds Slot, Birds!, Bit Blackjack, Bit Holdem, Black Beauty, Black Jack, Black Jack 21, Black Jack VIP, Blackjack, Blackjack (3 Hand), Blackjack - Multi-hand, Blackjack - Single Deck™, Blackjack 21 + 3, Blackjack Atlantic City, Blackjack Bonus, Blackjack Classic, Blackjack Classic™, Blackjack Double, Blackjack Double Exposure, Blackjack Double Exposure 3 Hand, Blackjack European, Blackjack Fast, Last updated: June 2022 Blackjack Gold 5, Blackjack High, Blackjack Lucky Sevens, Blackjack Mh, Blackjack Multihand, Blackjack Perfect Pairs, Blackjack Platinum 1, Blackjack Royal Pairs, Blackjack Single Deck, Blackjack Supreme Multi Hand, Blackjack Supreme Single Hand, Blackjack Surrender, Blackjack Switch, Blackjack Touch - Single Deck, Blackjack Vegas Strip, Blackjack VIP, Blackjack Xchange, BlackJack™, Blazing Fruits, Blazing Fruits 3x3, Blazing Fruits Pull Tabs, Blood Eternal, Blood Queen Scratch, Blood Suckers, Blood Suckers™, Blossom Wings, Blue Beard, Board Games, Boat Trip Mississippi, Bomb Squad, Bonanza Wheel, Bonus Deuces Wild, Bonus Deuces Wild 1 Hand, Bonus Deuces Wild 10 Hand, Bonus Deuces Wild 100 Hand, Bonus Deuces Wild 5 Hand, Bonus Deuces Wild 50 Hand, Bonus Deuces Wild Poker, Bonus Poker, Bonus Poker 1 Hand, Bonus Poker 10 Hand, Bonus Poker 100 Hand, Bonus Poker 5 Hand, Bonus Poker 50 Hand, Book of Bastet, Book Of Crazy Chicken, Book of Juno, Book Of Keno, Book of Madness, Book of Madness Respins of Amun Re, Book of Oasis, Book of Romeo & Julia, Book of Romeo and Julia Golden Nights, Book of Shadows, Book of Slingo, Book of Win, Books & Bounties, Books & Bulls Golden Nights, Books & Pearls, Books & Temples, Books And Bulls RHFP,

Books and Pearls Respins of Amun Re, Booming Bananas, Booming Seven , Booming Seven Deluxe, Boss The Lotto, Boto Bingo, Boxes, Break Da Bank Again Respin, Bubble Mania, Buffalo Spirit 3x3, Buffalo Spirit Pull Tabs, Bull Cards, Bull Fight, Bun in the Oven, Burning Ice, Burning Ice 10, Burning Ice 40, Burning Keno, Burning Pearl Bingo, Cabaret Dancing Bones, Cai Shen Bingo, Cai Shen Fishing, Caishen Dao, Calavera Bingo, Candy, Cappadocia, Captain Domino, Card Roulette, Caribbean Beach Poker, Caribbean Blackjack, Caribbean Hold'em, Caribbean Poker, Caribbean Saga, Caribbean Stud, Caribbean Stud Poker, Carnaval Bingo, Carnaval Forever, Carnaval Scratchcard, Carol Of The Elves, Carousel, Cash Cuisine, Cash or Crash, Casino, Casino Battle, Casino Hold'em, Casino Holdem, Casino Holdem 1, Casino Hold`em, Casino Roulette , Casino Slot, Casino Stud Poker, Casino War, Caterpillars, Cazino Cosmos, Celebrity Zoo Scratch Card, Champions, Champions Bingo II, Champions Ondemand, Charming Wheel, Charms & Clovers, Chefs Menu, Cherry Blast, Cherry Blast Scratch, Cherry Bomb Deluxe, Cherry Cherry Scratchcard, Chicago Bang Bang!, Chicago Nights, Chilli Pop, Chilling Tiger, Christmas Party, Christmas Slot, Chuck a Luck, Circus, Circus Bingo, City Slot, Classi Keno, Classic 1, Classic 2, Classic Blackjack, Classic Blackjack Gold Series, Classic Cars Deluxe, Classic Mario, Classico, Coils of Cash, Coin Conqueror, Coin Field, Coin Vault, Coins, Color Champion, Colours, Cool Buck - 5 Reel, Copa Libertadores, Cops & Robbers, Cosmic Crystals Scratch, Courier Sweeper, Cowboy, Craps, Crazy Mice, Crazy Monkey, Cricket X, Crown & Anchor, Crypto Mania Bingo, Crystal Ball Golden Nights, Crystal Ball Red Hot Firepot, Crystal Burst XXL, Cup Cakes, Cupid's Scratch, Curious Machine Plus, Cute Cats, Cutie Cat, Cutie Cat Crazy Chicken Shooter, Cyber Catz: Scratch Card, Dark, Dark 100, Dark Joker Rizes, Dark Vortex, Darts 180, Dashing Derby, Dazzling 7, Dead or Alive™, Delighted Dragon, Deuces & Jokers, Deuces and Joker, Deuces Wild, Deuces Wild 1 Hand, Deuces Wild 10 Hand, Deuces Wild 100 Hand, Deuces Wild 4 Hands, Deuces Wild 5 Hand, Deuces Wild 50 Hand, Deuces Wild HD, Deuces Wild Video Poker, Deutsches Roulette, Diamond, Diamond Deal, Diamond Rich Life 3x3, Diamond Rich Life Pull Tabs, Diamond Valley, Diamonds, Diamonds are Forever 3 Lines, Dice, Dice Bingo, Disc of Athena, Disco Keno, Disco Night, Disco Spin 3x3, Disco Spin Pull Tabs, Divine Fire, Dog 6 H.Odds, Dog H.Odds On Demand, Dog Racing, Dogs 3D, Domino QiuQiu, Donut City, Donut Rush, Double Aces & Faces, Double Bonus, Double Bonus Poker, Double Bonus Poker 1 Hand, Double Bonus Poker 10 Hand, Double Bonus Poker 100 Hand, Double Bonus Poker 5 Hand, Double Bonus Poker 50 Hand, Double Bonus Poker HD, Double Double Bonus, Double Double Bonus Poker, Double Double Bonus Poker 1 Hand, Double Double Bonus Poker 10 Hand, Double Double Bonus Poker 100 Hand, Double Double Bonus Poker 5 Hand, Double Double Bonus Poker 50 Hand, Double Dragons, Double Exposure, Double Exposure Blackjack mh, Double Joker, Double Joker Poker HD, Double Your Dough, Dr. Jekyll & Mr. Hyde, Draculars Blood Bank Scratch, Dragon Dance, Dragon Fishing, Dragon Fishing II, Dragon Kings™, Dragon Master, Dragon Of The Princess, Dragon Scrolls, Dragon Tiger, Dragon's Cave, Dragons Tomb, Draw High Low, Duck Shooter, Duck Shooter Crazy Chicken Shooter, Duobao Baccarat, Dwarf's Gold, Dynamic Paytable Roulette, E-Bingo, E.T. Races, E.T.Races, Easter Island, Easter Island 2, Easter Pick, Egg Hunter, EggOMatic™, El Porko Mafioso, Elephant Scratchcard, Elite of Evil: The First Quest, Elusive Gonzales, England League, England League Ondemand, English Fast League, English Soccer, Epic Gems, Escape from Alcatraz, Euro Cup 2020, Euro Cup 2020 Ondemand, Euro League Legends, Euro Roulette, Euro Twins Roulette, European Blackjack, European Blackjack Elite Edition, European Blackjack Mh, European Roulette, European Roulette Christmas Edition, European Roulette Dark Mode, European Roulette Gold Series, European Roulette High Stakes, European Roulette Low Stakes, European Roulette Pro, European Roulette Small Bets, European Roulette VIP, Evolution, Explodiac Red Hot Firepot, Explosive Cocktail, Exposure Blackjack, Extra Bingo , Extra Clovers, Extreme, Extremely Rich, Ez2 Lotto, F777 Fighter, Fa-Fa Twins , Faces & Deuces, Faerie Spells™, Fair Roulette, Fair Roulette Privee, Fair Roulette Pro, Fall of the Beast, Fan Tan, Fancy Fruits Crazy Chicken Shooter, Fancy Fruits Golden Nights, Fancy Fruits Respins of Amun Re, Fancy Fruits RHFP, FanTan, Fashion, Fashion TV Nations League, Fervent Diamond, Fervent Diamond Nudge, Fire & Steel, Firefly Keno, Firestorm Bingo, Firing Hot, First Person American Roulette, First Person Baccarat, First Person Blackjack, First Person Craps, First Person Dragon Tiger, First Person Dream Catcher, First Person Football Studio, First Person Golden Wealth

Baccarat, First Person Lightning Baccarat, First Person Lightning Roulette, First Person Mega Ball, First Person Roulette, First Person Blackjack, Fish Prawn Crab, Fish-Prawn-Crab Dice, Fishermen Gold, Fishing Expedition, Fishing God, Fishing Kingdom, Fishing War, Five Aces, Five Ball Fiesta, Five Dragons Fishing, Five Hand Vegas Blackjack, Five Hand Vegas Blackjack V2, Flame Roulette, Flash Winnings, FLG Game, Fly Jet, Fly Piggy Fly, Football, Football 3x3, Football Bet, Football Hub, Football League Round, Football Penalty Duel, Football Pro Scratchcard, Football Slot, Football Streak, Football Strike, Force Of Dragon, Forest Animal, Forest Party, Forever Diamonds, Fort Brave, Fortuna, Fortune, Fortune 18, Fortune black, Fortunes, Four Aces, Four Seasons, Frankenslot's Monster, Freecell, Freeway Poker, French Keno, French Roulette, French Roulette Privee, French Roulette Pro, Frenzy Discs: Twin Numbers, Frog Creek, Fruit, Fruit Bat Crazy™, Fruit Casino, Fruit Casino 3x3, Fruit Casino Pull Tabs, Fruit Cocktail, Fruit Fashion, Fruit Heat, Fruit Love, Fruit Mania, Fruit Mania Golden Nights, Fruit Punch Up, Fruit Rush, Fruit Scapes, Fruit Scapes 3x3, Fruit Scapes Pull Tabs, Fruit Snapz, Fruitoids, Fruitomatic, Fruits Bar, Fruits Bar Pull Tabs, Fruits Fortune Wheel, Fruits Fortune Wheel 3x3, Fruits Fortune Wheel Pull Tabs, Fruitsie, Fruity Flurry, Fruity Taste, Fun Fruit, Gagarin-61, Galaxy, Galaxy Roulette, Gambeta Bingo, Gangsters, Gates of Persia, Gem Fishing, Gem Riches, Gem Roulette, Genie Wishes, Germany League, Germany League Ondemand, Ghost Pirates™, Gifts of Ostara Scratch, Giovanni's Gems, Global American Roulette, Global Bet, Global Euro Roulette, Global Poker Roulette, Go Go Magic Cat, Go Go Magic Dog, Go Gold Fishing 360, Goal, Goal Football League Round - Italian, Goal Football League Round - Spanish, Goblin Run, Gods Slash Fish, GodzFishing, Gold and Money, Gold Bars & Rounds, Gold Cai-Shen Fishing, Gold Cai-Shen Fishing 2, Gold Canyon™, Gold Digger: Mines™, Gold Dragon 360, Gold Rooster Lottery, Gold Roulette, Goldaur Last updated: June 2022 Guardians, Golden Chip Roulette, Golden Clover, Golden Crab, Golden Dragon, Golden Dragon Club, Golden Egg Keno, Golden Egg Of Crazy Chicken, Golden Egg of Crazy Chicken Crazy Chicken Shooter, Golden Garuda, Golden Girls, Golden Hook™, Golden Joker Dice, Golden Lemon, Golden Lemon Deluxe, Golden Lucky Cat, Golden Potion, Goldfire 7s, Good Girl/Bad Girl, Gorgeous Diamond, Gorgeous Diamond 3x3, Grand Crown, Grand Riches, Great Warrior, Greedy Goblins, Green Grocery, Greyhound Races, Greyhound Streak, Greyhounds, Greyhounds Ondemand, Guess Train, Gypsy Rose, Hallow Pick, Halloween, Halloween Keno, Halloween Lotto, Halloween Money, Halloween Scratch Card, Halloween Slot, Happy 10, Happy Beast Cards, Happy Birds, Happy Cards, Happy Holidays Scratch, Happy Lottery, Happy New Year, Haunted Money, Haunted Money 3x3, Haunted Money Pull Tabs, Havana Club, Heads & Tails, Heads and Tails, Heads and Tails XY, Heart Of Princess, Hearts, Hearts of Three, Hellfire, Hi-Lo Blackjack, Hi-Lo Switch, High Hand Holdem Poker, High low, Highway Stars, Hilo, HiLo Gambler, Hockey, Holdem Poker, Hollywood Bingo, Holmes & The Stolen Stones, Holmes and the Stolen Stones, Horse 6, Horse 6 Ondemand, Horse Racing Real, Horse Racing Roulette, Horse Racing Virtual, Horses 10 Flat, Horses 10 Flat Ondemand, Horses 10 Sprint, Horses 10 Sprint Ondemand, Horses 12 Flat, Horses 12 Sprint, Horses 6 H. Odds, Horses 6 H. Odds Ondemand, Horses 8 Flat, Horses 8 Flat Ondemand, Horses 8 Sprint, Horses 8 Sprint Ondemand, Horses Streak, Horseshoe, Hot Fruits Wheel, Hot Fruits Wheel 3x3, Hot Fruits Wheel Pull Tabs, Hot Keno, Houdini, Huaguoshan Legends, Hugo 2, Hyper Burst, Immortal Romance, In Between Poker, Infinitely Hot, Instant Bingo, Instant Football, Instant Greyhounds, Instant Horses, Instant Speedway, Instant Trotting, Instant Velodrome, Irish Charms, Irish Story 3x3, Irish Story Keno, Irish Story Pull Tabs, Island 2, It Came From Venus JP, Italia 3x3, Italia League, Italian Fast League, Italian Roulette, Italian Soccer, Italy League Ondemand, Jack Hammer 2: Fishy Business™, Jack Hammer™, Jackpot, Jackpot 6000™, Jackpot Cherries, Jackpot Poker, Jackpot Roulette, Jackpot Stud Poker, Jacks or Better, Jacks or Better 1 Hand, Jacks or Better 10 Hand, Jacks or Better 100 Hand, Jacks or Better 4 Hands, Jacks or Better 5 Hand, Jacks or Better 50 Hand, Jacks or Better Double Up, Jacks Or Better HD, Jacks Or Better Poker, Jacks or Better Saloon, Jade Butterfly™, James Cook, JetX, JetX 3, Jewel, Jingle Up, Jogo Do Bicho, Joker Dice, Joker Factor, Joker Poker, Joker Poker 100 Hand, Joker Poker 4 Hands, Joker Poker Aces HD, Joker Poker Kings HD, Jokerizer, Joker's Wild, Jolly Poker, Just a bingo, KA Fish Hunter, Kawaii Kitty, Keno, Keno Deluxe, Keno Fortunes, Keno Live, Keno Neon, Keno Night, Keno Pop, Keno Rush, Keno T+, Keno Universe, Keno Vegas, Keno80, King & Queen, King Octopus, King of Fruits, King of Jumping Scratch,

King of Jungle, King of the Jungle, King Of The Jungle Golden Nights, Kingly Crown, Kitten Rest, Kitty Cash, Kitty Cash Scratch, Kitty Puzzle, La Dolce Vita, La Dolce Vita Golden Nights, La Dolce Vita RHFP, Land Of Heroes, Land of Ozz, Las Vegas, Lava Lions, Le Kaffee Bar, Legend of Erlang, Legend Of The Nile™, Let It Ride Poker, Let's Enhance, Libertadores Ondemand, Lightning Joker, Lightning Lucky Six, Lightning Roulette, Limbo Cat, Limoncello, Live Lotto, Live Roulette, Live Slots, Livegames 37, Locomodin, London Hunter, Loot or Boot, Lost Treasure, Lost Vegas Zombies Scratch, Lottery Wheel, Lotto Lucky, Lotus Love, Love Magic, LoveYa, Low Roulette, Lucky 3, Lucky 5, Lucky 7, Lucky 7 Blackjack, Lucky Card, Lucky Cat Blackjack, Lucky Christmas, Lucky Clover, Lucky Coin, Lucky Coins, Lucky Day: Cheltenham Champions, Lucky Day: Christmas Cashcade, Lucky Day: Eggstravaganza, Lucky Day: Football Gold, Lucky Day: Mega Halloween, Lucky Day: Summer Spike, Lucky Drink, Lucky Drink In Egypt, Lucky Green 777, Lucky Keno, Lucky Ocean, Lucky Pigs, Lucky Riches Hyperspins, Lucky Roulette, Lucky Sevens, Lucky Six , Lucky Spin European Roulette, Lucky Tanks, Lucky Trick Pull Tabs, Lucky Wheel, Lucky X, Ludo, Last updated: June 2022 LUX Roulette, Luxor Scratch, Luxurious World, Luxury Lux, Maaax Diamonds Golden Nights, Mafia: Syndicate, Magic, Magic Garden, Magic Garden 10, Magic Garden 40, Magic Luck, Magic of Christmas, Magic Poker, Magic Rush Deluxe, Magic Rush Win, Magic Shoppe, Magic Stone, Magic Wheel, Magnificent Fruits, Magnify Man, Mahjong, Majesty Fruits, Marswood Party, Martians Attack, Match Day, Match Mania, Max Car Motor Racing, Maxi Roulette, Maya Mystery, Mayan Fire, Mega, Mega Gems, Mega Glam Life, Mega Jack HD, Mega Joker, Mega Love, Mega Score, Megamoney, Mehen, Melbet European Roulette, Mermaid Hunter, Mighty Dragon, Million Coins Respin, Mine Field, Miner Babe, Mines, Minesweeper XY, Mini Roulette, Moirai Blaze Scratch, Money Matrix, Money Tree, Money Wheel, Monkey Mania, Monster Blast, Monster Legend, Monsters, Monsters' Scratch, Moon Stone, More Cat Mania, More Gold Diggin', More Or Less, Motorbike V2 Ondemand, Motorbikes, Mr Chu Tycoon, Mr. Vegas, Muertitos, Muertitos: Video Bingo, Multi Hand Atlantic City Blackjack, Multi Hand Classic Blackjack, Multi Hand European Blackjack, Multi Hand Vegas Downtown Blackjack, Multi Hand Vegas Single Deck Blackjack, Multi Hand Vegas Strip Blackjack, Multi-Hand Blackjack, Multi-Hand Blackjack V2, Multifire Roulette, Multihand - Jacks or Better Poker, Multihand Blackjack, Multihand Blackjack Pro, Multiplayer Bull Cards, MWA, Mysteries of the East, Nang Kwak, Nascar Streak, Nektan Blackjack, Nektan Roulette, Neon Jungle Scratch, Neon Keno, Neon Roulette, Neon Shapes, Neptune Treasure Bingo, Nerves of Steel, New Triple, New Triple HD, Next Six, Night Wolves, No Commission Baccarat, No Zero Roulette, Nordic Quest, Number Bonus, Number Game, Nuwa, Oasis Poker, Oasis Poker Classic, Ocean Pearl, Ocean Ruler, Ogre Empire, Old Fisherman, Ole Bingo, Olympus Treasures, One More Poker, Oracle Real Casino Roulette, Orient Express, Ozwin's Jackpots, Pachinko, Pachinko 2, Pachinko 3, Pai Gow, Pai Gow Poker, Paint Scratch, Paris Nights, Partick's Pick, Party Pop, Patrick's Magic Field, Penalty, Penalty Series, Penalty Shoot-Out, Penguin City, Persian Nights, Phantom's Mirror, Pharaoh's Riches, Pharaoh's Riches Golden Nights, Pharaoh's Riches RHFP, Pharaoh, Pharaon, Phoenix's Fruits, Pick Your Way to a Winner, Piggy Bank, Piggy Bank Scratch, Piggy Picker, Pinocchio, Pip's Quest, Pirate 21, Pirate Cave, Pirate Cave 3x3, Pirate Cave Pull Tabs, Pirate Island, Pirates Bay, PK10, Planet 67, Planets, Platinum Bullions, Platinum Hounds, PlingoBall, Plinko, Plinko XY, Pok Deng, Poke The Guy, Poker King, Poker Race, Poker Roulette, Poker Teen Patti, Pompeii, Pontoon, Pontoon 21, Pop 'til You Drop, Portomaso Real Casino Roulette 2, Poseidon's Secret, Power Balls (CD), Power Balls Light, Prehistoric Story, Premier Blackjack with Lucky Lucky™, Premier Blackjack with Side Bets, Princess of Swamp, Pro-Pong Table Tennis, Pull A Cracker, Pull Tab Cashing Rainbows, Pull Tab Go Wild on Safari, Pull Tab Hot Cross Bunnies, Pull Tab Jewellery Box, Pull Tab Shore Thing, Pull Tab Sunset Reels, Pumpkin Patch, Pumpkin Win, Puppy Payday Scratch, Purple Brilliant, Pyramid, Pyramid Treasures, Queen of Gold™, Racing Dogs, Racing Horses, Raid the Piggy Bank, Rainbow 3x3, Rainbow Blackjack, Rainbow Wilds Scratch, Ramses Book Golden Nights, Ramses Book Respins of Amun Re, Ramses Book RHFP, Rasta Bingo, ReTrigger Happy Pull Tab, Real Christmas Roulette, Real Fighting, Realistic Roulette, Red Card, Red Chilli Luck, Red Dog, Red Hot Sevens, Red Hot Sevens Pull Tabs, Red Queen, Red Queen Blackjack, Red Square Games, Reel Extreme, Reel Gems, Reel Gems Deluxe, Reel Hot Respin™, Reel Riches, Reel Steal™, Reels of Wealth, Retro Reels, Retro Solitaire, Rich Life, Rich Life 3x3, Rich Life Pull Tabs, Riches, Ride

`Em Poker, Ride'em Poker, Rio Bingo, RNG-WAR, Roasting Hot, Roasting Hot 100 Lines, Roasting Hot 40, Robin Hood: Shifting Riches™, Rock VS Paper: Vikings Mode, Rocket Dice, Rocket Dice XY, Rocky Mocky, Roll To Luck, Roman Legion Extreme Red Hot Firepot, Roman Legion Golden Nights, Romance of the Three Kingdoms, Romeo, Rooftop Fight, Roulette, Roulette Last updated: June 2022 Advanced, Roulette Adviser, Roulette American Pro, Roulette Classic, Roulette Common Draw 12 Numbers, Roulette Euro Pro, Roulette Grand Croupier, Roulette Grand Croupier Chiquito, Roulette Grand Croupier Rebeca, Roulette Royal, Roulette Silver, Roulette Single Zero Roulette, Roulette with track, Roulette X2, Roulette X5, Roulette – American, Roulette™, Royal Court, Royal Riches, Royal Seven Golden Nights, Royal Seven Ultra, Royal Seven XXL, Royal Wealth, Royal Wins, Run Amuck, Russian Keno, Russian Poker, Safari Sam, Saloon, Samurai, San Gong, Santa's Village, Santa's Wild Pick, Santa's Workshop, Sapphire Roulette, Savanna Moon, Scalding Hot, Scarab Treasure, Scout Gaming, Scratch Dice, Scratch Match, Scratchy Bit, Scroll Of Anubis, Scrooge, Scudamore's Super Stakes™, Seasons, Secret Agent, Secret Cupcakes, Secret of the Stones, SEDIE, Sequential Royal, Sevens, Sevens & Books, Sevens Fire, Sheriff Jack, Shogun Secret Crazy Chicken Shooter, Showball 3, Showdown, Showhands, Si-Xiang Scratch, Sibyl, Sic Bo, Sic bo 888, Sic Bo Dragons, Sic-Bo, Sicbo, Sicbo Australia, Signs Of Fortune, Simply The Best, Sin City Nights, Single Deck Blackjack, Single Deck Blackjack Elite Edition, Single Deck Blackjack Gold Series, Single Deck Blackjack Mh, Single Hand Blackjack, Siren's Kingdom Scratch, Six Card Charlie Blackjack, Six Shooter, Sizzling Crown, Sizzling Crown Pull Tabs, Slice And Dice, Slingo Advance, Slingo Ante Up, Slingo Berserk, Slingo Big Wheel, Slingo Cascade, Slingo Classic 20th Anniversary, Slingo Fire & Ice, Slingo Fluffy Favourites, Slingo Lightning, Slingo Lucky Larry's Lobstermania, Slingo Lucky Streak, Slingo Reel King, Slingo Reveal, Slingo Showdown, Slingo Starburst, Slingo Wild Adventure, Slingo Xing Yun Xian, Slot Car Races, Slot It In!, Slots Angels, Snack Blast, Snakes And Ladders, Snow Scratcher, Solar Goddess, Solitaire, Space Cat, Space Cowboy, Space Force, Space Hunters: Scratch Card, Space XY, Spaceship, Spain League, Spain League Ondemand, Spanish Fast League, Speed Cricket Baccarat, Speedway, Speedway Ondemand, Spider Solitaire, Spin 2 Wheels, Spin 2 Win, Spin 2 Win American, Spin 2 Win Royale, Spin 2 Win Royale American, Spin and Win, Spin Dizzy Pull Tab, Spin Payday, Spin X, Spina Colada, Spinball, Spinfinity Man, SpinLotto Scratch, Spino Greyhounds, Spino Horses, Spinola Lottery, Spooky Scary Scratchy, Sport Slot, Squeaky Blinders, Stack'em Scratch, Stacks of Jacks, Stampede, Stardust, Steam Joker Poker, Sticky Diamonds, Sticky Diamonds RHFP, Stuffed with €100s, Sugar Pop, Sugar Pop 2™, Sumi-e, Summer Cocktail, Summer Scratch, Sunny Shores, Suntechnik Classic, Super 6, Super 7 Blackjack, Super Baccarat, Super BarX Pull Tab, Super Bola, Super Duper Cherry, Super Duper Cherry RHFP, Super Fast Hot Hot Respin, Super Graphics Upside Down Pull Tab, Super Keno, Super Las Vegas HD, Super Lucky Reels, Super Mask, Super Multitimes Progressive HD, Super Sevens, Super Shamrock, Super Super Fruit, Super Video Poker, Super7, Superb Keno, Swedish Roulette, Sweet Alchemy Bingo, Sweet Candy Slot, Tai Xiu, Take 5, Take 5 Golden Nights, Take 5 RHFP, Taxi Movida, Teen Patti, Teen Patti Face Off, Temple Stacks: Splitz™, Tennis, Tens or Better, Tens or Better 1 Hand, Tens or Better 10 Hand, Tens or Better 100 Hand, Tens or Better 5 Hand, Tens or Better 50 Hand, Tens Or Better HD, Texas Hold'em Bonus, Texas Hold'em Poker, Texas Holdem Poker, Texas Hold'em, Texas Hold'em Poker 3D, Thai HiLo, The Alchemist, The Angler, The Book Beyond, The Charm of Cleopatra, The Curious Cabinet Scratch, The Dark Joker Rizes, The Deep Monster, The Dollar Game, The Expandable, The Exterminator, The Ghost Walks, The Glam Life, The Gold of Poseidon, The Golden Owl of Athena™, The Harvest Wheel, The Incredible Balloon Machine, The Kingdom Of The Elves, The Land Of Heroes Golden Nights, The Link Scratch, The Moneymania, The One Armed Bandit, The Pesos game, The Saloon HD, The Shield of Zeus, The Slotfather JP, The Slotfather: Part II, The Smart Rabbit, The Thimbles, The Topsy Tourist, The True Sheriff, The Wish Master™, Thimbles, Three Card Poker, Three Card Poker Deluxe, Three Card Last updated: June 2022 Rummy, Three Cards, Thrones Of Persia, Tiger Scratch, Tiger's Claw, Tomatina Bingo, Top Secret, Tower of Power, Treasure Island, Treasure of Horus Scratch, Treasure Room, Treasure Tombs, Tree of Fortune, Trevo da Sorte Scratch Card, Trey Poker, Triple 7, Triple Bonus, Triple Bonus HD, Triple Bonus Poker, Triple Double Bonus Poker, Triple Edge Poker (Three Card Poker), Triple Tigers™, Troll Dice, Tron Race, Tropical

Fruitsie, Turbo 90, Turbo Keno, Turbo Poker, Turbo Roulette, Turkish Blackjack, Turkish Roulette, Turtle and Phoenix, Tut's Twister, Tutan keno, TV Roulette, Tycoons, Ultimate Baccarat, Under the Bed, Undersea Battle, Untamed - Giant Panda, Upper Hot, Valley of Pharaohs, Valley Of The Gods, Valley Of The Gods 2, Vampire The Masquerade - Las Vegas, Vampires, Vegas, Vegas 2, Vegas Downtown Blackjack, Vegas Single Deck Blackjack, Vegas Strip Blackjack, Vegas Strip Blackjack Elite Edition, Vegas Strip Blackjack Gold Series, Vegas VIP Gold, Vegas Wins, Victorious™, Video Poker Jacks or Better, Viking, Viking Runecraft Bingo, Viking Voyage™, Viking Wilds Scratch, Vikings Go Berzerk, Vikings go to Hell, Village Fun, Violet Vacation, VIP Keno, VIP Roulette, Virtual Baccarat, Virtual Burning Roulette, Virtual Challenge Cup, Virtual Classic Roulette, Virtual Cup, Virtual Euro Trophy, Virtual Football, Virtual Football Cup, Virtual Football Pro, Virtual Golf, Virtual Greyhound Races, Virtual Horse Races, Virtual Motorcycle Speedway, Virtual Racing, Virtual Roulette, Virtual SicBo, Virtual Soccer, Virtual Tennis, Wai-Kiki Scratch, Walking Death, War, Way of the Warrior: Scratch Card, Wealth Club, Weekend In Vegas, Western Jack, Wheel of Africa, Wheel of Fortune, Wheel of Fruits, Wheel of Hounds, Wheel of Monsters, Wheel of Steal, Wheel of Winners, Wheely Wheely Big, Wicked Circus, Wild Bonus Re-Spins, Wild Extra Cats, Wild Heroes, Wild Jester, Wild Orient, Wild Pops, Wild Rapa Nui, Wild Robo Factory, Wild Rubies Christmas Edition, Wild Rubies Golden Nights, Wild Rubies Red Hot Firepot, Wild Spin, Wild Texas, Wild Water King, Wild West, Wildlife 2, Wilds Gone Wild, Win Blaster, Win Shooter, Windjammer, Winter Night, Winterberries, Wolf Hunters, Won Won Catching, World Cup, World Cup Keno, World Cup Ondemand, World Football, World Hockey League, World of Fruits, World War, XKeno, Xmas 3x3, Xmas Keno Cat, Xmas Luck, XXXtreme, Yak Yeti & Roll™, YaSunHi, Yatzy, Yukon 21, Zeppelin, Zodiac Signs, Zombie Hoard, Zombie Moon, Zombie Party, Zoom Roulette

23.3. KESALAHAN ATAU KELEMAHAN

1. Jika kedua-dua perisian dan perkakasan yang digunakan oleh Bookmaker mula tidak berfungsi, Bookmaker akan mengambil langkah-langkah yang munasabah untuk menyelesaikan masalah tersebut dan menangani akibatnya secepat mungkin. Jika masalah seperti ini mengganggu mana-mana permainan sehingga Pelanggan tidak boleh memulakan semula permainan dari saat ia terganggu tanpa mengalami kehilangan data yang tidak dapat dipulihkan, Bookmaker akan melaksanakan dasar yang paling mencukupi, munasabah dan adil untuk mengendalikan perkara sedemikian. situasi (langkah-langkah ini mungkin meliputi memulihkan baki Akaun Pelanggan kepada keadaan sebelum pertaruhan terbaharunya di log masuk pada pelayan dan sebelum berlakunya isu teknikal).
2. Jika, akibat daripada kesilapan teknikal, sebarang dana ditambahkan ke akaun Pelanggan dan dia meletakkan pertaruhan dengan dana tersebut atau entah bagaimana mengambil bahagian dalam permainan yang disediakan oleh Bookmaker dengan dana tersebut, Bookmaker berhak sepenuhnya untuk membatalkan dan membatalkan pertaruhan tersebut. Bookmaker juga diberi kuasa untuk menahan apa-apa kemenangan yang berpunca daripada dana tersebut. Apabila Bookmaker membayar kemenangan yang diterima sebagai hasil daripada pertaruhan atau permainan tersebut, Bookmaker mempunyai hak penuh untuk meminta Pelanggan untuk mengembalikannya.
3. Pada bila-bila masa Pelanggan mengakses perkhidmatan yang disediakan melalui Internet, dia hendaklah memahami sepenuhnya bahawa:
 - Sentiasa terdapat kemungkinan bahawa Pelanggan mungkin menghadapi masalah sistem, kerosakan perkhidmatan, kecacatan atau kesilapan dalam apa jua bentuk lain. Jika Pelanggan menghadapi sebarang isu teknikal, hendaklah menghubungi Perkhidmatan Sokongan Bookmaker melalui e-mel;
 - Bagi kejayaan Pelanggan dalam promosi yang dijalankan dengan pantas, ia adalah berkaitan secara langsung dan bergantung kepada peralatan yang digunakan oleh

Pelanggan dan kualiti sambungannya ke Internet;

- Semua peraturan, tanpa pengecualian, berkaitan dengan mana-mana permainan dan promosi sentiasa tersedia. Pada bila-bila masa, Pelanggan boleh menyemak dan melawat mereka semula. Bookmaker menggesa Pelanggan untuk membacanya dengan penuh perhatian dan teliti sebelum mereka mula bermain permainan dan menggunakan Perkhidmatan yang disediakan oleh Bookmaker.

4. Sekiranya Pelanggan meletakkan pertaruhan yang berkaitan dengan acara langsung, Pelanggan ini mungkin tidak berada di kedudukan atau lokasi yang betul untuk melihat atau sebaliknya menerima maklumat terkini mengenai acara ini dalam ruang masa yang relevan. Bookmaker tidak boleh dipertanggungjawabkan untuk sebarang kerugian dan tidak akan dijangka untuk membayar pampasan bagi apa-apa kerugian yang ditanggung sebagai akibat daripada kelewatan yang berkaitan dengan penghantaran data digital yang meliputi peristiwa tersebut.
5. Dengan mula bermain mana-mana permainan yang disediakan oleh Bookmaker, Pelanggan memikul tanggungjawab peribadi sepenuhnya untuk kelajuan dan kualiti sambungannya ke Internet serta untuk keadaan teknikal dan kecekapan peralatan yang digunakan untuk mendapatkan akses kepada internet. Bookmaker secara eksplisit menolak sebarang liabiliti untuk sebarang kerugian yang ditanggung Pelanggan (akibat daripada isu perkhidmatan, sambungan lemah, isyarat lemah, kehilangan perkhidmatan, atau sebaliknya) kerana penyedia perkhidmatan internet atau penyedia telekomunikasi mereka.

23.4. KEADAAN KEHAR

1. Bookmaker tidak boleh dipertanggungjawabkan atau dengan cara lain bertanggungjawab atas sebarang kegagalan untuk melaksanakan atau untuk menangguhkan untuk melaksanakan mana-mana fungsi dan kewajipannya, yang ditetapkan oleh T&C ini, jika keadaan sedemikian timbul daripada sebarang kejadian yang di luar kawalan munasabah dan boleh dilaksanakan. Peristiwa-peristiwa ini termasuk, tanpa had, sebarang isu teknikal dan gangguan berkaitan rangkaian telekom yang bergantung pada Bookmaker dan Pelanggan; isu dengan bekalan elektrik; isu dengan PC, telefon pintar, tablet atau mana-mana alat lain yang dimiliki oleh mana-mana pihak ketiga; kebakaran, kilat, dan ribut; letupan; banjir, salji yang melampau dan keadaan cuaca ekstrem yang lain; mogok, rusuhan, sekatan, pemberontakan, pergolakan awam, tindakan ketenteraan, atau apa-apa tindakan yang berkaitan dengan badan pentadbir berdaulat atau pihak berkuasa lain yang berwibawa (iaitu "Akta Tuhan" atau "Force Majeure").
2. Jika tempoh Force Majeure bermula dan Akta Tuhan berlaku, fungsi Bookmaker secara automatik dilihat sebagai digantung sepenuhnya untuk keseluruhan tempoh ini. Bagi Bookmaker, ia akan cuba menggunakan sebarang usaha, dalam rangka kerja yang munasabah, untuk menangani dengan berkesan akibat daripada peristiwa Force Majeure tersebut. Bookmaker juga akan cuba untuk mengenal pasti cara bagaimana kewajipan boleh dipenuhi walaupun berlaku peristiwa Force Majeure dan akibat praktikalnya.

24. Golden Race

GoldenGames adalah kejadian multimedia dengan hasil yang belum diketahui dan disiarkan melalui Internet .

Setiap pemain dalam mode on-line bisa melihat hasil kejadian ditapis berdasarkan tarikh, masa, jenis dan nombor.

24.1. bolasepak virtual

Perlawanan bolasepak virtual 3D diadakan setiap 5 minit. Sebuah perlawanan berlangsung 90 detik.

Jenis pertaruhan:

- *Tuan rumah (1): kemenangan tim pertama (tuan rumah) dalam perlawanan;*
- *Skor seri (X): perlawanan berakhir dengan skor seri;*
- *Tamu (2): kemenangan tim kedua (tamu);*
- *Dua kesempatan*
 - 1X - kemenangan tim pertama atau skor seri dalam perlawanan;
 - 12 - kemenangan tim pertama atau tim kedua;
 - X2 - skor seri atau kemenangan tim kedua;
- *Separuh/perlawanan: bagaimana separuh pertama berakhir dan bagaimana seluruh perlawanan berakhir:*
 - 1/1- tim pertama menang dalam separuh pertama dan perlawanan;
 - 1/X- tim pertama menang dalam separuh pertama, perlawanan berakhir dengan skor seri;
 - 1/2- tim pertama menang dalam separuh pertama; tim kedua menang dalam perlawanan;
 - X/1- separuh pertama berakhir dengan skor seri serta perlawanan berakhir dengan kemenangan tim pertama;
 - X/X- separuh pertama dan perlawanan berakhir dengan skor seri;
 - X/2- separuh pertama berakhir dengan skor seri serta perlawanan berakhir dengan kemenangan tim kedua;
 - 2/1- tim kedua menang dalam separuh pertama; tim pertama memenangkan perlawanan;
 - 2/X- tim kedua menang dalam separuh pertama, perlawanan berakhir dengan skor seri;
 - 2/2- tim kedua menang dalam separuh pertama dan perlawanan;
- *Skor perlawanan: Anda perlu meneka skor perlawanan, daftar pertaruhan pada skor perlawanan akan disarankan dan ditampilkan pada layar sebelum awal perlawanan;*
- *Jumlah gol: Anda perlu meneka jumlah gol yang dicetak dalam perlawanan, daftar pertaruhan pada jumlah gol perlawanan akan disarankan dan ditampilkan pada layar sebelum awal perlawanan;*
- *Lebih dari 2,5/Kurang dari 2,5 pertaruhan pada jumlah gol yang dicetak dalam perlawanan akan lebih atau kurang dari 2,5;*
- *Tidak ada gol / Satu tim mencetak gol Anda harus bahawa tidak akan ada gol atau hanya satu tim akan mencetak gol;*
- *Kedua tim mencetak gol. Anda harus meneka bahawa kedua tim akan mencetak setidaknya satu gol;*

Pilihan pertaruhan.

Pertaruhan tunggal adalah satu atau beberapa pertaruhan dalam satu kupon. Dua atau lebih kejadian yang tidak bergantung satu sama lain. Kemenangan pertaruhan tunggal adalah hasil perkalian jumlah pertaruhan pada odds hasil tertentu.

Total maksimal untuk kupon menunjukkan jumlah pertarungan tunggal masing-masing yang dikalikan dengan odds.

Untuk pertarungan tunggal Anda dapat mengatur jumlah pertarungan individual untuk setiap hasil atau memasuki jumlah total, yang akan dibagi pada nombor pertarungan dalam kupon secara automatik.

24.2. 3D-liga virtual

3D-liga virtual adalah permainan cepat dan menarik yang dirancang khusus untuk peminat bolasepak. Permainan itu menawarkan peluang kepada para peminat bolasepak mengikuti dan menghibur tim pegemaran selama musim bolasepak.

Opsi ini menawarkan pasar terbaik (berbanding dengan permainan bolasepak 3D lain) untuk menempatkan pertarungan Anda dengan menganalisis kekuatan tim, statistik perlawanan terbaru, sistem turnamen turnamen dll.

Dua puluh tim ikut serta dalam liga, berlawan satu sama lain baik di padang rumah maupun tamu serta bergerak di sistem turnamen sesuai mata yang diperoleh.

Permainan ini terdiri dari liga yang berlangsung satu per satu hari demi hari. Hasil semua permainan dapat ditemukan di tab statistik global. Setiap liga terdiri dari 38 minggu permainan iaitu periode waktu di mana tim masing-masing ikut perlawanan baik di padang rumah maupun tamu. Selama 19 minggu pertama setengah dari semua tim liga ikut perlawanan di padang rumah, selama minggu 20-38 ikut perlawanan sebagai tamu. Pada setiap minggu diadakan 10 perlawanan (Total 380 perlawanan dalam liga). Dalam permainan ini satu minggu berlangsung selama lima minit (seluruh liga 190 minit).

Sebelum acara dimulai nombor minggu dan pilihan hasil untuk pertarungan akan muncul di layar. Dalam daftar tim yang ditunjukkan di sebelah kanan adalah tuan rumah, tim yang ditunjukkan di sebelah kiri adalah tamu. Logo dan nama singkatan tim juga ditunjukkan di tab ini. Selama demonstrasi odds nama-nama tim berubah secara berkala sesuai dengan kedudukan mereka di sistem turnamen, di mana panah menunjukkan kemajuan dalam sistem turnamen. Misalnya, nombor 10 dan panah hijau menghadap ke bawah dengan angka "3" menunjukkan bahawa tim kehilangan tiga mata sesuai hasil perlawanan sebelumnya dan mendapatkan kedudukan kesepuluh dalam sistem turnamen. Dalam kasus dash, tim tetap menempatkan kedudukannya tersebut.

Dari sepuluh perlawanan seminggu hanya perlawanan pertama dari daftar akan disiarkan iaitu perlawanan utama seminggu. Dalam siaran langsung, hasil untuk 9 perlawanan lainnya menunjukkan pada garis bawah.

Siaran perlawanan utama seminggu (seperti semua minggu dengan perlawanan simultan) berlangsung 5 minit, lalu minggu berikutnya liga ini akan dimulai, atau jika itu adalah minggu ke-38, maka minggu pertama liga baru akan dimulai.

Perlawanan utama dibahagikan pada 6 saat permainan, di mana ada peluang untuk mencetak gol. Jumlah gol maksimal dalam perlawanan adalah 6. Baru setelah gol dan peluang mencetak gol ada pemutar ulang video. Skor di sebelah kiri bahagian atas layar akan berubah sesuai dengan gol yang dicetak oleh salah satu tim. Di bahagian layar yang sama terdapat informasi dengan logo, nama-nama tim perlawanan utama seminggu, babak (45 minit) dan minit perlawanan.

Setelah seminggu berakhir, hasil utama dan sistem turnamen menyatakan perlawanan terbaru dari minggu tersedia untuk sementara waktu. 20 tim liga ditunjukkan sesuai urutan berikut: dari pertama ke kedudukan terendah sesuai dengan jumlah mata yang diperoleh. Riwayat lima perlawanan terakhir, statistik kemenangan, kekalahan dan skor seri juga tersedia. Jika minggu 38 berakhir dan minggu 1 bermula maka nombor urutan akan mengubah, sistem turnamen dibersihkan dan diisi dengan informasi hasil dari perlawanan yang dimainkan dalam liga yang baru.

Pertaruhan dan kombinasi yang tersedia:

- Hasil perlawanan: Anda perlu memilih, bagaimana menurut pendapat Anda waktu utama

perlawanan bolasepak akan berakhir: kemenangan tim Tuan Rumah (1), skor seri (X) atau kemenangan tim Tamu (2);

- Hasil separuh pertama: Anda perlu memilih, bagaimana menurut pendapat Anda akan berakhir separuh pertama perlawanan bolasepak: kemenangan tim Tuan Rumah (1), skor seri (X) atau kemenangan tim Tamu (2);
- Kesempatan ganda: Anda perlu memilih dua hasil alternatif yang paling mungkin menurut pendapat Anda. Sebuah pertaruhan akan menang jika satu atau lain hasil terjadi di perlawanan.
- Pilihan hasil yang tersedia:
 - 1/X – kemenangan tim tuan rumah atau skor seri;
 - 1/2 – kemenangan tim tuan rumah atau tim tamu;
 - X/2 – skor seri atau kemenangan tim tamu.
- Separuh/perlawanan: Anda perlu memilih, bagaimana menurut pendapat Anda akan berakhir separuh pertama dan perlawanan. Sebuah pertaruhan akan menang jika kedua hasil terjadi pada perlawanan. Anda harus ingat bahawa tanda di bawah terdiri dari bahagian pertama yang menunjukkan hasil separuh perlawanan pertama, dan bahagian kedua yang menunjukkan hasil perlawanan (1 – kemenangan tuan rumah, 2 – kemenangan tim tamu, X – skor seri).
- Pilihan hasil yang tersedia:
 - 1/1 - tim tuan rumah menang dalam separuh pertama dan dalam perlawanan;;
 - 1/X – tim tuan rumah menang dalam separuh pertama, perlawanan berakhir dengan skor seri ;
 - 1/2 – tim tuan rumah menang dalam separuh pertama; tim tamu menang dalam perlawanan;
 - X/1 – separuh pertama berakhir dengan skor seri serta perlawanan berakhir dengan kemenangan tim tuan rumah;
 - X/X – separuh pertama dan perlawanan berakhir dengan skor seri;
 - X/2 – separuh pertama berakhir dengan skor seri serta perlawanan berakhir dengan kemenangan tim tamu;
 - 2/1 – tim tamu menang dalam separuh pertama; tim tuan rumah memenangkan perlawanan;
 - 2/X – tim tamu menang dalam separuh pertama, perlawanan berakhir dengan skor seri;
 - 2/2 – tim tamu dalam menang separuh pertama dan perlawanan.
- Skor perlawanan – prediksi menurut pendapat Anda tentang skor perlawanan tersebut. Daftar semua hasil yang mungkin dan odds akan ditunjukkan pada layar sebelum perlawanan bermula. Anda harus ingat bahawa skor “4-2” bererti 4 gol akan dicetak oleh tim tuan rumah dan 2 gol akan dicetak oleh tim tamu;
- Jumlah gol – prediksi menurut pendapat Anda berapa banyak gol akan dicetak oleh kedua tim pada masa perlawanan (0, 1, 2, 3, 4, 5 atau 6). Odds yang ditawarkan untuk setiap hasil perlawanan akan ditunjukkan pada layar sebelum perlawanan bermula;
- Multigoal – prediksi menurut pendapat Anda berapa banyak gol akan dicetak di perlawanan dalam jangka waktu dari jumlah gol minimal hingga jumlah gol maksimal. Misalnya, jika Anda meletakkan pertaruhan "Multigoal 1-4", itu bererti, bahawa pertaruhan Anda akan menang, jika ada 1 atau 2 atau 3 atau 4 gol selama masa perlawanan. Pertaruhan "Multigoal" mirip dengan pertaruhan "Jumlah gol", jika jumlah minimal dan maksimal sama.
- Total – prediksi menurut pendapat Anda lebih atau kurang dari jumlah gol tertentu akan dicetak dalam perlawanan:
 - Lebih / Kurang 0,5 – pertaruhan pada pilihan bahawa sepanjang perlawanan lebih atau kurang dari 0,5 gol akan dicetak.
 - Lebih / Kurang 1,5 – pertaruhan pada pilihan bahawa sepanjang perlawanan lebih atau kurang dari 1,5 gol akan dicetak.
 - Lebih / Kurang 2,5 – pertaruhan pada pilihan bahawa sepanjang perlawanan lebih atau

- kurang dari 2,5 gol akan dicetak.
- Lebih / Kurang 3,5 – taruhan pada pilihan bahawa sepanjang perlawanan lebih atau kurang dari 0,5 gol akan dicetak.
- Gol – Anda perlu memilih varian hasil: tidak akan ada gol atau hanya satu tim akan mencetak gol pada masa perlawanan (Tidak ada gol/Satu tim mencetak) atau kedua tim akan mencetak setidaknya satu gol (kedua tim akan mencetak):
- Tidak ada gol/satu tim mencetak – Anda boleh meletakkan taruhan pada hasil Tidak ada gol atau Satu tim akan mencetak gol selama masa perlawanan . Taruhan akan menang jika skor perlawanan sebagai berikut: 0-0, 0-1, 0-2, 0-3, 0-4, 0-5, 0-6, 1-0, 2-0, 3- 0, 4-0, 5-0, 6-0;
- Kedua tim akan mencetak gol – Anda boleh meletakkan taruhan pada hasil Kedua tim akan mencetak gol dalam masa perlawanan. Taruhan akan menang jika skor perlawanan sebagai berikut: 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 1-5, 2-1, 2-2, 2-3, 2-4, 3- 1, 3-2, 3-3, 4-1, 4-2 atau 5-1 .
- Hasil perlawanan + Total – meneka hasil perlawanan (Tamu / Skor seri / Tuan rumah) dan kondisi Lebih / Kurang gol akan dicetak dalam satu taruhan. Taruhan ini akan menang, jika ada kedua kondisi berikut:
 - 1X2 + Lebih / Kurang 1,5– adalah taruhan pada hasil masa perlawanan dan Lebih / Kurang 1,5 gol akan dicetak.
 - 1X2 + Lebih / Kurang 2,5– adalah taruhan pada hasil masa perlawanan dan Lebih / Kurang 2,5 gol akan dicetak.
 - 1X2 + Lebih / Kurang 3,5– adalah taruhan pada hasil masa perlawanan dan Lebih / Kurang 3,5 gol akan dicetak.

24.3. Lumba Greyhound dan Lumba Kuda

Dalam setiap lumba berpartisipasi enam anjing atau kuda. Pacuan berlangsung setiap 2-5 menit. Pilihan taruhan:

- Pemenang (Winner) - taruhan pada nombor peserta yang, menurut pendapat pemain, akan pertama menyeberang garis finish;
- Dua (Double atau Exacta) - pemain boleh memilih dua nombor peserta yang menyeberang garis finish pertama dan kedua dengan urutan yang tepat;
- Dua terbaik (Quinella) – pemain boleh memilih dua nombor peserta yang menyeberang garis finish pertama dan kedua dengan urutan yang bebas.
- Tiga (Triple) - pemain boleh memilih tiga nombor peserta yang menyeberang garis finish pertama, kedua dan ketiga dalam urutan yang tepat;
- Urutan 1-2 (Place 1-2) — pemain boleh memilih satu nombor peserta yang, menurut pendapat pemain, akan menyeberang garis finish pertama atau kedua;
- Urutan 1-3 (Place 1-3) - pemain memilih satu nombor peserta yang, menurut pendapat dia, akan menyeberang garis finish pertama, kedua atau ketiga;
- Sistem dua dan tiga (System Double and Triple) — pemain boleh meletakkan taruhan pada semua kombinasi nombor dalam lumba. Dalam sistem dua Anda boleh meletakkan taruhan setidaknya pada 2 nombor. Dengan sistem tiga Anda boleh meletakkan taruhan setidaknya pada 3 nombor peserta.

Pertaruhan tambahan (Extrabets):

- Genap/Ganjil (Odd/Even) – taruhan pada kemenangan peserta dengan nombor genap (2,4,6) atau nombor ganjil (1,3,5);
- Lebih/Kurang (Over/Under) – taruhan pada kemenangan peserta dengan nombor lebih besar dari 3 (4,5,6) atau dengan nombor yang lebih kecil (1,2,3).

Contoh: Sistem ganda

- 2 nombor pertama - 2 kombinasi (1-2/2-1)
- 3 nombor pertama - 6 kombinasi (1-2/1-3/2-1/2-3/3-1/3-2)
- 4 nombor pertama - 12 kombinasi
- 5 nombor pertama - 20 kombinasi
- 6 nombor pertama - 30 kombinasi

Contoh: Sistem tiga

- 3 nombor pertama - 6 kombinasi (1-2-3/1-3-2/2-1-3/2-3-1/3-1-2/3-2-1)
- 4 nombor pertama - 24 kombinasi
- 5 nombor pertama - 60 kombinasi
- 6 nombor pertama - 120 kombinasi

24.4. Lumba motosikal

Permainan dinamis ini memberikan Anda peluang untuk meletakkan pertaruhan pada lumba motosikal. Lumba mulai setiap 2-9 menit (5 menit secara default).

Permainan ini adalah lumba motosikal yang cepat iaitu perlumbaan sukan yang diadakan diatas jalan beraspal dalam satu lingkaran. Ada 3 hadiah dan 6 pengendara yang ikut serta dalam setiap lumba. Setiap lumba mempunyai nombor acara sendiri dan hasilnya tercantum pada meja skor (enam hasil terakhir) dan pangkalan data terbuka (lihat Hasil lumba motosikal).

Pilihan pertaruhan:

- Pemenang (Winner) – pertaruhan pada nombor pengendara yang, menurut pendapat Anda, akan menyeberang garis finish pertama;
- Dua (Double) – Anda boleh meneka urutan dan nombor dua pengendara yang, menurut pendapat Anda, akan menyeberang garis finish pertama dan kedua dalam urutan yang tepat;
- Tiga (Trifecta) – pertaruhan pada tiga nombor pengendara yang, menurut pendapat Anda, akan menyeberang garis finish pertama, kedua dan ketiga dalam urutan yang tepat;
- Dua terbaik (Quinella) – menentukan dua nombor pengendara yang menyeberang garis finish pertama dan kedua dengan urutan bebas;
- Urutan 1-2 (Place 1-2) – memilih satu nombor pengendara yang, menurut pendapat Anda, akan menyeberang garis finish pertama atau setidaknya kedua;
- Urutan 1-3 (Place 1-3) – memilih satu nombor pengendara yang, menurut pendapat Anda, akan menyeberang garis finish pertama, kedua atau setidaknya ketiga;
- Sistem ganda dan tiga (System Double and Triple) – Anda boleh meletakkan pertaruhan pada semua kombinasi hasil yang ditawarkan dalam pertaruhan Dua (double) dan Tiga (Trifecta). Dalam sistem dua Anda harus bertaruh setidaknya pada 2 nombor. Dengan sistem tiga Anda boleh meletakkan pertaruhan setidaknya pada 3 nombor pengendara;

Contoh: Sistem dua

- 2 nombor pertama - 2 kombinasi (1-2/2-1)
- 3 nombor pertama - 6 kombinasi (1-2/1-3/2-1/2-3/3-1/3-2)
- 4 nombor pertama - 12 kombinasi
- 5 nombor pertama - 20 kombinasi
- 6 nombor pertama - 30 kombinasi.

Kasus khusus:

Untuk menghindari kesalahpahaman dengan gangguan teknis program (komputer hang, layar mati dan lain-lain) dan / atau gangguan Internet (kehilangan koneksi jaringan, kehilangan sinyal dan lain-lain) pada saat menempatkan taruhan, Anda butuhkan memastikan bahawa nombor acara di kupon taruhan dan nombor acara pada siaran di layar (atau teks bergulir di bahagian bawah di TV) adalah sama.

Jika dikeranakan masalah teknis, acara belum disiarkan, dan nombor acara tidak muncul dalam sejarah permainan TV terakhir, maka pemain harus memeriksa taruhan dengan menerima hasil acara dari kasir, atau melalui link di atas.

Ketiadaan siaran sebuah acara kerana masalah teknis tidak akan menjadi alasan pembatalan taruhan.

24.5. Speedway

Empat pengendara sepeda motor ikut serta perlumbaan yang mulai setiap 2-5 minit.

Pilihan taruhan:

- Pemenang - taruhan pada nombor pengendara yang, menurut pendapat pemain, akan pertama menyeberang garis finish;
- Dua - Pemain memilih dua pengendara, yang menurut pendapatnya akan menyeberang garis finish pertama dan kedua dalam urutan yang tepat;
- Sistem dua - pemain dapat bertaruh pada semua kombinasi hasil yang ditawarkan dalam taruhan Dua. Dalam sistem dua pemain harus meletakkan taruhan setidaknya pada 2 nombor.

Pertaruhan tambahan (Extra bets):

- Genap (Even) - taruhan pada kemenangan pengendara dengan nombor genap (2 atau 4);
- Ganjil (Odd) - taruhan pada kemenangan pengendara dengan nombor ganjil (1 atau 3);
- Dius pertama (Under) - taruhan pada kemenangan pengendara dengan nombor dari dius pertama (1, 2);
- Dius kedua (Over) - taruhan pada kemenangan pengendara dengan nombor dari dius kedua (3, 4).

25. GLOBAL BET

Unta

1. **Pemenang atau Pertaruhan Tunggal.** Pemain Pertaruhan kepada peserta untuk memenangi perlumbaan. Pemain A menang jika peserta yang dipilihnya dipilih terlebih dahulu di garisan penamat. **Contoh:** Jika pemain bertaruh pada peserta #5, ia harus tiba di tempat ke-1 sehingga ia dapat memenangi pertaruhan.
2. **Bertaruh di dua tempat pertama (Place Bet).** Untuk Bertaruh di dua tempat pertama itu bermakna seorang pemain menang jika peserta yang dipilihnya selesai 1 atau 2 dalam perlumbaan. **Contoh:** Jika pemain memilih pelumba #4 dan pelumba yang dipilihnya selesai 1 atau 2 pada akhir perlumbaan, taruhan dimenangi.
3. **Bertaruh di tiga tempat pertama (Show).** Pemain bertaruh kepada peserta untuk menyelesaikan 1, 2 atau 3. **Contoh:** Pemain taruhan peserta #4. Jika pelumba selesai dalam salah satu daripada ketiga-tiga jawatan tersebut, maka pemain akan menang.
4. **Lebih/Kurang 3.5.** Untuk perlumbaan maya dengan 8 peserta, taruhan 2-kuart /1-kuart tersedia (Lebih/Kurang 3.5)
 - **NOTA** - Bagi kaum maya dengan 8 peserta, kami mempunyai pilihan pertaruhan **Over / Under 4.5**.
 - **Contoh lebih 3.5:** Peserta # 4 memenangi perlumbaan. Nombor 4 adalah Lebih 3.5, jadi taruhan dimenangi.
 - **Contoh di kurang 3.5:** Peserta # 2 memenangi perlumbaan. Nombor 2 adalah Di bawah 3.5, jadi taruhan itu dimenangi.
5. **Genap /ganjil.** Pemain mengetepikan sama ada nombor kedudukan pemenang akan menjadi Genap / Ganjil.
 - **Contoh Genap:** Peserta #4 memenangi perlumbaan. Nombor 4 juga, jadi pemain menang pertaruhan.
 - **Contoh Ganjil:** Peserta #5 memenangi perlumbaan. Nombor 5 adalah ganjil, jadi pemain menang pertaruhan.
6. **Dua (Forecast or Exacta).** Pemain memilih 2 peserta untuk menyelesaikan 1 dan 2 dalam urutan tertentu. **Contoh:** Pemain memilih peserta #2 untuk menyelesaikan ke-1 dan peserta #1 untuk menyelesaikan ke-2. Untuk menang, kedua-dua pelumba mesti selesai dalam urutan yang tepat, pemain yang ditentukan dalam pertaruhan.
7. **Dua yang terbaik (Quinella).** Pemain taruhan pada dua peserta untuk menyelesaikan perlumbaan 1 dan 2 tempat dalam urutan apa pun. **Contoh:** Jika pemain memilih peserta #4 dan #5 dan mereka menyelesaikan perlumbaan 1 dan 2, maka dia menang.
8. **Tiga (Tricast or Trifecta).** Pemain memilih 3 peserta untuk menyelesaikan 1, 2 dan 3 dalam urutan tertentu. **Contoh:** 2-3-5. Pertaruhan dimenangi jika pelumba menyelesaikan perlumbaan mengikut urutan yang ditentukan oleh pemain.
9. **Gabungan pertaruhan "Dua".** Pemain boleh memilih dua atau lebih peserta dan bertaruh pada setiap kombinasi mereka yang mungkin dua pilihannya akan menyelesaikan 1 dan 2 dalam urutan apa pun. Sistem secara automatik akan mengira semua taruhan yang mungkin dari nombor yang dipilih. **Contoh:** Terdapat 2 taruhan yang diletakkan di atas tiket (2-4, 4-2).
10. **Gabungan pertaruhan "Tiga".** Pemain boleh memilih tiga atau lebih peserta dan bertaruh pada setiap kombinasi yang mungkin untuk menyelesaikan 1, 2 dan 3 dalam urutan yang tepat. Sistem secara automatik akan mengira semua taruhan yang mungkin dari nombor yang dipilih. **Contoh:** 3 pilihan, terdapat 6 pertaruhan: (3-4-5, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3).

25.1. Bola sepak Virtual

1. Skrin utama:

- Sebagai tambahan kepada maklumat asas tentang perlawanan, skrin utama mengandungi pilihan standard untuk pertaruhan. Untuk membuat taruhan, pemain hanya perlu menekan odds yang diinginkan.
- Selanjutnya pada kupon virtual, anda mesti mengesahkan taruhan atau menukarnya, dan dengan mengklik pada butang yang sesuai, hantarkan permintaan itu, dan mencetak kupon itu.

2. Jenis Pertaruhan:

- **1X2**
 - **1** - kemenangan tim pertama (tuan rumah) dalam perlawanan.
 - **X** - perlawanan berakhir dengan skor seri.
 - **2** - kemenangan tim kedua (tamu).
 - **1X** — kemenangan tim pertama atau skor seri dalam perlawanan; (peluang ganda).
 - **X2** — skor seri atau kemenangan tim kedua; (peluang ganda).
 - **12** — kemenangan tim pertama atau tim kedua; (peluang ganda).
- **Lebih/Kurang 2,5 (L/K)**
 - **Lebih daripada 2.5.** Bet atas hakikat bahawa dalam permainan yang dipilih akan menjaringkan gol 3 atau lebih. England - Nigeria 3:2; Markah akhir = Lebih daripada 2.5.
 - **Kurang daripada 2.5.** Bet atas hakikat bahawa dalam permainan yang dipilih kurang daripada 3 gol akan dijaringkan. England - Nigeria 0:1; Markah akhir = Kurang daripada 2.5.
- **Gol/Tidak ada gol (G/NG)**
 - **Gol** - pemain meletakkan hakikat bahawa kedua pasukan akan menjaringkan gol.
 - **Tidak ada gol** - pemain meletakkan hakikat bahawa hanya satu pasukan yang akan menjaringkan gol atau tidak ada pasukan yang akan menjaringkan gol dalam perlawanan.
- **Skor yang betul.** Taruhan pemain pada skor akhir dalam permainan yang dipilih.
Contoh: 2-1.
- **Jumlah Gol.** Pertaruhan pemain untuk jumlah gol dalam permainan yang dipilih.

25.2. LUMBA GREYHOUND DAN LUMBA KUDA

1. **Pemenang atau taruhan tunggal untuk menang.** Bet atas hakikat bahawa Greyhound/kuda yang dipilih akan memenangi perlumbaan. **Contoh:** taruhan pemain pada kemenangan nombor Greyhound/ kuda 5. Jika Greyhound/kuda di bawah angka kelima yang pertama melintasi garisan penamat, taruhan menang.
2. **Bertaruh di dua tempat pertama (Place Bet).** Pertaruhan atas kenyataan bahawa Greyhound/kuda akan sampai ke garisan penamat pertama atau kedua. **Contoh:** pemain bertaruh bahawa Greyhound/kuda di bawah nombor keempat selesai di tempat pertama atau kedua. Jika Greyhound/kuda datang ke garisan penamat pertama atau kedua, taruhan menang.
3. **Bertaruh di tiga tempat pertama (Show).** Bertaruh pada hakikat bahawa Greyhound/kuda selesai pada tempat pertama, kedua atau ketiga. Pemain menang jika Greyhound/kuda yang dipilih selesai dalam tiga teratas. **Contoh:** taruhan pemain di Greyhound/kuda di nombor 4. Jika peserta di nombor 4 mengambil tempat dalam tiga pertama, taruhan menang.

4. **2 triple/1 triple (Lebih/Kurang 3.5). Nota:** untuk kaum virtual dengan 8 peserta, pertarungan adalah **2 kuartet / 1 kuartet (Lebih / kurang 4.5)**. Pemain boleh bertaruh bahawa bilangan Greyhound/ kuda yang memenangi perlumbaan akan lebih atau kurang daripada 3.5.
Contohnya: pemain telah bertaruh bahawa jumlah pemenang akan melebihi 3.5, dan peserta di nombor 4 memenangi perlumbaan. Dalam kes ini, kadar pelanggan menang. **Contoh:** Pemain bertaruh pada itu, bilangan Greyhound/kuda yang menang akan kurang dari 3.5, dan peserta di nombor 2 memenangi perlumbaan. jadi dalam keadaan ini taruhan akan menang.
5. **Genap/Ganjil (Odd/Even).** Setiap Greyhound / kuda mempunyai nombor. Dalam jenis taruhan pemain harus menebak sama ada bilangan pemenang perlumbaan adalah genap atau ganjil.
Contoh: pemain meletakkan pertarungan pada pemenang bernombor genap, Greyhound 4 telah memainkan perlumbaan tersebut. Nombor 4 adalah genap, jadi taruhan akan menang. **Contoh:** pemain meletakkan pertarungan pada pemenang yang bernombor ganjil. Greyhound 3 telah memainkan perlumbaan tersebut. Nombor 3 adalah ganjil, jadi taruhan akan menang.
6. **Dua (Forecast or Exacta).** Pemain memilih 2 peserta yang mesti menyeberangi garisan penamat dalam posisi pertama dan kedua dalam urutan yang ditentukan oleh pemain sebelum ini. **Contoh:** pemain meletakkan pertarungan di pasaran berikut: Greyhound number 2 akan menyeberangi garisan penamat di kedudukan pertama dan Greyhound number 1 akan menyeberangi garisan penamat di posisi kedua. Sekiranya dua unta menduduki posisi ditentukan oleh pemain sebelum ini, maka taruhan akan menang.
7. **Dua yang terbaik (Quinella).** Pemain memilih 2 peserta yang mesti menamatkan garisan penamat pertama dan kedua dalam dalam sebarang urutan. **Contoh:** jika pemain memilih Greyhound / nombor 4 dan 5 dan mereka menempati dua tempat pertama dalam apa-apa perintah, maka taruhan akan menang.
8. **Tiga (Tricast or Trifecta.)** Pemain memilih 3 peserta yang mesti menamatkan posisi pertama, kedua dan ketiga dalam urutan yang ditentukan oleh pemain sebelum ini. **Contoh:** 2-3-5. Pertaruhan akan menang, jika Greyhound 2, 3 dan 5 akan menyeberangi garisan penamat mengikut urutan yang ditentukan oleh pemain.
9. **Gabungan pertarungan "Dua".** Pemain boleh memilih 2 perlumbaan Greyhound / Kuda atau lebih dan taruhan di mana-mana kombinasi variasi perlumbaan Greyhound / kuda yang telah siap. Sistem ini akan mengira semua kombinasi yang mungkin secara automatik dengan mempertimbangkan nombor Greyhound yang dipilih oleh pemain. **Contoh:** untuk angka 2 dan 4 terdapat 2 variasi pertarungan (2-4, 4-2).
 - Pertaruhan akan menang dalam kes berikut:
 - Greyhound nombor 2 menyeberangi garisan penamat di kedudukan pertama, dan Greyhound / nombor 4 - menyeberangi garisan penamat di tempat kedua.
 - Greyhound 4 - menyeberangi garisan penamat di kedudukan pertama, dan Greyhound nombor 2 menyeberangi garisan penamat di tempat kedua.
10. **Gabungan pertarungan "Tiga".** Pemain boleh memilih 3 atau lebih peserta dan taruhan di mana-mana kombinasi variasi balap Greyhound / kuda terpilih yang mungkin mengikut urutan yang ditentukan oleh pemain. **Contoh:** Sekiranya pemain memilih Greyhound / kuda nombor 3, 4 dan 5, maka mereka akan mempunyai enam pertandingan pertarungan yang ada. Pemain mesti memukul salah satu kombinasi dengan tepat untuk memenangi pertarungan. Sistem ini akan mengira secara automatik semua taruhan yang mungkin berdasarkan nombor yang dipilih. (3-4-5, 3-5-4, 4-3-5, 4-5-3, 5-3-4, 5-4-3).

25.3. Liga Bola Sepak

Liga Bola Sepak adalah kejohanan di mana pasukan bermain dua kali (rumah dan tamu). Bilangan pasukan dalam kejohanan bergantung kepada jenis Liga. Satu permainan disiarkan di skrin utama, sementara permainan lain disiarkan secara serentak. Pemain boleh bertaruh pada mana-mana permainan, dan boleh membuat pertaruhan gabungan.

Jenis Pertaruhan:

1. **1X2**
 - **1** - kemenangan tim pertama (tuan rumah) dalam perlawanan;
 - **X** - perlawanan berakhir dengan skor seri;
 - **2** - kemenangan tim kedua (tamu);
 - **1X** - kemenangan tim pertama atau skor seri dalam perlawanan; (peluang ganda)
 - **X2** - skor seri atau kemenangan tim kedua; (peluang ganda)
 - **12** - kemenangan tim pertama atau tim kedua; (peluang ganda)
2. **GG** - bertaruh pada hakikat bahawa kedua-dua pasukan akan menjaringkan sekurang-kurangnya satu gol.
3. **NG** - pemain meletakkan hakikat bahawa hanya satu pasukan yang akan menjaringkan gol atau tidak ada pasukan yang akan menjaringkan gol dalam perlawanan.
4. **Lebih daripada 1.5** - pertaruhan pemain bahawa perlawanan akan mempunyai lebih dari 1.5 gol (2 atau lebih gol). **Contoh:** England - Nigeria 3:2, pemain memenangi taruhan.
5. **Kurang daripada 1.5** - pertaruhan pemain bahawa perlawanan akan kurang dari 1.5 gol (kurang dari dua gol). **Contoh:** England - Nigeria 0:1, pemain memenangi taruhan.
6. **Lebih daripada 2.5** - pertaruhan pemain bahawa perlawanan akan melebihi 2.5 gol (3 atau lebih gol). **Contoh:** England - Nigeria 3:2, pemain memenangi taruhan.
7. **Kurang daripada 2.5** - pertaruhan pemain bahawa perlawanan akan kurang dari 2.5 gol (kurang daripada tiga gol). **Contoh:** England - Nigeria 0:1, pemain memenangi taruhan.
8. **Skor yang betul** - Taruhan pemain pada skor akhir dalam permainan yang dipilih. **Contoh:** 2-1.
9. **Jumlah Gol** - Pertaruhan pemain untuk jumlah gol dalam permainan yang dipilih.
10. Jenis pertaruhan (**skor yang betul**) dan (**Jumlah Gol**) boleh mempunyai bentuk berikut:
 - **Pasukan tuan rumah (lebih/ kurang)**
 - **Lebih daripada 0.5:** pertaruhan pemain bahawa pasukan tuan rumah akan menjaringkan lebih daripada 0.5 gol dalam perlawanan (1 atau lebih gol). **Contoh:** England - Nigeria 2:0, pemain memenangi taruhan.
 - **Kurang dari 0.5:** pertaruhan pemain bahawa pasukan tuan rumah akan menjaringkan kurang dari 0.5 gol dalam perlawanan (tidak ada gol). **Contoh:** England - Nigeria 0:2, pemain memenangi taruhan.
 - **Lebih daripada 1.5:** pertaruhan pemain bahawa pasukan tuan rumah akan menjaringkan lebih daripada 1.5 gol dalam perlawanan (2 atau lebih gol). **Contoh:** England - Nigeria 3:4, pemain memenangi taruhan.
 - **Kurang daripada 1.5:** pertaruhan pemain bahawa pasukan tuan rumah akan menjaringkan kurang daripada 1.5 gol dalam perlawanan (kurang dari 2 gol). **Contoh:** England - Nigeria 1:0, pemain memenangi taruhan.
 - **Lebih daripada 2.5:** pertaruhan pemain bahawa pasukan rumah akan menjaringkan lebih daripada 2.5 gol dalam perlawanan (3 atau lebih gol). **Contoh:** England - Nigeria 3:0, pemain memenangi taruhan.
 - **Kurang daripada 2.5:** pertaruhan pemain bahawa pasukan rumah akan menjaringkan kurang daripada 2.5 gol dalam perlawanan (kurang daripada 3 gol). **Contoh:** England - Nigeria 1:0, pemain memenangi taruhan.
 - **Lebih daripada 3.5:** pertaruhan pemain bahawa pasukan rumah akan menjaringkan lebih daripada 3.5 gol dalam perlawanan (4 atau lebih gol). **Contoh:**

England - Nigeria 5:0, pemain memenangi taruhan.

- **Kurang daripada 3.5:** taruhan pemain bahawa pasukan tuan rumah akan menjaringkan kurang daripada 3.5 gol dalam perlawanan (kurang dari 4 gol).

Contohnya. England - Nigeria 1:0, pemain memenangi taruhan.

◦ **Pasukan tetamu (lebih/ kurang)**

- **Lebih daripada 0.5:** taruhan pemain bahawa pasukan tetamu akan menjaringkan lebih daripada 0.5 gol dalam perlawanan (1 atau lebih gol). **Contoh:** England - Nigeria 0:2, pemain memenangi taruhan.
- **Kurang daripada 0.5:** taruhan pemain bahawa pasukan tetamu akan menjaringkan kurang daripada 0.5 gol dalam perlawanan (tidak ada gol). **Contoh:** England - Nigeria 0:0, bertaruh.
- **Lebih daripada 1.5:** taruhan pemain bahawa pasukan tetamu akan menjaringkan lebih daripada 1.5 gol dalam perlawanan (2 atau lebih gol). **Contoh:** England - Nigeria 0:3, pemain memenangi taruhan.
- **Kurang daripada 1.5:** taruhan pemain bahawa pasukan tetamu akan menjaringkan kurang daripada 1.5 gol dalam perlawanan (kurang daripada 2 gol). **Contoh:** England - Nigeria 0:1, pemain memenangi taruhan.
- **Lebih daripada 2.5:** taruhan pemain bahawa pasukan tetamu akan menjaringkan lebih daripada 2.5 gol dalam perlawanan (3 atau lebih gol). **Contoh:** England - Nigeria 3: 3, pemain memenangi taruhan.
- **Kurang dari 2.5:** taruhan pemain bahawa pasukan tetamu akan menjaringkan kurang daripada 2.5 gol dalam perlawanan (kurang daripada 3 gol). **Contoh:** England - Nigeria 1: 2, pemain memenangi taruhan.
- **Lebih daripada 3.5:** taruhan pemain bahawa pasukan tetamu akan menjaringkan lebih daripada 3.5 gol dalam perlawanan (4 atau lebih gol). **Contoh:** England - Nigeria 1:4, pemain memenangi taruhan.
- **Kurang daripada 3.5:** taruhan pemain bahawa pasukan tetamu akan menjaringkan kurang daripada 3.5 gol dalam perlawanan (kurang daripada 4 gol). **Contoh:** England - Nigeria 0: 3, pemain memenangi taruhan.

◦ **1X2 Lebih/Kurang 1,5:**

- **1X2 Lebih daripada 1.5:** Taruhan pemain mengenai keputusan perlawanan: 1 - kemenangan tuan rumah, X - seri, 2 - pelawat menang dan lebih dari 1.5 gol dalam permainan (2 atau lebih). **Contohnya:** jika pemain bertaruh pada kemenangan England dan skor akhir England - Nigeria 2:0, menang bertaruh.
- **1X2 Kurang daripada 1.5.** Taruhan pemain pada hasil perlawanan: 1 - kemenangan tuan rumah, X - seri, 2 - kemenangan para tamu dan kurang dari 1.5 gol dalam permainan (1 atau kurang). **Contohnya:** jika seorang pemain meletakkan Nigeria pada final dan skor akhir England - Nigeria 0:1, menang bertaruh.

◦ **1X2 Lebih / Bawah 2.5:**

- **1X2 Lebih 2.5:** Taruhan pemain mengenai hasil perlawanan: 1 - kemenangan tuan rumah, X - seri, 2 - pelawat menang dan lebih dari 2.5 gol dalam permainan (3 atau lebih). **Contohnya:** jika pemain meletakkan England pada kemenangan dan skor akhir England - Nigeria 3:1, menang bertaruh.
- **1X2 Bawah 2.5:** Taruhan pemain mengenai hasil perlawanan: 1 - pasukan tuan rumah menang, X - seri, 2 - pengunjung menang dan kurang dari 2.5 gol dalam permainan (kurang dari 3). **Contoh:** jika pemain bertaruh pada perlawanan menamatkan cabutan dan skornya adalah: England - Nigeria 1:1, pemain menang bertaruh.

25.4. SPEEDWAY (hanya 4 peserta)

1. **Pemenang atau taruhan tunggal atas kemenangan.** Pertaruhan memenangi penunggang motosikal dengan kemungkinan tertentu. Pemain menang jika pelumba motosikal terpilih melintasi garisan penamat terlebih dahulu. **Contohnya:** jika pemain meletakkan taruhan pada peserta yang bernombor 3, maka biker mesti menyeberangi garisan penamat terlebih dahulu untuk memainkan pertaruhan.
2. **2 deuces / 1 deuce (Lebih/Kurang 2.5).** Pertaruhan pemain bahawa kedudukan permulaan pemenang akan lebih / kurang dari 2.5.
 - **Contoh taruhan pada 2 deuce (Lebih 2.5):** peserta di nombor 4 memenangi perlumbaan. Nombor 4 lebih daripada 2.5, pemain menang bertaruh.
 - **Contoh taruhan untuk 1 deuce (Di bawah 2.5):** peserta di nombor 2 memenangi perlumbaan. Nombor 2 adalah kurang daripada 2.5, pemain menang bertaruh.
3. **Genap/Ganjil.** Pertaruhan pemain sama ada nombor pemenang akan genap atau ganjil.
 - **Contoh taruhan di "Ganjil":** peserta di nombor 3 memenangi perlumbaan. Nombor 3-ganjil, pemain menang bertaruh.
 - **Contoh taruhan "Genap":** peserta di nombor 4 memenangi perlumbaan. Nombor 4 - genap, pemain menang bertaruh.
4. **Dua (Forecast or Exacta).** Pemain memilih 2 pelari untuk menyelesaikan tempat pertama dan ke-2 dalam ORDER yang ditentukan. **Contoh:** Pemain memilih pelumba #2 untuk tiba di tempat ke-1 dan pelumba #1 tiba di tempat ke-2. Untuk memenangi pertaruhan kedua-dua pelumba mesti selesai dalam urutan yang tepat pemain meletakkan pertaruhan.
5. **Dua yang terbaik (Quinella).** Pemain boleh bertaruh pada dua pelumba untuk menyelesaikan 1 dan 2 dalam sebarang pesanan. **Contoh:** jika pemain memilih pelumba #3 dan #4 dan mereka menamatkan perlumbaan di tempat ke-1 dan ke-2 dalam sebarang pesanan, pemain menang.
6. **Tiga (Tricast or Trifecta).** Pemain boleh memilih 3 pelari untuk menyelesaikan 1, 2 dan 3 dalam urutan tertentu. **Contoh:** 2-1-3. Pertaruhan hanya dimenangi jika pelumba menamatkan perlumbaan dalam urutan yang tepat yang dipilih oleh pemain.
7. **Gabungan pertaruhan "Dua".** Pemain boleh memilih dua atau lebih peserta dan bertaruh pada setiap kombinasi yang mungkin dua pilihan akan menyelesaikan 1 dan 2 dalam sebarang pesanan. Sistem ini secara automatik akan mengira semua taruhan yang mungkin dari nombor yang dipilih. **Contoh:** 2 taruhan diletakkan di atas tiket (2-4, 4-2).
8. **Gabungan pertaruhan "Tiga".** Pemain boleh memilih tiga atau lebih nombor dan bertaruh pada setiap kemungkinan kombinasi pilihan mereka menyelesaikan 1, 2 dan 3 dalam urutan. Komponen tiket akan menyelesaikan semua kombinasi yang berbeza secara automatik. **Contoh:** pada 3 pilihan, terdapat 6 pertaruhan (1-2-3, 1-3-2, 2-1-3, 2-3-1, 3-1-2, 3-2-1).

26. DASAR PRIVASI

Pengurus dan karyawan Syarikat 1xCinta memahami dan menghormati hak untuk data peribadi Anda dan melindungi hak privasi Anda.

Kami cuba untuk menjadi lebih transparan dalam cara penggunaan data peribadi Anda dan menjadi lebih nyata dalam hal bagaimana kami menyediakan perlindungannya. Berdasarkan hal ini, kami melaksanakan beberapa perubahan dalam Dasar Privasi Syarikat 1xCinta ini agar supaya kebijakannya sesuai dengan dasar-dasar Peraturan Uni Eropa Umum tentang Perlindung Data peribadi (GDPR).

Dalam Dasar Privasi ini kami menyediakan semua maklumat umum mengenai metode pemrosesan data peribadi Anda, lagipula tentang varian yang tersedia bagi Anda terhadap metode-metode penggunaan maklumat peribadi Anda.

Syarikat 1xCinta memahami dan bertanggung jawab dalam pemberian kepada Anda (pelanggan kami) maklumat yang jelas mengenai cara kami menggunakan file cookie. Kami menjamin bahwa setiap pelanggan yang menggunakan laman web kami akan didapatkan peluang membuat pilihan benar yang sesuai dengan keinginan pelanggan.

Dalam hal, jika Anda punya permintaan, pertanyaan atau saran apa sahaja mengenai data peribadi Anda, atau Anda ingin bertanya tentang metode pemrosesan dan penggunaan jasa Syarikat yang tersedia bagi Anda, tolong, kirim permintaan Anda melalui e-mail.

Lagipula, kami meminta Anda memberi semua maklumat yang mendalam mengenai halaman laman web 1xCinta apa sahaja dimana ada file cookie yang memperhatikan Anda dan membuat Anda merasa cemas melalui email.

26.1. PRIVASI

1xCinta berjanji melindungi data peribadi Anda.

Dasar ini memungkinkan Anda untuk mengetahui tentang: maklumat mana yang dikumpulkan saat Anda menggunakan jasa Syarikat kami, alasan kenapa kami mengumpulkan maklumat tertentu, dan cara penggunaan data peribadi Anda yang dikumpulkan kami.

Mohon memperhatikan, bahwa Dasar Privasi ini akan disetujui antara pihak Anda dan pihak Syarikat 1xCinta (berikutnya “kami” dalam hal jika diperlukan).

Kami memegang hak melaksanakan perubahan dalam Dasar ini secara langsung dan memberitahukan Anda mengenai perubahannya dengan pengumuman semua perubahan di sumber-sumber kami.

Kami merekomendasikan Anda membaca dan membiasakan dengan Dasar Privasi kami secara reguler.

26.2. Persetujuan TERHADAP pemrosesan data peribadi

HAK PEMILIK DATA PERIBADI

Pemrosesan data peribadi Anda oleh 1xCinta diproses hanya setelah Anda memberi keputusan tertimbang bahwa Anda setuju dengan pemrosesan data peribadi Anda oleh Syarikat (berikutnya “Persetujuan”).

Persetujuan yang Anda berikan kepada kami adalah persetujuan yang diberikan secara bebas tanpa desakan dan hanya berdasarkan kepentingan peribadi Anda.

Kami boleh menerima persetujuan terhadap pemrosesan data peribadi dari Anda sendiri atau dari wakil Anda dalam bentuk yang berikut:

- SECARA TERTULIS

Dalam hal ini persetujuan harus termasuk maklumat berikut:

- Nama keluarga, Nama, patronymic (jika terdapat), alamat, nomor dokumen dasar yang membuktikan identitas, tanggal penerbitan dokumen dan nama agensi yang menerbitkan dokumen Anda. atau Nama keluarga, Nama, patronymic (jika terdapat), alamat, nomor dokumen dasar yang membuktikan identitas, tanggal penerbitan dokumen dan nama agensi yang menerbitkan dokumen wakil Anda, nomor surat kuasa notaris atau dokumen lain yang membuktikan kuasa wakil Anda;
- Alamat pos 1xCinta yang menerima surat persetujuan dari pemilik data peribadi;
- Tujuan pemrosesan data peribadi;
- Daftar data yang boleh diproses oleh Syarikat dengan perizinan dari pemilik data peribadi;
- Nama dan alamat pihak yang melaksanakan pemrosesan data peribadi melalui perintah 1xCinta, dalam hal jika pemrosesan data peribadi akan dipercayakan ke pihak lain;
- Daftar kegiatan yang boleh dilaksanakan dengan data peribadi dengan perizinan dari pemilik data peribadi dan deskripsi umum sebuah metode pemrosesan data peribadi;
- Periode berlakunya persetujuan terhadap pemrosesan data peribadi dan cara pencabutan persetujuan tersebut.
- Tandatangan pemilik data peribadi.

- DENGAN KEGIATAN KONKLUSIF PEMILIK data peribadi yang mengekspresikan keinginannya menetapkan hubungan hukum dengan pihak 1xCinta, namun tidak dengan memakai perjanjian lisan atau tertulis, tapi dengan kegiatan pemilik data peribadi yang membuktikan niatnya (misalnya pendaftaran di laman web 1xCinta, pendaftaran di perkhidmatan 1xCinta yang lain, pelaksanaan transfer dana ke akaun permainan yang didapatkan setelah pendaftaran di laman web 1xCinta yang adalah kondisi wajib untuk berpartisipasi dalam permainan judi sesuai dengan peraturan 1xCinta, pasangan pertaruhan melalui akaun peribadi dan pendapatan kemenangan melalui akaun peribadi Anda, pematuhan peraturan yang ditetapkan oleh Bandar judi dll).

Syarikat tidak perlu Persetujuan dari pemilik data peribadi terhadap pemrosesan data peribadinya dalam hal jika:

- pemrosesan data peribadi harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang disediakan dengan perjanjian antarabangsa atau dengan peraturan yurisdiksi lokal supaya melaksanakan fungsi, kewenangan dan kewajibannya yang ditentukan oleh undang-undang;
- pemrosesan data peribadi dibutuhkan untuk pelaksanaan keadilan, pelaksanaan tindakan peradilan, tindakan agensi atau pihak berwenang lain yang patuh dilaksanakan sesuai dengan undang-undang setempat;
- pemrosesan data peribadi dilaksanakan berdasarkan tujuan perlindungan kehidupan dan kesehatan pelanggan atau perlindungan kepentingan pelanggan vital yang lain, dalam hal jika penerimaan Persetujuan tidak bisa diadakan;
- pemrosesan data peribadi diperlukan supaya melaksanakan hak dan kepentingan 1xCinta atau pihak yang lain, atau supaya mencapai tujuan publik dalam hal jika tujuan-tujuan ini tidak melanggar hak data peribadi Anda;
- pemrosesan data peribadi dilakukan untuk keperluan statistik atau penelitian lainnya, tunduk pada depersonalisasi wajib data peribadi Anda, kecuali bila data peribadi diproses untuk tujuan pemasaran;
- Kami boleh memproses data peribadi yang disediakan Anda kepada publik;
- pemrosesan data peribadi yang tunduk pada publikasi atau pendedahan wajib sesuai dengan undang-undang yurisdiksi lokal

Syarikat hanya akan mendapatkan, menyimpan dan memproses data daripada individu yang merupakan pelanggan syarikat. Seorang pelanggan syarikat ialah individu yang telah bersetuju dengan terma dan syarat syarikat dan telah memenuhi syarat dalam perenggan 2.22.

Syarikat mempunyai hak untuk menolak sepenuhnya untuk menyimpan, menyediakan atau memproses sebarang data peribadi milik pelanggan tanpa memberikan sebab.

Prosedur penarikan persetujuan terhadap pemrosesan data peribadi Anda, prosedur untuk memperoleh maklumat tentang ketersediaan data peribadi Anda dalam 1xCinta, prosedur pengklarifikasian, pemblokiran dan penghapusan data peribadi Anda dalam 1xCinta berdasarkan permintaan Anda diatur oleh "Peraturan Perlindungan Data Umum", GDPR dan dilakukan oleh kami secara penuh.

26.3. Tujuan pengumpulan data peribadi

Kami mengumpulkan dan memproses data yang boleh digunakan untuk tujuan identifikasi peribadi, termasuk, nama depan dan belakang, tanggal lahir, maklumat kartu kredit, alamat rumah atau alamat fisik lainnya, alamat e-mail, nomor telepon atau data peribadi lainnya yang sesuai dengan kebutuhan Syarikat untuk memproses identifikasi pelanggan (berikutnya: "Data").

Anda boleh dimintai data peribadi dalam hal jika Anda menggunakan laman web kami, pada saat pendaftaran untuk menciptakan akaun peribadi atau untuk menggunakan jasa yang disediakan Syarikat kami.

Maklumat peribadi yang kami kumpulkan boleh mencakup maklumat seperti:

- maklumat kontak (termasuk nomor telepon, alamat e-mail),
- maklumat tentang akomodasi (alamat surat geografis Anda),
- maklumat tentang pembayaran,
- sejarah transaksi,
- preferensi saat menggunakan laman web,
- umpan balik tentang perkhidmatan dan Jasa yang disediakan Syarikat.
- data dikumpul daripada platform pemesejan seperti Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber, dll., melalui API mereka. Ini mungkin termasuk nombor telefon, ID akaun dan maklumat pengenalan pasti yang lain.

Maklumat ini dikumpulkan, diproses, dan disimpan oleh kami di server, sesuai dengan persyaratan undang-undang negara Anda. Ketika Anda berinteraksi dengan layanan, server kami menyimpan log aktivitas unik Anda, yang mengumpulkan maklumat administratif dan maklumat trafik yang termasuk:

- alamat IP Anda,
- waktu akses,
- tanggal akses,
- halaman web yang dikunjungi,
- penggunaan bahasa,
- laporan Crash Perangkat Lunak
- jenis browser yang Anda gunakan.

Maklumat ini diperlukan untuk menjamin kualitas perkhidmatan terbaik kami.

Kami tidak pernah mengumpulkan maklumat peribadi tentang Anda tanpa sepengetahuan Anda.

26.4. SARANA PENGUMPULAN DAN pemrosesan DATA

Kami boleh mengumpulkan data tertentu secara otomatis, seperti yang dibahas di atas, dan

menerima maklumat peribadi tentang Anda di mana Anda secara khusus memberikan maklumat tersebut kepada kami melalui perkhidmatan atau komunikasi dan interaksi lainnya di laman web 1xCinta.

Ini termasuk maklumat yang kami mungkin kumpul melalui integrasi dengan platform pemesejan seperti Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber, dll., termasuk, tetapi tidak terhad kepada, menghantar mesej berkaitan dengan akaun anda, dan melalui kaedah komunikasi lain.

Kami juga boleh menerima maklumat peribadi dari penjual online dan penyedia layanan, serta dari daftar pelanggan yang dibeli secara sah dari pemasok pihak ketiga.

Selain itu, kami boleh menggunakan perkhidmatan dari penyedia perkhidmatan pihak ketiga untuk memberikan dukungan teknis untuk transaksi online Anda dan memelihara akaun peribadi Anda.

Kami akan memiliki akses ke maklumat apa pun yang Anda berikan kepada pemasok, penyedia layanan, dan perkhidmatan e-commerce pihak ketiga tersebut, dan kami akan menggunakan maklumat peribadi sesuai dengan ketentuan Dasar Privasi ini.

Maklumat ini akan diungkapkan kepada pihak ketiga di luar Syarikat hanya sesuai dengan Dasar Privasi ini dan undang-undang negara bagian Anda.

26.5. PENGGUNAAN MAKLUMAT

Kami menggunakan maklumat peribadi yang Anda berikan kepada kami untuk menyediakan perkhidmatan kami, untuk mendukung Anda sebagai pelanggan, untuk menyediakan keamanan, identifikasi, dan verifikasi yang diperlukan, untuk menangani semua transaksi online Anda, juga untuk membantu partisipasi Anda dalam promosi pihak ketiga yang merespons persyaratan bisnis tertentu atau untuk menghantar mesej melalui aplikasi pemesejan segera seperti Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber, dll., dan untuk apa-apa tujuan lain yang berkaitan dengan operasi Perkhidmatan perjudian kami.

Dengan demikian, dalam menyediakan Anda dengan perkhidmatan kami, kami boleh membagikan maklumat peribadi Anda dengan mitra kami yang dipilih secara hati-hati (termasuk pihak lain yang memiliki perjanjian dengan Anda mengenai pembagian data Anda).

Maklumat peribadi Anda juga boleh digunakan oleh kami untuk menyediakan Anda:

- tawaran promosi dan maklumat tentang produk dan perkhidmatan kami;
- tawaran iklan dan maklumat tentang produk dan perkhidmatan dari mitra kami, untuk memperluas jangkauan perkhidmatan yang diberikan kepada Anda dan meningkatkan perkhidmatan Anda, pelanggan kami.

Kadang-kadang kami boleh meminta maklumat dari Anda melalui pungutan suara atau melalui kontes. Partisipasi dalam pungutan suara atau kontes-kontes ini sepenuhnya bersifat sukarela, dan Anda selalu memiliki pilihan untuk mendedahkan maklumat peribadi Anda atau tidak.

Maklumat yang diminta boleh mencakup maklumat kontak (misalnya, nama, alamat surat, nomor telepon) dan maklumat geografis (misalnya, kode pos atau alamat pos), usia Anda.

Dengan berpartisipasi dalam kontes apa pun atau menerima hadiah dari kami, Anda setuju bahwa kami akan menggunakan nama Anda untuk tujuan promosi tanpa kompensasi tambahan, kecuali bila dilarang oleh undang-undang.

Jika Anda belum yakin apakah Anda ingin menerima maklumat iklan dari kami atau tidak, kami boleh menggunakan maklumat peribadi Anda (termasuk alamat email dan nomor telepon Anda) untuk menyediakan Anda dengan maklumat mengenai produk, layanan, dan promosi kami, termasuk produk permainan lainnya. (termasuk poker online, kasino, taruhan, backgammon, dll.), serta produk dan perkhidmatan pihak ketiga yang telah dipilih dengan cermat oleh kami.

26.6. Pendedahan INFORMASI

Anda bersetuju bahawa Maklumat Peribadi anda hanya akan didedahkan kepada pihak ketiga apabila kami dikehendaki menggunakan API platform pemesejan seperti Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber, dll., menurut dasar privasi mereka.

Kami boleh mendedahkan maklumat peribadi Anda jika diperlukan oleh undang-undang negara Anda atau jika kami yakin dan percaya bahawa tindakan tersebut diperlukan untuk:

- kepatuhan dengan masalah hukum atau proses yang menjadi perhatian kita di salah satu situs kami atau perkhidmatan kami, atau dalam keadaan di mana kita terkait dengan kewajiban hukum;
- perlindungan hak atau harta milik kita;
- perlindungan keamanan peribadi para pengguna kami atau publik.

Jika, dalam pendapat kami, Anda telah menipu kami atau berusaha untuk menipu kami atau pengguna lain dengan cara apa sahaja, termasuk, namun tidak terbatas pada hal berikut:

- manipulasi permainan;
- penipuan dengan pembayaran.

Jika kami mempunyai alasan untuk mencurigai Anda dalam kecurangan dengan pembayaran, termasuk penggunaan kartu kredit yang telah dicuri, atau aktivitas penipuan lainnya, pembatalan pembayaran, atau transaksi ilegal, termasuk pencucian wang, kami berhak untuk berbagi maklumat ini dan maklumat peribadi Anda yang lain dengan situs game lainnya di Internet, bank, Syarikat kartu kredit, badan pengatur yang sesuai dan otoritas penegak hukum yang sesuai.

Untuk melaksanakan program pencegahan narkoba yang diadakan oleh pemerintah, data Anda juga boleh diteruskan ke institusi yang relevan.

26.7. AKSES

Anda boleh "batalan" untuk menerima pesan iklan apa pun:

- dengan mengubah pengaturan di akaun Anda, yang tersedia di situs kami atau di perkhidmatan kami;
- dengan mengirim e-mail kepada kami sebagai tanggapan terhadap pesan iklan yang Anda terima dari kami;
- dengan mengirim e-mail atau dengan menulis kepada kami di perkhidmatan pelanggan.

Selain itu, Anda boleh menghubungi kami kapan saja jika Anda:

- Ingin mengetahui maklumat peribadi apa yang kami kumpulkan, tentang pengolahannya dan cara simpannya, dan dari sumber apa kami menerimanya;
- ingin memastikan keakuratan maklumat peribadi Anda yang kami kumpulkan tentang Anda;
- ingin memperbarui maklumat peribadi Anda;
- memiliki keluhan tentang cara penggunaan maklumat peribadi Anda oleh kami.

Jika diperlukan, kami akan memperbarui maklumat apa pun yang Anda berikan kepada kami, namun sebelum ini Anda perlu membuktikan perlunya perubahan tersebut dan memproses verifikasi.

Sebagai peringatan: kami informasikan Anda bahwa berdasarkan Dasar Privasi ini kami tidak bisa

menyimpan maklumat peribadi Anda jika kami dimintai memberikannya kepada institusi undang-undang negara Anda.

26.8. COOKIES

MAKLUMAT TERLETAK DI PERANGKAT ANDA

Dengan mengakses perkhidmatan kami, kami boleh menyimpan maklumat di perangkat Anda dalam hal jika Anda memberi izin kepada kami. maklumat ini disebut file COOKIES, yaitu file teks kecil dengan huruf dan angka yang disimpan di perangkat Anda, sementara Anda menggunakan perkhidmatan kami ketika mengunjungi laman web dan halaman online kami, file cookies digunakan untuk mengingat preferensi Anda.

Kami juga menggunakan objek lokal umum atau "flash cookie". "Flash Cookie" mirip dengan cookie sebuah browser. Mereka membiarkan kami mengingat tentang kunjungan Anda ke situs kami. Baik cookie maupun cookie flash tidak boleh digunakan untuk mendapatkan akses ke perangkat Anda atau menggunakan maklumat di komputer Anda.

Kami menggunakan cookie dan "flash cookie" khusus untuk pemantauan.

Kami menggunakan metode kontrol ini hanya untuk melacak penggunaan perkhidmatan dan perkhidmatan kami supaya mengingat preferensi Anda.

Cookie membantu kami melacak trafik Anda ke situs kami, meningkatkan perkhidmatan dan jasa kami untuk Anda, dan menyederhanakan akses Anda ke perkhidmatan dan jasa kami dan meningkatkan minat Anda terhadap perkhidmatan dan jasa kami.

Kami menggunakan file flash cookie dan cookie lainnya untuk menampilkan iklan yang lebih relevan dan diinginkan untuk Anda.

COOKIES YANG PENTING DAN DIPERLUKAN

Ada beberapa Cookie penting yang digunakan oleh kami biar setiap pengguna sumber maklumat atau sumber permainan kami bisa menavigasi laman web dan menggunakan fungsinya, seperti akses ke area aman laman web atau pemenuhan transaksi keuangan dengan mudah. Tanpa cookie ini, Anda tidak akan boleh bekerja secara efektif di situs kami.

PROSES PENDAFTARAN

Cookie ini berisi maklumat yang dikumpulkan selama pendaftaran Anda dan akan memungkinkan kami untuk mengenali Anda sebagai pelanggan dan memberi Anda perkhidmatan yang diperlukan. Kami juga boleh menggunakan data ini untuk lebih memahami minat dan preferensi Anda di Internet dan terus meningkatkan kunjungan Anda ke platform dan perkhidmatan kami.

LAMAN WEB KAMI

Untuk Pengguna situs 1xCinta, kami menggunakan cookies untuk mengumpulkan informasi. Server kami menggunakan tiga jenis cookie yang berbeza:

- "Cookie" Sementara yang beroperasi saat Anda mengunjungi situs - jenis cookie ini hanya untuk komputer Anda saat Anda mengunjungi laman web kami. Cookie berbasis sesi boleh membantu Anda menavigasi lebih cepat di situs kami dan, jika Anda adalah pelanggan terdaftar, ini memungkinkan kami untuk memberi Anda maklumat yang lebih relevan bagi Anda. Cookie ini dihapus secara otomatis ketika Anda menutup browser.
- Cookie "Persisten" - jenis cookie ini akan tetap ada di komputer Anda untuk waktu tertentu yang ditetapkan untuk setiap cookie. Cookie Flash juga disimpan.
- Cookie "Analitis" - jenis cookie ini memungkinkan kami untuk mengenali dan menghitung jumlah pengunjung ke situs kami dan melihat bagaimana pengunjung menggunakan perkhidmatan dan jasa kami. Ini membantu kami meningkatkan kinerja situs kami, misalnya,

karena fakta bahwa Anda boleh masuk ke situs dan menemukan apa yang Anda cari dengan mudah.

Anda selalu memiliki opsi untuk menyetujui dan menerima atau tidak menyetujui dan menolak penerimaan cookie.

Sebagian besar browser web menerima cookie secara otomatis, tetapi jika Anda mau, Anda boleh mengubah pengaturan browser Anda untuk mengontrol cookie Anda.

Anda boleh menggunakan browser web Anda untuk:

- Hapus semua cookie;
- Blok semua cookie;
- Mengizinkan semua cookie;
- Blok cookie pihak ketiga;
- Hapus semua cookie ketika browser ditutup;
- buka sesi "penelusuran pribadi" / "penyamaran", yang memungkinkan Anda menjelajahi Internet tanpa menyimpan data lokal;
- Instal add-in dan plug-in untuk memperluas fungsi browser.

Di mana saya boleh menemukan maklumat tentang cara pengelolaan cookie?

- [maklumat tentang cookie Internet Explorer](#)
- [maklumat cookie Chrome](#)
- [maklumat tentang cookie Firefox](#)
- [maklumat Cookie Safari](#)
- [maklumat tentang cookie Opera](#)

Untuk mendapatkan maklumat lanjut tentang cara menguruskan kuki melalui pelayar web anda, sila layari www.aboutcookies.org.

Pada sumber ini, anda boleh membaca arahan untuk memadam dan mengurus kuki.

Kami memberi amaran kepada anda bahawa kami tidak bertanggungjawab terhadap kandungan laman web luaran, dan jika anda mematikan cookies, anda tidak dapat menggunakan semua ciri laman web 1xCinta kami.

FLASH COOKIE

Anda boleh mengubah pengaturan Flash Player secara manual untuk mencegah penggunaan file Flash. Manajer pengaturan Flash Player Anda memungkinkan Anda untuk membuat pilihan dan menyesuaikan dengan preferensi Anda.

Jika Anda memilih untuk tidak menggunakan cookie, Anda, sayangnya, tidak akan boleh menggunakan sebagian (terkadang semua) perkhidmatan dan jasa di situs kami.

26.9. PERSETUJUAN TERHADAP PENGGUNAAN PEMASOK perkhidmatan ELEKTRONIK

Untuk bermain dengan wang sungguhan dalam perkhidmatan kami, Anda perlu mengirimkan wang kepada kami dan mendapatkan wang dari kami. Untuk menyediakan perkhidmatan semacam itu, kita boleh menggunakan sistem pembayaran elektronik pihak ketiga untuk memproses transaksi keuangan yang diperlukan.

Dengan menyetujui dan menerima Dasar Privasi ini, Anda menyetujui juga pengalihan maklumat pribadi Anda kepada pihak ketiga yang diperlukan untuk pemrosesan dan melakukan transaksi wang, termasuk menyetujui pengalihan maklumat pribadi Anda ke pihak ketiga yang berada di

mancanegara (Dalam hal jika diperlukan).

Kami mengambil tindakan untuk melindungi privasi Anda ketika bekerja dengan sistem pembayaran pihak ketiga.

26.10. PERSETUJUAN TERHADAP PEMERIKSAAN OLEH PIHAK KEAMANAN

Kami berhak untuk melakukan audit keamanan setiap saat untuk mengkonfirmasi maklumat pendaftaran yang diberikan oleh Anda dan memverifikasi kebenaran penggunaan perkhidmatan kami dan transaksi kewangan oleh Anda untuk mencegah kemungkinan pelanggaran Ketentuan dan Persyaratan perkhidmatan kami dan undang-undang yang berkuatkuasa.

Dengan menggunakan perkhidmatan dan jasa kami, Anda menyetujui Syarat dan Terma kami, Anda memberi kami wewenang untuk menggunakan maklumat peribadi Anda dan mengirimkan maklumat peribadi Anda kepada pihak ketiga untuk memverifikasi maklumat yang Anda berikan saat mendaftar dan menggunakan perkhidmatan dan Jasa kami, termasuk, transfer maklumat peribadi Anda ke luar negara Anda (Dalam hal jika diperlukan).

Pemeriksaan keamanan boleh mencakupi persiapan laporan kewangan dan konfirmasi lainnya dari maklumat peribadi Anda yang Anda berikan kepada database pihak ketiga selain dari kami, dll.

26.11. KESELAMATAN

Kami memahami pentingnya memberikan keamanan dan metode yang diperlukan untuk menjaga kerahasiaan, integritas, dan aksesibilitas informasi. Kami menyimpan semua maklumat peribadi yang kami terima langsung dari Anda, dalam basis data terenkripsi dan dilindungi kata sandi yang terletak di jaringan aman kami di belakang perangkat lunak firewall modern yang aktif.

Perkhidmatan kami mendukung SSL versi 3 dengan enkripsi 128-bit.

Kami juga mengambil langkah-langkah untuk memastikan bahwa anak syarikat, agen, mitra, afiliasi, dan pemasok kami menerapkan langkah-langkah keamanan yang memadai.

Kami memperingatkan bahwa pengiriman maklumat melalui Internet biasanya tidak aman secara sepenuhnya, dan kami tidak boleh menjamin keamanan data Anda saat datanya di tengah jalan.

SETIAP DATA YANG ANDA KIRIM, ANDA KIRIM MEREKA DI RISIKO ANDA SENDIRI.

1xCinta memiliki semua prosedur dan fungsi keamanan untuk melindungi data Anda setelah diterima.

26.12. PERLINDUNGAN ANAK

Perkhidmatan kami tidak ditujukan untuk orang di bawah usia (18) atau bagi orang yang belum dewasa di negara Anda.

Setiap orang yang memberikan kami maklumat melalui perkhidmatan atau servis kami apa saja, menegaskan bahwa ia berusia (18) tahun (atau dewasa negara Anda) atau lebih tua.

Dasar kami adalah mengidentifikasi upaya anak di bawah umur untuk mendapatkan akses ke perkhidmatan dan servis kami, yang mungkin memerlukan analisis keamanan tambahan.

Dan jika kami mengetahui bahwa anak di bawah umur telah mencoba atau berjaya memberi maklumat peribadi kepada kami melalui perkhidmatan kami, kami tidak akan menerima maklumat tersebut, kami akan mengambil semua tindakan untuk menghapus maklumat ini dari data base kami.

26.13. TRANSFER DATA ANTARABANGSA

Maklumat peribadi yang dikumpulkan oleh kami boleh disimpan dan diperoleh di negara mana pun di mana kami atau afiliasi, pemasok, mitra, atau agen kami menyediakan perkhidmatan dan jasa permainan ke platform permainan kami.

Ini mungkin termasuk pemindahan data ke aplikasi pemesejan seperti Telegram, Facebook Messenger, WhatsApp, Viber, dll., menurut dasar privasi mereka

Dengan menggunakan perkhidmatan dan perkhidmatan kami, Anda menyetujui pengalihan maklumat Anda di luar negara Anda (termasuk negara-negara yang tidak boleh dinilai memiliki undang-undang privasi dan data peribadi yang tepat).

Namun demikian, kami mengambil semua langkah untuk memastikan bahwa agen, mitra, afiliasi, dan pemasok kami mematuhi standar privasi kami dan Dasar Privasi ini terlepas dari lokasinya.

26.14. HUBUNGAN PIHAK KETIGA

Kami tidak boleh melindungi maklumat apa pun yang Anda berikan kepada situs online eksternal yang mengacu pada perkhidmatan atau servis kami, atau maklumat lain yang dikumpulkan oleh pihak ketiga yang mengelola program afiliasi kami (jika berkuatkuasa) atau dengan cara lain karena perkhidmatan dan situs online pihak ketiga ini bukan milik kami dan dikelola secara bebas dari kami. Hati-hati.

Setiap maklumat yang dikumpulkan oleh pihak ketiga ini diatur oleh Dasar Privasi mereka, jika ada, oleh pihak ketiga tersebut.

26.15. DISCLAIMER HUKUM

Kami tidak bertanggung jawab atas kejadian yang berada di luar kendali langsung kami.

Karena sifat teknologi dan bisnis kami yang kompleks dan selalu berubah, kami menjamin perlindungan data peribadi Anda secara keseluruhan, namun demikian kami tidak bisa menjamin operasi bebas-kesalahan terhadap kerahasiaan maklumat peribadi Anda ketika Anda mengunjungi laman web lain dengan menggunakan pautan yang terdapat di laman web kami. Situs yang berada di luar kendali kami, dan terutama yang tidak tercakup oleh Dasar Privasi ini, sepatutnya memberi Anda peluang meninjau Dasar keamanan mereka. Jika Anda mengunjungi situs lain, Anda harus menyadari bahwa operator dari situs-situs ini boleh mengumpulkan maklumat peribadi Anda, yang akan mereka gunakan sesuai dengan Dasar Privasi mereka, dan yang akan berbeza dari kami.

Hati-hati.

Kami tidak menjamin keamanan data Anda, sementara mereka sedang dalam perjalanan saat mengirimkan melalui saluran komunikasi.

SETIAP DATA YANG ANDA KIRIM, ANDA KIRIM MEREKA DI RISIKO ANDA SENDIRI.

Kami juga tidak bertanggung jawab atas kerusakan langsung atau tidak langsung yang timbul dari penggunaan yang tidak sah atau pencurian maklumat peribadi Anda.

26.16. PERSETUJUAN TERHADAP DASAR PRIVASI

Dengan menggunakan perkhidmatan dan servis kami Anda menyetujui dengan Dasar Privasi kami secara sukarela dan memberi kami sebuah perizinan untuk mengumpulkan, memperoleh, dan menyimpan data peribadi Anda.

Ini adalah Dasar Privasi lengkap dan eksklusif kami, Setiap versi Dasar Privasi yang baru menggantikan versi sebelum ini lainnya secara otomatis dan hanya berkuatkuasa untuk 1xCinta.com.

Dasar Privasi ini harus dibaca bersama dengan Ketentuan Penggunaan kami dan segala terma dan ketentuan tambahan yang berkuatkuasa yang berada di platform dan laman web kami.

Kami akan mengemas kini Dasar Privasi ini secara berkala-kala dan memberitahukan Anda tentang perubahan ini dengan mengumumkan perubahan ini di platform dan laman web kami.

Penggunaan perkhidmatan kami yang berkesinambungan setelah setiap perubahan pada Dasar Privasi ini berarti Anda setuju dengan perubahan tersebut.

Kami menyarankan Anda meninjau Dasar Privasi ini secara reguler.

27. Polisi syarikat pertaruhan pada pencegahan pengubahan wang haram dan terorisme internasional

Syarikat pertaruhan 1xCinta melakukan semua langkah yang tepat untuk mencegah pengubahan wang haram dan terorisme internasional (polisi AML-Anti-Money Laundering). Dengan demikian, syarikat pertaruhan mempunyai kedudukan yang kuat terhadap pencegahan semua jenis kegiatan ilegal. Untuk memenuhi polisi tersebut, syarikat pertaruhan wajib untuk menginformasikan pihak yang berwenang jika ada alasan untuk mencurigai bahawa dana yang didepositkan ke akaun oleh Pelanggan terkait dengan aktivitas ilegal atau pendanaan terorisme. Syarikat pertaruhan juga wajib untuk memblokir dana tersebut dan mengambil langkah-langkah yang diatur oleh peraturan polis AML.

Pengubahan wang haram adalah:

- penyembunyian atau menjaga privasi mengenai informasi tentang asal usul yang nyata, sumber, lokasi, cara singkirkan, perpindahan, hak milik atau hak lainnya untuk harta yang dihasilkan dari kegiatan ilegal (atau harta yang diterima dalam pertukaran harta tersebut),
- penukaran, pemindahan, penerimaan, pemilikan atau penggunaan harta yang berasal dari kegiatan kriminal (atau harta yang diterima dalam pertukaran harta tersebut) untuk menyembunyikan asal usul harta ini atau dengan tujuan bantuan kepada orang yang mengambil bahagian dalam kegiatan kriminal, untuk menghindari konsekuensi hukum dari tindakan mereka,
- situasi di mana properti berasal dari kegiatan kriminal yang dilakukan di wilayah negara lain.

Untuk mencegah penembusan modal pidana ke dalam perekonomian negara banyak negara melawan pengubahan wang haram dan pembiayaan terorisme.

Syarikat pertaruhan menerapkan peraturan intern dan langkah-langkah khusus untuk membantu organisasi-organisasi internasional dalam memerangi pengubahan wang haram dan pembiayaan terorisme di seluruh dunia.

Dengan membuka akaun, Anda setuju dengan komitmen berikut:

- Anda menjamin bahawa Anda akan mematuhi semua peraturan dan hukum yang berlaku tentang pencegahan pengubahan wang haram dan pembiayaan terorisme, termasuk polis AML.
- Anda mengesahkan bahawa Anda tidak mempunyai informasi atau kecurigaan bahawa dana yang digunakan untuk deposit ke akaun di masa lalu, sekarang atau masa depan, berasal dari sumber ilegal, atau mempunyai hubungan dengan legalisasi pendapatan yang diperoleh secara ilegal, atau berkait dengan kegiatan lain yang melanggar hukum dan dilarang oleh hukum yang berlaku atau petunjuk dari organisasi internasional;
- Anda setuju untuk segera memberikan informasi yang dianggap tepat untuk memenuhi hukum yang berlaku dan persyaratan peraturan tentang legalisasi dana yang diperoleh secara ilegal.

Syarikat pertaruhan mengumpulkan dan menyimpan pasport pelanggan atau ID lainnya serta nota tentang semua perubahan dalam akaun;

Syarikat pertaruhan memantau kegiatan yang mencurigakan pada akaun pelanggan, serta transaksi yang dilakukan dalam kondisi khusus;

Syarikat pertaruhan mempunyai hak untuk menolak transaksi pengguna pada setiap saat dan setiap tahap dalam kasus syarikat pertaruhan mempunyai alasan untuk percaya bahawa transaksi ini mempunyai hubungan dengan pengubahan wang haram dan aktivitas kriminal. Sesuai dengan hukum internasional syarikat pertaruhan tidak berkewajiban untuk memberitahukan pengguna tentang aktivitas yang mencurigakan dan bahawa informasi itu telah diteruskan ke instansi yang berwenang.

Atas dasar polis AML intern syarikat pertaruhan akan melakukan prosedur verifikasi identiti pelanggan sesuai dengan tingkat risiko potensi yang terkait dengan pengguna masing-masing.

- Syarikat pertaruhan akan meminta Anda untuk memberikan informasi minimal untuk mengesahkan identiti Anda.
- Syarikat pertaruhan akan mencatat dan menyimpan data dan dokumen yang membuktikan identiti Anda, serta informasi tentang metode yang digunakan untuk verifikasi identiti dan hasil prosedur pengesahan.
- Syarikat pertaruhan akan memeriksa data pribadi Anda untuk membandingkan dengan senarai suspek terorisme, yang dibentuk oleh badan negara dan badan independen yang berkuasa.
- Set minimal data pengenalan meliputi: nama pelanggan lengkap; tarikh lahir (untuk individu); alamat tempat tinggal atau alamat registrasi; sumber dana, yang rencananya untuk deposit ke akaun.

Untuk mengesahkan keaslian data tersebut di atas Syarikat pertaruhan dapat meminta dokumen-dokumen berikut:

- paspor atau kad pengenalan (MyKad), atau dokumen lain yang diterbitkan oleh pihak berkuasa publik nasional dan memenuhi persyaratan sebagai berikut: mengandungi nama, tarikh lahir dan foto pemegang dokumen;
- tanda terima pembayaran tbil elektrik yang baru (tidak lebih lama dari 3 bulan) atau dokumen lain yang mengesahkan alamat tempat tinggal pelanggan.

Syarikat pertaruhan juga dapat meminta informasi tambahan lainnya, dikonfirmasi oleh dokumen yang relevan. Dalam kasus tertentu, Syarikat pertaruhan dapat meminta dari pelanggan salinan dokumen yang diiktakan.

28. PERMAINAN BERTANGGUNGJAWAB

1. Masalah dengan mainan perjudian diasosiasikan dengan masalah kesihatan mental, iaitu kemurungan, kecemasan, pembunuhan diri; Ketagihan itu juga menjejaskan hubungan dalam keluarga, pekerjaan dan pencapaian akademik, dan boleh membawa kebangkrapan dan jenayah. Permainan judi harus merupakan cara berekreasi, bukan cara mendapat uang. Perjudian adalah hiburan yang menyenangkan dan menyejukkan hati. Malangnya, kadang-kadang penyertaan dalam permainan boleh menyebabkan beberapa masalah. Kami mengambil berat tentang pelanggan kami dan kami berusaha untuk memastikan penggunaan laman web kami tanpa sebarang akibat.
2. Syarikat kami tidak membenarkan anak-anak di bawah umur (yang belum mencapai 18 tahun) untuk mengambil bahagian dalam mainan perjudian. Kami tidak mempromosikan produk dan perkhidmatan kami kepada orang muda dan terdedah. Kami menjamin bahawa aktiviti pengiklanan, penajaan dan pemasaran kami tidak termasuk maklumat yang bertujuan menarik kanak-kanak.
3. Jika anda menggunakan komputer dengan anak-anak di bawah umur, anda mesti memastikan bahawa dia tidak mempunyai akses kepada login, kata laluan dan butiran bank anda. Cyber Patrol.
4. Kami sering melakukan pemeriksaan untuk menetapkan usia pelanggan kami untuk memastikan bahawa semua pemain kami sudah berusia dewasa.
 - Dalam sesetengah kes, cek kami tidak dapat membuktikan usia pemain, dan dalam kes itu, kami boleh meminta maklumat tambahan untuk mengesahkan bahawa anda adalah umur undang-undang.
 - Ketersediaan akaun peribadi mungkin terhad, dan dana dibekukan sehingga maklumat tambahan akan diberikan dan fakta dewasa akan ditunjukkan dengan jelas.
 - Umur undang-undang untuk perjudian di negara anda ditadbir oleh undang-undang dan biasanya sesuai dengan usia 18 tahun.
 - Pelanggan kami harus menyedari bahawa mereka menjamin pendaftaran legal di 1xCinta.com.
5. Promosi dan iklan apa saja tidak menyesatkan pelanggan dan tidak mendistorsi inti layanan perusahaan taruhan bagi pemain rentan. Pemain diperingatkan tentang kemungkinan kemenangan dan risiko potensial. Layanan disediakan tergantung dari pembayaran dan biaya berlebihan tidak dianjurkan. Tolong jawablah pertanyaan berikut.

Kalau Anda menjawab "Ya" pada semua pertanyaan, ada kemungkinan besar bahwa Anda mempunyai kecanduan judi.

 1. Wang pinjaman atau kecurian untuk meneruskan mainan;
 2. Anda menghabiskan masa dengan keluarga anda;
 3. Anda memberi reaksi negatif kepada pendapat orang tentang aktiviti anda di laman web mainan;
 4. Kurangkan minat anda dalam hobi atau cara mengisi masa lapang biasa.
 5. Adakah anda tertekan dan anda mempunyai pemikiran tentang membunuh diri kerana kegagalan dalam permainan?
 6. Pernahkah anda menipu untuk menampung jumlah pertaruhan atau masa yang dibelanjakan dalam permainan?

Kalau Anda menjawab "Ya" pada semua pertanyaan, ada kemungkinan besar bahwa Anda mempunyai kecanduan judi.
6. Tidak pernah terlambat untuk mengakui bahwa Anda mempunyai kecanduan dan menghadapinya. Kami sangat menghargai pelanggan kami dan tidak akan berkontribusi untuk perkembangan penyakit tersebut. Tolong bacalah informasi berikut yang dapat membantu Anda mengurangi risiko kecanduan

judi:

1. Jangan menganggap perjudian sebagai cara utama untuk mendapat dana.
 2. Menetapkan batasan waktu dan uang yang Anda berniat untuk menghabiskan dan tidak melanggarnya.
 3. Bermain judi dengan uang yang Anda dapat menghabiskan;
 4. Hindari godaan untuk menang.
 5. Tolong, jangan bermain judi kalau Anda berada di bawah pengaruh alkohol atau zat lainnya, Anda mengalami depresi.
7. Bagi pelanggan yang ingin menetapkan had perjudian mereka, kami menawarkan perkhidmatan pengecualian diri secara sukarela yang membolehkan anda menutup akaun anda atau membataskan kegiatan perjudian anda selama salah satu tempoh berikut: 1 bulan, 6 bulan atau 1 tahun. Setelah anda pilih untuk mengecualikan akaun anda, ia akan ditutup sehingga tempoh masa yang dipilih telah berlalu. Setelah tempoh pengecualian diri telah tamat, anda boleh meneruskan semula penggunaan mana-mana Perkhidmatan di laman web. Anda boleh meminta untuk membuang sekatan daripada akaun anda sebelum tempoh pengecualian diri berakhir; namun demikian keputusan akhir terletak pada Syarikat.
- Jika anda ingin menyekat aktiviti dalam talian anda, sila hubungi Perkhidmatan Sokongan 1xCinta. Kami boleh menghadkan bilangan maksimum taruhan yang boleh anda buat pada pertaruhan. Jumlah ini boleh ditukar pada bila-bila masa, tetapi apa-apa perubahan akan dibuat hanya 24 jam selepas perubahan terakhir.
8. Semasa tempoh pengecualian diri, pelanggan tidak perlu membuat akaun baru. Pemain mengakui bahawa kami tidak mengambil tanggungjawab kewangan atau lain-lain jika dia terus berjudi atau melawat kasino menggunakan akaun baru, nama atau alamat lain. Dalam kes yang tidak dijangka, akaun pelanggan mungkin dinyahsekat sebelum tempoh pengecualian diri tamat.