1w: sports और esports की पूरी अलग शर्तें

समय, refund, statistics, early payout और game-specific fragments

लेखक: Karthikeyan Sengupta

Tower Rush India • नवंबर 2026

towerrushindi.com/hi/casinos/1win/

खेल-विशिष्ट fragments को अलग पढ़ें

ये 1w के मूल sports/esports terms हैं। कुछ सुरक्षित fragments में sport heading नहीं है; नीचे उनके format/market से पहचान दी गई है और अस्पष्ट शर्त को दूसरे खेल पर नहीं थोपा गया। Source के अलग market scopes तथा विरोधी card-count rules अलग रखे गए हैं। इनका Tower Rush की in-game mechanics से संबंध नहीं बनाया गया।

Confirmed bet और पहले fragments

Online/phone confirmation के बाद bet final, edit/cancel नहीं। Source opposite side wager का loss-reduction विकल्प बताता है, पुरानी bet delete नहीं; placement-time odds लागू, बाद की odds change pending wager नहीं बदलती। Slip या phone read-back confirm करने से पहले जाँचने की सलाह है। एक अलग regular-time fragment 80 मिनट, चार 20-minute quarters या दो 40-minute halves बताता है। Venue बदलने पर home-team status कायम हो तो bets valid। इन fragments को मूल Tower Rush rules नहीं माना गया।

First Goal और group placement

Player न खेले या first goal के बाद substitute हो तो उस player की bets odds 1। First goal से पहले substituted/sent-off player पर bets lose। Unlisted scorer हो तो अन्य players की bets lose, Any Other Player exception है। First goal से पहले match abandoned हो तो सभी odds 1। Finish Higher में group से न निकलने वाली teams final group position से, tied हो तो total points से settle होती हैं।

Quarters, halves और match stoppage के अलग fragments

दो या अधिक quarters में बराबर points हों तो उन quarters की bets odds 1; दोनों halves बराबर हों तो संबंधित bets odds 1। Overtime सहित match draw हो तो W1/W2 refund, totals/handicaps actual score पर। Mercy Rule लागू हो तो उसी समय official result से settlement। अन्य stopped markets odds 1, पहले unequivocally determined outcomes exception। गलत player/team names पर operator event bets void कर सकता है। Start से पहले participant replacement पर bets odds 1। Handicaps/totals points में, Set Handicap/Set Total अलग।

Basketball-duration वाला fragment

Regular time 48 मिनट (4×12), 40 मिनट (4×10), NCAA 2×20 है। Statistical markets में overtime शामिल जब अन्यथा न हो। Started लेकिन incomplete match के undetermined bets odds 1; determined outcomes बचे। NBA home/away listing order validity नहीं बदलता। Friendly/exhibition official regulations लागू; draw और overtime न हो तो winner odds 1, totals/handicaps actual result। To Qualify playoff series first-to-4 का winner है, एक match नहीं। Regular-time draw पर Will there be overtime? Yes wins, No loses।

Basketball: half/time और early payout

Half/full-time label में पहला half पहले, full result बाद: W1W2 का अर्थ पहली team half जीते, दूसरी full match। Highest-scoring quarter बराबर हो तो सभी संबंधित bets odds 1; अन्य quarters lose, overtime points बाहर। Halves बराबर हों तो सभी संबंधित bets odds 1; second-half total में overtime नहीं। Team to Win Both Halves —No जीतता है यदि कम से कम एक half draw/loss हो। Win by 6–10 inclusive है; 85:90 का फर्क 5, इसलिए lose। Winner Early Payout में चुनी team 18-point lead, overtime सहित, पाए तो win final; बाद के score changes असर नहीं, lead न आए तो final result।

Baseball और softball

Extra innings तभी जब market title में। Listed starting pitchers दोनों शुरू करें और कम से कम एक inning pitch करें, अन्यथा odds 1; unlisted pitchers में starter बदलने से bet नहीं बदलती। Inning का bottom batting side home team, venue कोई भी। कम से कम पाँच full innings, या home leading हो तो 4.5 innings जरूरी। Winner/To Qualify stoppage-time actual result से। दिए fragment में total/result top+bottom innings 1–4 और fifth का top; team1 individual total bottom, team2 top runs। Softball same principles, official सात innings और tie पर extra innings।

Biathlon और fight fragments

Biathlete/relay head-to-head final standings में कौन ऊँचा, उसका market; competitor finish न करे तो उस पर bets lose। Fight पहली round bell पर शुरू। No-contest अथवा official winner से पहले stop पर odds 1 जब stopping-time condition अलग न हो। Determined fight official result पर; बाद के protest/doping changes ignored। एक rounds market केवल पूरी rounds गिनता है; अगली bell के बाद fighter न निकले तो पिछली round में अंत। अलग Total Rounds fragment आधी scheduled duration पर completed मानता है: पाँच मिनट round में 2:30; 0.5 =2:30, उससे अधिक पर Over, ठीक2:30 पर odds1। दोनों counting rules अलग market scopes हैं।

Race और classification fragments

Tournament first stage के official start पर शुरू। दोनों competitors official starting line पार करें; एक/दोनों न करें तो odds1। दोनों retire तो अधिक distance वाला winner; समान distance पर odds1। Athlete/team official final standings में ऊँचा winner; tied standings में official ranking ऊँची वाला winner बताया गया है।

32-minute और points-set fragments

32-minute (4×8) regular-time fragment में वही result जब अन्यथा न हो; Upcoming/Live duration reference, official regulations प्रधान। Overtime/shootout केवल To Qualify/Winner जैसे markets में यदि स्पष्ट लिखा हो। कम से कम30 मिनट regular play जरूरी; तब stoppage-time official result। दूसरे set-format fragment में sets1–4 सामान्यतः25 points; point handicaps/totals, Set Handicap/Set Total अलग। First-to-X points set बीच में interrupted और target न पहुँचा/undecided हो तो odds1।

Golf, darts और ends वाले fragments

Golf सामान्यतः3–4 दिन/72 holes; official regulations के अनुसार playoff सहित first-place golfer winner। अलग incomplete-match fragment में next-round qualifier winner, undecided sets/legs/handicaps/specials odds1; handicap/total sets में जब Upcoming अलग न कहे; तीन darts के turn का max180। Winner market regulations के overtime/अन्य deciding methods सहित। Ends वाला match10 ends और tie पर extra end; घर में कोई stone न हो या closest stones बराबर दूरी पर तो0:0। पाँच ends से कम पर abandoned/undetermined bets odds1; otherwise stoppage-time official result। आठ required stones न फेंकने वाला side end lose करता है। Official result extra ends सहित, individual match-part markets अलग।

Cricket: match result और rain methods

Organiser official result आधार। Abandoned/incomplete के undetermined bets odds1। Bowl-Off/Super Over से winner हो तो official result; winner बिना tie में Dead Heat। D/L या VJD लागू हो तो Result/Winner उसी method के result पर।

Cricket: top batter और bowler

Most runs वाला player winner। Limited-overs में external factors जैसे weather से हर innings के scheduled overs के40% से कम खेले जाएँ तो refund, पहले determined result exception। First-Class में60 overs से कम पर

refund जब all-out/declaration न हो; tie पर Dead Heat। Most wickets में बराबर wickets हों तो कम conceded runs winner; wickets और conceded runs दोनों बराबर तो Dead Heat। वही40%/60-over thresholds और all-out/declaration/determined exceptions bowler market पर भी हैं।

Cricket: अलग totals/innings thresholds

D/L/VJD में actually completed overs से settlement जब outcome पहले तय न हो। एक limited-over market में कुल scheduled overs का80% जरूरी; First-Class counterpart में200 overs, already determined result exception। दूसरे innings market में scheduled innings overs का80%; First-Class में60, all-out/declaration से completed innings exception। Most Fours/Sixes/Run Outs/Extras और समान markets में हर innings80% overs, determined exception। ये अलग market thresholds हैं, एक universal minimum नहीं।

Cricket: delivery और penalty runs

Declaration/target से naturally ended innings में specific wicket जरूरी न हो तो final innings score। Specified delivery के सभी runs, illegal delivery सहित। Illegal delivery अलग delivery है: दो wides वाला over आठ deliveries, छह legal balls; wide के बाद four दो markets,1 और4 runs। Specified delivery न हो तो odds1। Penalty runs तभी जब play के दौरान officially score में जुड़ें; बाद के adjustments ignored। एक scheduled match खेला जाए तो संबंधित bets valid जब अन्यथा न हो। Over पूरा होना चाहिए, all-out/declaration/target exception।

80-minute, games और frames के अलग fragments

80-minute (2×40) regular-time fragment में वही result; overtime/penalties To Qualify/Tournament Winner जैसे explicitly named markets में। Interrupted event के पहले determined outcomes actual result पर। अलग game-format fragment organiser best-of-3/best-of-5 बताता और first-to-three को winner कहता है; source के दोनों statements सुरक्षित हैं, इन्हें नया संगत नियम बनाकर नहीं सुधारा गया। Frames वाले match में abandoned होने पर कम से कम एक completed frame हो तो next-round qualifier winner। Outcome तय करने वाले सभी required frames पूरे हों; early-ended incomplete markets odds1, determined exception। Incomplete frame के handicap/total सहित सभी bets odds1। First Ball Pocketed में yellow,green,brown,blue,pink,black में चुनी पहली legally pocketed coloured ball wins।

Tennis-style game/set fragments

Postponed/rescheduled match उसी tournament में पूरा होने तक bets valid। Interruption पर completed/determined bets actual result; इसके बाद की bets odds1। Aces,double aces,double faults,breaks जैसे player stats stoppage-time result से। Handicaps/totals games में; Set Handicap/Set Total अलग। Deciding set की जगह10-point championship tiebreak हो तो games calculation में1:0। Specified game न हो तो odds1: दूसरे set का6–1 result हो तो उसका आठवाँ game नहीं, refund। Early Payout केवल best-of-five/first-to-three में2:0 या0:2 set lead पर final win; best-of-three में नहीं। Lead न बने तो final result; बाद की वापसी early payout नहीं बदलती।

Football: समय, corners और cards की दो scopes

Regular time injury time सहित; injury-time minutes45वीं/90वीं में। Half-duration जैसे format change पर undetermined bets odds1। Including OT extra time लेता है, penalties नहीं जब अलग न लिखा हो। केवल लिए गए corners गिने, awarded-but-untaken नहीं। एक card-count fragment: first-half whistle के बाद cards second half में; same incident में दोनों teams को कई cards तो First Card odds1; automatic dismissal वाला second caution yellow count में नहीं; उसी fragment में player max3 cards (yellow + second yellow = red) लिखा है। एक अलग बाद का fragment second infraction में yellow के तुरंत बाद red को एक card और player max2 cards बताता है। ये दोनों source formulations अलग हैं; एक universal total में नहीं मिलाए गए।

Football: statistics और अलग markets

Cards,corners,woodwork official video से; footage missing/interrupted हो तो official sources। Card दिखने का समय लागू, offence का समय नहीं; First Card में selected interval। Stoppage time included, extra time केवल explicit condition में। Last Card: कोई card नहीं तो No Cards wins, अन्य lose; same incident में कई players हों तो अंतिम shown card। Team1 to Score Before78:00 में78वाँ minute inclusive। Penalty awarded और red card shown दोनों होने पर संबंधित combined bet wins। Upcoming player bets non-starter/आने वाले substitute पर odds1; Live player events starters/substitutes दोनों actual result से।

Football: three-way total और early payout

Whole-number3-way total में Over/Exactly/Under और कोई refund option नहीं।2–0 पर Over2 lose, Exactly2 win, Under2 lose;3–0 पर Over2 win, बाकी lose। Match न हो और technical defeat/disqualification मिले तो odds1। Official competition website statistics source; discrepancies में company internal/alternative sources ले सकती है। Shots में ball player/referee को लगे या deflect होकर play में/बाहर जाए, गिने जाते हैं। Result

Early Payout1:0,2:0,3:0 variant में regular-time की चुनी one/two/three-goal lead पर final win; extra time/overtime/shootout बाहर। Lead न आए तो final result।

Field hockey, futsal, floorball, beach soccer, water polo, handball

Named group में regular-time result, जब market Including Overtime आदि न कहे। Upcoming/Live duration reference, official regulations लागू। Stoppage से पहले definitively determined outcomes actual result पर।

Ice-hockey-style60-minute scope

Regular time60 मिनट/3×20; Including Overtime, Including Shootouts या Match Winner अलग। Match Result Regular Time60-minute score; Total incl.OT में overtime लेकिन shootout नहीं; Match Winner में दोनों। Playoff To Qualify first-to-four series winner, individual match नहीं। NHL,AHL,KHL,OHL,VHL,ECHL में home/away listing order validity नहीं बदलता।

Buffalo–Toronto के तीन exact examples

Final2:3, period sequence(1:0,1:1,0:1,0:0,0:1)। Match Winner regular+OT+shootout से2:3। Total incl.OT में shootout हटाकर2:2 और(1:0,1:1,0:1,0:0)। Regular-time Match Result2:2 और(1:0,1:1,0:1): Team1/Team2 lose, Draw wins।

Ice-hockey-style अन्य markets

Shootout-inclusive Total में winning team को एक extra goal, attempts की संख्या चाहे जो; losing shootout goals नहीं। ठीक7:00 का goal आठवें minute में। Finish Higher/To Qualify/League Winner/Group Winner/Points official final standings से। Result and Total NHL/KHL/domestic/international में regular time जब अन्यथा नहीं। Overtime Win तभी winner OT में, shootout में नहीं। Player to Score Regular Time और Player to Score a Point regular time तक। दो periods बराबर goals पर संबंधित bets odds1। Early Payout regular-time three-goal lead पर final; OT/shootout नहीं, lead न हो तो final result।

Set/end और racing के अलग fragments

Match और individual sets पर betting; सारे sets खेले जाने हैं। Winner जल्दी तय हो तो unfinished sets odds1, source में remaining play outcome बदल सकता हो वाला exception अलग लिखा है। Official completion/organiser winner और कम से कम एक पूरा end validity condition है; pre-start lineup change पर odds1। Race incomplete और no official result हो तो undetermined bets odds1। FIA final classification racing settlement आधार। Head-to-head दोनों drivers start करें, एक nonstarter तो refund; official higher classification winner, दोनों equal laps पर retire तो odds1।

Esports: organiser, technical defeat और समय

Winner official organiser results में first team/player। Incorrect team/player/pair,tournament,stage,date/start जैसी significant line error पर void का अधिकार। Round/map या whole-match technical defeat पर match तथा affected-map markets odds1। Interrupted incomplete map/match के undetermined bets odds1। Team/player action से असंबद्ध technical replay में पहले undetermined outcomes odds1। Format change/noncompliance पर company सभी bets1 कर सकती है। Referee/regulations का starting map/round handicap पहले description में न हो तो सभी odds1। Team खिलाड़ी कम होने पर regulations के अनुसार जारी रखे तो official result।

Esports: postponement और rehosting

Original start से72 घंटे से अधिक postponement/reschedule पर odds1। Scheduled start से48 घंटे में interrupted match पूरा न हो तो पहले undetermined unsettled markets void। Saved point से rehosting स्वयं refund कारण नहीं।

पहला pistol/frag fragment: start, rounds और substitutions

Map पहली pistol-round damage पर शुरू। First-to13 rounds या tournament-specific संख्या winner। फिर15:15 tie हो तो6-round overtime sets जब तक एक team4/6 जीत न ले। Allowed draw official result पर। Total kills official frags; team kills,suicides,environmental deaths तभी जब frags में दर्ज। एक/दो players substitute या अधिकतम दो बदलाव वाला team/organisation rename void नहीं।

पहला pistol/frag fragment: player markets

Map शुरू न हुआ/no frags या player ने आधे से कम map खेला तो उस player की bets1। कम से कम एक frag के बाद player आधे से अधिक खेलकर हटे तो official statistics; absent हो तो HLTV.org/recognised source। ठीक आधे की boundary इस fragment में अलग नहीं दी गई। Zero rounds map पर all bets1। Grenade kills केवल official opponent grenade-frags।

पहला pistol/frag fragment: recovery और data

Technical pauses,reconnections,delays settlement नहीं बदलते। Outcome तय होने से पहले map restart हो तो replayed map result पर bets। Interrupted/no official winner में undetermined bets void। Map शुरू होने के बाद technical win में केवल determined markets settle, बाकी void। Official stats, या unavailable होने पर recognised source। Broadcast/observer/score/lineup errors और market open होने के बाद game update void कारण नहीं।

Throne/Roshan fragment: winner और objectives

पहले enemy throne destroy करने वाली team winner, frag score चाहे जो; पहले official in-chat GG surrender exception। Main objective destroy होने तक kills गिने जाते हैं। अधिकतम दो substitutions/दो-player वाला team rename void नहीं। First Aegis में पहले pickup, Roshan kill करने वाली team जरूरी नहीं। First Tower/First Barracks in-game log में पहले officially destroyed object से, destruction method कोई भी। Creeps/towers kills और teammate denies संबंधित kill count में नहीं।

Throne/Roshan fragment: timings और counts

Day0:00–4:59, night5:00 से in-game cycle। First Roshan kill prediction, Roshan न मरे तो odds1। First Power-Up Rune6:00 spawn का type। Equal number वाले संबंधित market में odds1। पाँच quick kills या चार quick kills condition game system की declaration से। Whole-time total Over25.0 के लिए कम से कम25:00; fractional Over25.5 के लिए25:30।

Throne/Roshan fragment: restarts

Technical pause और same-state resume पर bets valid। Same selected heroes से restart valid, नए heroes select हों तो सभी void। Paused map उसी state से48 घंटे में resume हो तो valid, अन्यथा unsettled bets void।

Official organiser result और in-game stats आधार। Market खुलने के बाद version/update अथवा broadcast/spectator/score errors void कारण नहीं।

Nexus fragment: परिणाम और structures

Enemy Nexus destroy करने वाली team winner, उस क्षण तक game events। एक/two substitutions या अधिकतम दो-player-change name switch void नहीं। Match end के48 घंटे में organiser result overturn और team disqualify करे तो event की सभी bets void—यह इस fragment का अलग exception है। First Tower official destruction, champion/minion final hit कोई भी। Inhibitor destruction champion,minion या same-team denial किसी से हो, count। Both-teams-Dragon Yes जब हर team उसी map में कम से कम एक Dragon मारे। Baron न मरे तो संबंधित bets1।

Nexus fragment: समय और technical result

Over36.0 के लिए36:00, Over36.5 के लिए36:30। Same-state technical pause/resume valid। Incomplete map/no official winner में determined outcomes छोड़कर bets void। Map start के बाद technical victory पर determined markets settle, बाकी void। Official organiser/match stats आधार।

Nexus fragment: kills और dragons

Kill total केवल champion kills; minions,monsters,structures नहीं। First Dragon पहले dragon मारने वाली team; First-to-X-Kills में पहले X champion kills वाली team। Total dragons में Elemental और Elder, जब otherwise न हो। Player stats official statistics से। Update/version change तथा broadcast/spectator/score errors settlement नहीं बदलते।

दूसरा pistol fragment: अलग restart rule

Match पहली pistol-round damage से शुरू। एक/two substitutions और अधिकतम दो-player-change name switch void नहीं।12:12 पर regulations के overtime, default सभी OT rounds शामिल। Pauses/reconnects/delays और same-state resume valid। लेकिन किसी market outcome के तय होने से पहले restart पर इस fragment में सभी map bets void, जब otherwise न हो; इसे पहले pistol fragment के replay-result rule में नहीं मिलाया गया।

दूसरा pistol fragment: result और data

Incomplete map/no official winner में determined outcomes छोड़कर void। Start के बाद technical victory में determined settle, बाकी void जब otherwise न हो। Match/kills official organiser statistics से। Broadcast/spectator/score errors और market open होने के बाद update void कारण नहीं।

अतिरिक्त map और seven-round fragments

2:2 जैसे tied map/match fragment में deciding additional map, उसके winner को extra point; first elimination/frag से match start। Pre-start technical defeat या no-show/player absence से समय पर start न हो और technical defeat मिले तो event न हुआ माना, bets1। Match के बीच disconnect/DDoS आदि lineup change refund नहीं। अलग single-map fragment में first-to7, permitted6:6 draw; three/five-map match में6:6 पर OT। First kill से map/match start; बाद में team जारी न रख सके और technical defeat मिले तो match/map bets1।

Server restart, goals और Points

Technical server restart जो prior map state simulate कर round/match score बदले, अपने आप odds1 settlement कारण नहीं। Zero played rounds map पर सभी1। अलग goal-game fragment में अधिक goals वाली team winner; default regular-time result, overtime goals केवल relevant market में explicit होने पर। 1w Points Free money tasks और 1w Wheel spins से मिलते हैं; exchange rate अगली source table का अलग विषय है।