MyStake: खेल और प्रतियोगिता सूची

Tower Rush India

https://towerrushindi.com/hi/casinos/mystake/

विषय-सूची

1. मिस्टेक
2. Каталоги, игры, спортивные события и наблюдаемые показатели

मिस्टेक

Каталоги, игры, спортивные события и наблюдаемые показатели

इस अनुभाग के वर्णनात्मक अनुच्छेद कमाई, सुरक्षा, निष्पक्षता और लाभों के बारे में ऑपरेटर की स्वीकृत जानकारी और विज्ञापन शब्दावली दर्ज करते हैं। नामों और संकेतकों की सूचियाँ अपने अनुभागों के संदर्भ में मूल मान रखती हैं। अलग-अलग गुणांक और राशियाँ स्वतंत्र रूप से गिनी जाती हैं; गणनाओं के लिए संकेतकों के निर्धारित संबंधों वाली संरचित तालिकाएँ उपयोग की जाती हैं।

सहबद्ध; लाइव सहायता।

पासवर्ड भूल गए?

पंजीकरण; EN; खेल; लाइव खेल; स्लॉट्स; लाइव कैसीनो; वर्चुअल; रेसिंग; ई-स्पोर्ट्स; टूर्नामेंट; ओरिजिनल्स; मिनी गेम्स; भविष्यवाणी; नया; प्रचार; हॉट; हमारे उत्पाद; खेल सट्टेबाजी; वर्चुअल स्पोर्ट्स; ई-स्पोर्ट; कैसीनो; Mystake लॉगिन; Mystake बोनस क्लब; जानकारी; कंपनी विवरण; जिम्मेदार गेमिंग; गोपनीयता नीति; ब्लॉग; स्पोर्ट्सबुक नियम; मिनीगेम्स प्रोमो कोड; MyStake कैसीनो; सहायता; नियम और शर्तें; अक्सर पूछे जाने वाले प्रश्न; KYC/AML नीति; धनवापसी नीति; विवाद समाधान; निष्पक्षता और RNG परीक्षण विधियाँ; स्व-बहिष्करण; हमसे संपर्क करें; लाइव चैट; support@mystake.email; affiliate@mystake.email.

ध्यान दें! यह जुआ विज्ञापन है। जुआ वित्तीय समस्याओं को हल करने के लिए उपयुक्त नहीं है। कृपया नियम और शर्तें पढ़ें और जिम्मेदारी से खेलें।

mystake.com का संचालन GTW B.V. द्वारा किया जाता है, जो कुराकाओ के कानूनों के तहत निगमित कंपनी है जिसका कंपनी नंबर 165433 है और इसे कुराकाओ गेमिंग प्राधिकरण (CGA) द्वारा ऑफशोर गेम्स ऑफ हज़र्ड पर राष्ट्रीय अध्यादेश (Landsverordening buitengaatse hazardspelen, P.B. 1993, no. 63) (NOOGH) के अनुसार लाइसेंस नंबर OGL/2024/250/0115 के तहत संयोग के खेल प्रदान करने के लिए लाइसेंस प्राप्त है। CYGTW LTD, कंपनी नंबर HE 462903 और पंजीकृत कार्यालय Poreias, 2 3011, लिमासोल, साइप्रस पर, लाइसेंस धारक और मूल कंपनी - GTW B.V. के भुगतान एजेंट के रूप में कार्य करता है।

© कॉपीराइट 2026; बिना शीर्षक पृष्ठ; खाता नहीं है? साइन अप करें।

:root {--app-primary-color-filled: #6291e4;--app-primary-color-filled-light: #6291e415;--app-primary-color-filled-semi-light: #6291e480;}हमसे बात करेंहमारी टीम आपकी किसी भी जरूरत में मदद के लिए तैयार हैउपयोगकर्ता नाम*ईमेल*भाषा*भाषा चुनेंEN - अंग्रेज़ीDE - जर्मनFR - फ्रेंचES - स्पेनिश (स्पेन)AR - स्पेनिश (अर्जेंटीना)IT - इतालवीPT - पुर्तगाली (पुर्तगाल)BR - पुर्तगाली (ब्राज़ील)FI - फ़िनिशHI - हिन्दीCS - चेकKO - कोरियाईNO - नॉर्वेजियनRU - रूसीSV - स्वीडिशSW - स्वाहिलीTR - तुर्कीबातचीत शुरू करें

सभी देखें; सभी गेम; लोकप्रिय कैसीनो; लाइव रूलेट; ब्लैकजैक; गेम शो; लाइव पोकर; लाइव बैकारेट; MyStake लाइव कैसीनो।

चिकन; खेलें; चिकन क्रॉस; चिकन 2; स्काई ऑफ ओलंपस; पेडेलो; आर्माडा; डिनो; स्किड गेम; फ्री किक; रॉयल डर्बी; थिम्बल्स; डाइस; व्हील; रूलेट; टेलीपोर्ट; हायलो; प्लिंको; कैचअप; विंग्ज़; केनो40; पेनल्टी; आइसफील्ड; शूटिंग रेंज; ब्लैकजैक; एक्वारिंग्स; लेपिनाटा; लिम्बो; फ्रॉग; एरो; डोर्स; क्रोको डिनो; ब्रेनरॉट; पांडास्टिक; MyStake - मिनी गेम्स।

Mystake कैसीनो; खेल; कैसीनो; मिनी गेम्स; लाइव कैसीनो; स्लॉट गेम्स; जैकपॉट; कॉड हंटर; एक्सोलोटल; इलुमिनाटी पार्टी; थंडरस्पिन; एवियामास्टर्स 2; BGaming; ज़ीउस की पौराणिक कथाएँ; मियामी मेहेम; हैकसॉ; ले बनी; डेजर्ट मैडनेस; हार्लेक्विन लाइन्स; ड्रैगन पॉट्स; InOut; लावा कॉइन्स 2; बूनगो; स्नूप डॉग डॉलर्स; मार्लिन मास्टर्स OG; फ्रूटिनियंस; माइन स्लॉट 2; मेगा ग्रेटेस्ट कैच; इवोप्ले; फ्रूटोमेनिया; ओह माय गॉड्स; डेलुलु; बिग बोट बिग कैच; चिकन रश; शुगर स्वीट्स; रूलेट लॉबी; प्रैग्मैटिक प्ले; एवोल्यूशन; कैबरे रूलेट; विनफिनिटी; ब्लैकजैक लॉबी; बार ब्लैकजैक; किकऑफ रूलेट; क्रीडरूम्ज़; लाइटनिंग रूलेट; बैकारेट; बड़ी जीत; 39.2K; 35K; 29.4K; 12K; 11.6K; 11.1K; 10.8K; 10.4K; 8.7K; 15.9K; 8.0K; 7.2K; 7.0K; 6.9K; 6.5K; 6.1K; 4.7K; 5.5K; 4.3K; शीर्ष खेल; शीर्ष मिनी गेम्स; VIP क्लब; विशेष गेम्स; Mystake कैंडी ड्रीम्स; Mystake टुंड्रा ट्रेजर्स; Mystake ग्रेटेस्ट कैच; Mystake सेवेंस; Mystake कैंडी; Mystake कबूम; Gates of Mystake; पेनल्टी शूट आउट कप मेनिया; Mystake स्पीड ब्लैकजैक; Mystake फ्रेंच रूलेट; Mystake ओरिजिनल्स; मूल गेम्स; एवियामास्टर्स; पेनल्टी ड्यूएल; Tower Rush; गैलेक्सीज़; पेडेलो; स्किड गैंबलर; एविएटर; स्प्राइब; JetX; स्मार्टसॉफ्ट; बैलून; को मिलियन।

मैच विजेता।

मैच के विजेता पर सट्टा लगाएं।

कुल राउंड।

लड़ाई के दौरान कुल राउंड की संख्या। (1.5 राउंड से अधिक = राउंड 2 (2 मिनट 30 सेकंड और बाद में), 1.5 राउंड से कम = राउंड 2 (2 मिनट 29 सेकंड और पहले)) सेकंड की सटीकता आवश्यक है।

चैंपियनशिप आउटराइट्स; अल्पकालिक आउटराइट्स; पोडियम फिनिश; मैच परिणाम।

लड़ाई का परिणाम। यह या तो लड़ाकू में से एक की जीत या ड्रॉ है।

दूरी के भीतर जीतने के लिए।

किसी भी लड़ाकू की जीत सभी राउंड पूरी तरह से आयोजित होने से पहले हासिल की जाएगी।

पहले लड़ाकू द्वारा दूरी के भीतर जीतने के लिए।

पहले लड़ाकू की जीत सभी राउंड पूरी तरह से आयोजित होने से पहले हासिल की जाएगी।

दूसरे लड़ाकू द्वारा दूरी के भीतर जीतने के लिए।

दूसरे लड़ाकू की जीत सभी राउंड पूरी तरह से आयोजित होने से पहले हासिल की जाएगी।

पहले लड़ाकू द्वारा अंक जीत।

पहला लड़ाकू अंकों से जीतेगा।

दूसरे लड़ाकू द्वारा अंक जीत।

दूसरा लड़ाकू अंकों से जीतेगा।

पहले राउंड के पहले 60 सेकंड में लड़ाई।

मैच के पहले राउंड के पहले साठ सेकंड में लड़ाई खत्म हो जाएगी।

पहले लड़ाकू द्वारा जीतने की विधि।

पहले लड़ाकू की जीतने की विधि पर सट्टा लगाएं (नॉक आउट, तकनीकी नॉक आउट, अयोग्यता या सबमिशन)।

दूसरे लड़ाकू द्वारा जीतने की विधि।

दूसरे लड़ाकू की जीतने की विधि पर सट्टा लगाएं (नॉक आउट, तकनीकी नॉक आउट, अयोग्यता या सबमिशन)।

जीतने की विधि।

जीतने की विधि पर सट्टा लगाएं (नॉक आउट, तकनीकी नॉक आउट, अयोग्यता या सबमिशन)।

किसी भी लड़ाकू की जीतने की विधि पर सट्टा लगाएं (नॉक आउट, तकनीकी नॉक आउट, अयोग्यता या सबमिशन)।

लड़ाई किस राउंड में समाप्त होगी।

मैच किस राउंड में समाप्त होगा।

वह राउंड जिसमें लड़ाई पहले लड़ाकू द्वारा जीती जाएगी।

उस राउंड पर सट्टा लगाएं जिसमें पहला लड़ाकू जीतेगा या वह अंकों से जीतेगा।

वह राउंड जिसमें लड़ाई दूसरे लड़ाकू द्वारा जीती जाएगी।

उस राउंड पर सट्टा लगाएं जिसमें दूसरा लड़ाकू जीतेगा या वह अंकों से जीतेगा।

सट्टा लगाएं कि पहला लड़ाकू किस राउंड में मैच जीतेगा या वह अंकों से जीतेगा।

सट्टा लगाएं कि दूसरा लड़ाकू किस राउंड में जीतेगा या वह अंकों से जीतेगा।

उस राउंड पर सट्टा लगाएं जिसमें लड़ाई समाप्त होती है।

पहला लड़ाकू किस राउंड में सबमिशन द्वारा जीतेगा।

सट्टा लगाएं कि पहला लड़ाकू विशेष रूप से सबमिशन द्वारा किस राउंड में जीतेगा।

दूसरा लड़ाकू किस राउंड में सबमिशन द्वारा जीतेगा।

उस राउंड पर सट्टा लगाएं जिसमें दूसरा लड़ाकू विशेष रूप से सबमिशन द्वारा जीतेगा।

पहला लड़ाकू किस राउंड में KO/TKO/DQ द्वारा जीतेगा।

सट्टा लगाएं कि पहला लड़ाकू विशेष रूप से KO/TKO/DQ द्वारा किस राउंड में जीतेगा। (नॉक आउट, तकनीकी नॉक आउट या अयोग्यता)

दूसरा लड़ाकू किस राउंड में KO/TKO/DQ द्वारा जीतेगा।

उस राउंड पर सट्टा लगाएं जिसमें दूसरा लड़ाकू विशेष रूप से KO/TKO/DQ द्वारा जीतेगा। (नॉक आउट, तकनीकी नॉक आउट, अयोग्यता)

जीतने की विधि (नॉक आउट, सबमिशन या रेफरी निर्णय) या ड्रॉ पर सट्टा लगाएं।

विजेता अंकों से होगा; मैच का विजेता अंकों से तय होता है। (सभी राउंड आयोजित होते हैं); विजेता और सटीक राउंड।

लड़ाई के विजेता और मैच के सटीक राउंड की संख्या पर सट्टा लगाएं।

महत्वपूर्ण स्ट्राइक; पहले लड़ाकू के महत्वपूर्ण स्ट्राइक; दूसरे लड़ाकू के महत्वपूर्ण स्ट्राइक; टेकडाउन; पहले लड़ाकू के टेकडाउन; दूसरे लड़ाकू के टेकडाउन; हेड2हेड।

पहला हाफ - परिणाम।

नियमित समय के पहले हाफ का परिणाम। यह या तो टीमों में से एक की जीत या ड्रॉ है।

पहला हाफ - ड्रॉ नो बेट।

सट्टा लगाया जाता है कि मैच के पहले हाफ नियमित समय में पहली या दूसरी टीम जीतती है। इस समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

पहला हाफ - विषम/सम।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में बनाए गए कुल अंक विषम या सम हैं। (0 अंक सम स्कोर के रूप में गिने जाते हैं)

पहला हाफ - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय के पहले हाफ को सौंपे गए लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाजार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

पहला हाफ - कुल अंक।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में बनाए गए कुल अंक।

पहली तिमाही - परिणाम।

मैच के नियमित समय की पहली तिमाही का परिणाम। यह टीमों में से एक की जीत या ड्रॉ है।

पहली तिमाही - ड्रॉ नो बेट।

सट्टा लगाया जाता है कि मैच के नियमित समय की पहली तिमाही में पहली या दूसरी टीम जीतती है। इस समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

पहली तिमाही - विषम/सम अंक।

नियमित समय की पहली तिमाही में बनाए गए कुल अंक विषम या सम हैं। (0 अंक सम स्कोर के रूप में गिने जाते हैं)

पहली तिमाही - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय के पहले क्वार्टर को निर्धारित अंकों के लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है)।

पहला क्वार्टर - कुल अंक।

मैच के नियमित समय के पहले क्वार्टर में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

मैच विजेता (ओवरटाइम सहित)।

कौन सी टीम ओवरटाइम सहित पूरा मैच जीतेगी।

दूसरा हाफ - परिणाम।

नियमित समय के दूसरे हाफ का परिणाम। यह या तो किसी एक टीम की जीत है या ड्रॉ।

दूसरा हाफ - ड्रॉ पर कोई दांव नहीं।

दांव या तो पहली या दूसरी टीम के मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में जीतने पर लगाया जाता है। इस समय में ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाता है।

दूसरा हाफ - कुल अंक विषम/सम।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा या तो विषम है या सम। (0 अंक को सम स्कोर माना जाता है)

दूसरा हाफ - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ को निर्धारित लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है)।

दूसरा हाफ - कुल अंक।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में बाहरी टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

दूसरा क्वार्टर - परिणाम।

मैच के नियमित समय के दूसरे क्वार्टर का परिणाम। यह किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ है।

दूसरा क्वार्टर - ड्रॉ पर कोई दांव नहीं।

दांव या तो पहली या दूसरी टीम के मैच के नियमित समय के दूसरे क्वार्टर को जीतने पर लगाया जाता है। इस समय में ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाता है।

दूसरा क्वार्टर - विषम/सम अंक।

नियमित समय के दूसरे क्वार्टर में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा या तो विषम है या सम। (0 अंक को सम स्कोर माना जाता है)

दूसरा क्वार्टर - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय के दूसरे क्वार्टर को निर्धारित अंकों के लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है)।

दूसरा क्वार्टर - कुल अंक।

मैच के नियमित समय के दूसरे क्वार्टर में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

तीसरा क्वार्टर - परिणाम।

मैच के नियमित समय के तीसरे क्वार्टर का परिणाम। यह किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ है।

तीसरा क्वार्टर - ड्रॉ पर कोई दांव नहीं।

दांव या तो पहली या दूसरी टीम के मैच के नियमित समय के तीसरे क्वार्टर को जीतने पर लगाया जाता है। इस समय में ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाता है।

तीसरा क्वार्टर - विषम/सम अंक।

नियमित समय के तीसरे क्वार्टर में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा या तो विषम है या सम। (0 अंक को सम स्कोर माना जाता है)

तीसरा क्वार्टर - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय के तीसरे क्वार्टर को निर्धारित अंकों के लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है)।

तीसरा क्वार्टर - कुल अंक।

मैच के नियमित समय के तीसरे क्वार्टर में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

मैच का नियमित समय का परिणाम या तो किसी एक टीम की जीत है या ड्रॉ।

चौथा क्वार्टर - परिणाम।

मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर का परिणाम। यह किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ है।

चौथा क्वार्टर - ड्रॉ पर कोई दांव नहीं।

दांव या तो पहली या दूसरी टीम के मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर को जीतने पर लगाया जाता है। इस समय में ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाता है।

चौथा क्वार्टर - विषम/सम अंक।

नियमित समय के चौथे क्वार्टर में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा या तो विषम है या सम। (0 अंक को सम स्कोर माना जाता है)

चौथा क्वार्टर - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर को निर्धारित अंकों के लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है)।

चौथा क्वार्टर - कुल अंक।

मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

यूरोपीय हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय को निर्धारित लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार तीन संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, ड्रॉ, बाहरी टीम जीतती है)।

हाफटाइम/फुलटाइम।

द टाइमबॉल - दांव लगाएं कि कौन सी टीम मैच के नियमित समय का पहला हाफ जीतती है, साथ ही कौन सी टीम फुल टाइम जीतती है।

सर्वाधिक स्कोरिंग क्वार्टर।

मैच के नियमित समय के क्वार्टरों में से कौन सा बनाए गए अंकों में सबसे अधिक उत्पादक था या सभी बराबर थे।

मैच विजेता और कुल (ओवरटाइम सहित)।

मैच का विजेता और मैच में बनाए गए कुल अंकों की मात्रा (ओवरटाइम सहित)

विषम/सम (ओवरटाइम सहित)।

मैच में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा (ओवरटाइम सहित) या तो विषम है या सम। (0 अंक को सम स्कोर माना जाता है)

क्या ओवरटाइम होगा।

क्या मैच के नियमित समय के बाद ओवरटाइम होगा।

हैंडिकैप (ओवरटाइम सहित)।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच (ओवरटाइम सहित) को निर्धारित लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है)।

कुल अंक (ऊपर-ठीक-नीचे)।

मैच के नियमित समय के दौरान कुल अंकों की मात्रा एक निश्चित मात्रा से या तो ऊपर, ठीक या नीचे है।

अंक सीमा (नियमित समय)।

मैच के नियमित समय में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

कुल अंक (ओवरटाइम सहित)।

मैच में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा (ओवरटाइम सहित)।

बाहरी टीम के कुल अंक (ओवरटाइम सहित)।

पूरे मैच (ओवरटाइम सहित) में बाहरी टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

घरेलू टीम के कुल अंक (ओवरटाइम सहित)।

पूरे मैच (ओवरटाइम सहित) में घरेलू टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

जीत के अंतर।

दांव लगाएं कि दोनों में से कोई भी टीम मैच (नियमित समय) को विशिष्ट अंतर से जीतती है।

कुल अंक; ड्रॉ पर कोई दांव नहीं।

दांव या तो पहली या दूसरी टीम के मैच के नियमित समय में जीतने पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाता है।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय को निर्धारित लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है)।

विषम/सम।

मैच के नियमित समय में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा या तो विषम है या सम। (0 अंक को सम स्कोर माना जाता है)

AAMS मैचबेट नियमित समय।

दांव लगाएं कि घरेलू टीम या बाहरी टीम मैच के नियमित समय को 6+ अंकों से या किसी अन्य स्कोर से जीतती है।

AAMS कुल नियमित समय।

मैच के नियमित समय में अंकों की कुल मात्रा।

अगले {X} अंक कौन स्कोर करता है (ओवरटाइम सहित)।

कौन सी टीम मैच (ओवरटाइम सहित) के दौरान विशिष्ट मात्रा में अंक स्कोर करती है।

जंप बॉल कौन सी टीम जीतती है।

कौन सी टीम मैच शुरू करेगी।

{Z} अंकों की दौड़ (ओवरटाइम सहित)।

दौड़ - कौन सी टीम मैच (ओवरटाइम सहित) के दौरान पहले विशिष्ट मात्रा में अंक स्कोर करेगी।

मैच के नियमित समय के पहले क्वार्टर में अंकों की कुल मात्रा।

पहले पीरियड के लिए AAMS मैचबेट; पहले पीरियड के लिए AAMS कुल; पहला क्वार्टर - {Z} अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सी टीम मैच के नियमित समय के पहले क्वार्टर में पहले विशिष्ट मात्रा में अंक स्कोर करेगी या उनमें से कौन पहले अगला अंक प्राप्त करेगी।

दूसरा क्वार्टर - विषम/सम; दूसरे पीरियड के लिए AAMS मैचबेट; दूसरे पीरियड के लिए AAMS कुल; दूसरा क्वार्टर - {Z} अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सी टीम मैच के नियमित समय के दूसरे क्वार्टर में पहले विशिष्ट मात्रा में अंक स्कोर करेगी या उनमें से कौन पहले अगला अंक प्राप्त करेगी।

तीसरे पीरियड के लिए AAMS मैचबेट।

मैच के नियमित समय के तीसरे क्वार्टर का परिणाम। यह किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ है।

तीसरे पीरियड के लिए AAMS कुल; तीसरा क्वार्टर - {Z} अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सी टीम मैच के नियमित समय के तीसरे क्वार्टर में पहले विशिष्ट मात्रा में अंक स्कोर करेगी या उनमें से कौन पहले अगला अंक प्राप्त करेगी।

चौथे पीरियड के लिए AAMS मैचबेट; चौथे पीरियड के लिए AAMS कुल; चौथा क्वार्टर - {Z} अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सी टीम मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर में पहले विशिष्ट मात्रा में अंक स्कोर करेगी या उनमें से कौन पहले अगला अंक प्राप्त करेगी।

घरेलू टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय में घरेलू टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

बाहरी टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय में बाहरी टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

दूसरा हाफ - परिणाम (ओवरटाइम सहित)।

मैच के दूसरे हाफ (ओवरटाइम सहित) का परिणाम।

दूसरा हाफ - ड्रॉ पर कोई दांव नहीं (ओवरटाइम सहित)।

मैच के दूसरे हाफ (और ओवरटाइम सहित) का विजेता। ड्रॉ की स्थिति में दांव वापस कर दिया जाता है।

दूसरा हाफ - हैंडिकैप (ओवरटाइम सहित)।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ (ओवरटाइम सहित) को निर्धारित लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है)।

दूसरा हाफ - कुल अंक (ओवरटाइम सहित)।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में बनाए गए अंकों की कुल मात्रा (ओवरटाइम सहित)।

दूसरा हाफ - विषम/सम (ओवरटाइम सहित)।

दूसरे हाफ (और ओवरटाइम सहित) में अंकों की कुल मात्रा या तो विषम है या सम।

दोहरा अवसर।

सट्टेबाजी खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय परिणामों को संयोजित करने की पेशकश के साथ जीतने का दोहरा अवसर दिया गया है। (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, पहली या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ)

पहला हाफ - दोहरा अवसर।

सट्टेबाजी खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय पहले हाफ परिणामों को संयोजित करने की पेशकश के साथ जीतने का दोहरा अवसर दिया गया है। (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, पहली या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ)

पहला हाफ - घरेलू टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में घरेलू टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

पहला हाफ - बाहरी टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में बाहरी टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

दूसरा हाफ - दोहरा अवसर।

सट्टेबाजी खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय दूसरे हाफ परिणामों को संयोजित करने की पेशकश के साथ जीतने का दोहरा अवसर दिया गया है। (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, पहली या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ)

दूसरा हाफ - घरेलू टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में घरेलू टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

दूसरा हाफ - बाहरी टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में बाहरी टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

पहला क्वार्टर - दोहरा अवसर।

सट्टेबाजी खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय पहले क्वार्टर परिणामों को संयोजित करने की पेशकश के साथ जीतने का दोहरा अवसर दिया गया है। (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, पहली या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ)

पहला क्वार्टर - घरेलू टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय के पहले क्वार्टर में घरेलू टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

पहला क्वार्टर - बाहरी टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय के पहले क्वार्टर में बाहरी टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

दूसरा क्वार्टर - दोहरा अवसर।

सट्टेबाजी खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय दूसरे क्वार्टर परिणामों को संयोजित करने की पेशकश के साथ जीतने का दोहरा अवसर दिया गया है। (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, पहली या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ)

तीसरा क्वार्टर - दोहरा अवसर।

सट्टेबाजी खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय तीसरे क्वार्टर परिणामों को संयोजित करने की पेशकश के साथ जीतने का दोहरा अवसर दिया गया है। (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, पहली या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ)

दूसरा क्वार्टर - घरेलू टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय के दूसरे क्वार्टर में घरेलू टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

दूसरा क्वार्टर - बाहरी टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय के दूसरे क्वार्टर में बाहरी टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

तीसरा क्वार्टर - घरेलू टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय के तीसरे क्वार्टर में घरेलू टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

तीसरा क्वार्टर - बाहरी टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय के तीसरे क्वार्टर में बाहरी टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

चौथा क्वार्टर - दोहरा अवसर।

सट्टेबाजी खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय चौथे क्वार्टर परिणामों को संयोजित करने की पेशकश के साथ जीतने का दोहरा अवसर दिया गया है। (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, पहली या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ)

चौथा क्वार्टर - घरेलू टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर में घरेलू टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

चौथा क्वार्टर - बाहरी टीम के कुल अंक।

मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर में बाहरी टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल मात्रा।

5 अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सी टीम मैच के नियमित समय में पहले पांच अंक स्कोर करेगी।

10 अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सी टीम मैच के नियमित समय में पहले दस अंक स्कोर करेगी।

20 अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सी टीम मैच के नियमित समय में पहले बीस अंक स्कोर करेगी।

30 अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सी टीम मैच के नियमित समय में पहले तीस अंक स्कोर करेगी।

40 अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सी टीम मैच के नियमित समय में पहले चालीस अंक स्कोर करेगी।

50 अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सी टीम मैच के नियमित समय में पहले पचास अंक स्कोर करेगी।

सर्वाधिक स्कोरिंग क्वार्टर कुल।

मैच के सर्वाधिक स्कोरिंग क्वार्टर में अंकों की कुल मात्रा।

न्यूनतम स्कोरिंग क्वार्टर कुल।

मैच के न्यूनतम स्कोरिंग क्वार्टर में अंकों की कुल मात्रा।

पहला टाइम-आउट।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम पहला टाइम-आउट लेगी।

अंतिम टाइम-आउट।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम अंतिम टाइम-आउट लेगी।

पहला फाउल।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम पहला फाउल करेगी।

अंतिम फाउल।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम अंतिम फाउल करेगी।

पहला रिबाउंड।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम पहला रिबाउंड करेगी।

पहले अंक स्कोर करने वाला।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम पहले अंक स्कोर करती है।

अंतिम अंक स्कोर करना।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम अंतिम अंक स्कोर करती है।

पहले अंक किसके द्वारा स्कोर किए जाएंगे।

मैच के नियमित समय में पहले अंक 2-पॉइंटर, 3-पॉइंटर या फ्री थ्रो द्वारा स्कोर किए जाएंगे।

अंतिम अंक किसके द्वारा स्कोर किए जाएंगे।

मैच के नियमित समय में अंतिम अंक 2-पॉइंटर, 3-पॉइंटर या फ्री थ्रो द्वारा स्कोर किए जाएंगे।

पहला दो-पॉइंटर स्कोर करना।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम पहला 2-पॉइंटर स्कोर करती है।

अंतिम दो-पॉइंटर स्कोर करना।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम अंतिम 2-पॉइंटर स्कोर करती है।

पहला तीन-पॉइंटर स्कोर करना।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम पहला 3-पॉइंटर स्कोर करती है।

अंतिम तीन-पॉइंटर स्कोर करना।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम अंतिम 3-पॉइंटर स्कोर करती है।

पहला फ्री-थ्रो स्कोर करना।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम पहला फ्री-थ्रो स्कोर करती है।

अंतिम फ्री-थ्रो स्कोर करना।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम अंतिम फ्री-थ्रो स्कोर करती है।

सर्वाधिक स्कोरिंग हाफ।

दोनों हाफ में से कौन सा अंकों में सबसे अधिक उत्पादक था। यह ड्रॉ भी हो सकता है।

फ्री थ्रो स्कोर हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय को फ्री थ्रो की मात्रा में निर्धारित लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है)।

फ्री थ्रो स्कोर कुल।

मैच के नियमित समय में स्कोर किए गए फ्री थ्रो की कुल मात्रा।

पहली टीम के फ्री थ्रो स्कोर।

मैच के नियमित समय में घरेलू टीम द्वारा स्कोर किए गए फ्री थ्रो की कुल मात्रा।

दूसरी टीम के फ्री थ्रो स्कोर।

मैच के नियमित समय में बाहरी टीम द्वारा स्कोर किए गए फ्री थ्रो की कुल मात्रा।

दो-पॉइंटर स्कोर हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय को 2-पॉइंटर की मात्रा में निर्धारित लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है)।

दो-पॉइंटर स्कोर कुल।

मैच के नियमित समय में स्कोर किए गए 2-पॉइंटर की कुल मात्रा।

पहली टीम के दो-पॉइंटर स्कोर।

मैच के नियमित समय में घरेलू टीम द्वारा स्कोर किए गए 2-पॉइंटर की कुल मात्रा।

दूसरी टीम के दो-पॉइंटर स्कोर।

मैच के नियमित समय में बाहरी टीम द्वारा स्कोर किए गए 2-पॉइंटर की कुल मात्रा।

तीन-पॉइंटर स्कोर हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय को 3-पॉइंटर की मात्रा में निर्धारित लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है)।

तीन-पॉइंटर स्कोर कुल।

मैच के नियमित समय में स्कोर किए गए 3-पॉइंटर की कुल मात्रा।

घरेलू टीम के तीन-पॉइंटर स्कोर।

मैच के नियमित समय में घरेलू टीम द्वारा स्कोर किए गए 3-पॉइंटर की कुल मात्रा।

बाहरी टीम के तीन-पॉइंटर स्कोर।

मैच के नियमित समय में अवे टीम द्वारा किए गए 3-पॉइंटरों की कुल संख्या।

रिबाउंड हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम रिबाउंड की मात्रा में दिए गए लाभ के साथ मैच का नियमित समय समाप्त करेगी। इस बाजार में केवल दो संभावनाओं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है) पर कई परिणाम मिलते हैं।

रिबाउंड कुल।

मैच के नियमित समय में रिबाउंड की कुल संख्या।

होम टीम रिबाउंड।

मैच के नियमित समय में होम टीम द्वारा रिबाउंड की कुल संख्या।

अवे टीम रिबाउंड।

मैच के नियमित समय में अवे टीम द्वारा रिबाउंड की कुल संख्या।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ का परिणाम।

सट्टेबाजी करने वाले खिलाड़ी को एक सट्टे में मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दो संभावित परिणामों को मिलाकर जीतने का डबल चांस दिया गया है। (होम टीम जीतती है या ड्रा, या तो पहली या दूसरी टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है या ड्रा)

सट्टेबाजी मैच के नियमित समय के पहले हाफ में या तो पहली या दूसरी टीम के जीतने पर की जाती है। नियमित समय में ड्रा होने की स्थिति में, सट्टे की राशि वापस कर दी जाती है।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ पर एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय के पहले हाफ को दिए गए लाभ के साथ समाप्त करेगी। इस बाजार में केवल दो संभावनाओं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है) पर कई परिणाम मिलते हैं।

पहला हाफ - विषम / सम।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान किए गए गोलों की कुल संख्या या तो विषम या सम है। (0 मात्रा सम मानी जाती है)

पहला हाफ - कुल।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान किए गए गोलों की कुल संख्या।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ का परिणाम।

सट्टेबाजी मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में या तो पहली या दूसरी टीम के जीतने पर की जाती है। नियमित समय में ड्रा होने की स्थिति में, सट्टे की राशि वापस कर दी जाती है।

दूसरा हाफ - विषम / सम।

नियमित समय के दूसरे हाफ में किए गए गोलों की संख्या या तो विषम या सम है। (0 मात्रा सम मानी जाती है)

टाइमबॉल - सट्टा लगाएं कि कौन सी टीम मैच के नियमित समय का पहला हाफ जीतती है और साथ ही कौन सी टीम नियमित समय के अंतिम स्कोर में जीतती है।

नियमित समय के किस हाफ में गोलों में अधिक उत्पादकता रही?

मैच परिणाम और कुल।

नियमित समय के परिणाम और नियमित समय में किए गए कुल गोलों पर एक साथ सट्टा लगाएं।

विषम / सम गोल।

मैच के नियमित समय में किए गए गोलों की कुल संख्या या तो विषम या सम है। (0 गोल सम स्कोर माने जाते हैं)

मैच के नियमित समय में किए गए गोलों की कुल संख्या।

मैच के नियमित समय में अवे टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या।

मैच के नियमित समय में होम टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या।

जीत का अंतर।

सट्टा लगाएं कि कोई भी टीम फुल टाइम 1-5, 6-10, दस प्लस अंतर से जीतती है या ड्रा होता है।

हैंडिकैप (1 X 2)।

मैच के नियमित समय के दौरान किए गए गोलों की कुल संख्या।

पहला हाफ - परिणाम।

मैच के पहले हाफ के नियमित समय का परिणाम या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रा है।

पहला हाफ - हैंडिकैप (1X2)।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ पर यूरोपीय हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय के पहले हाफ को दिए गए लाभ के साथ समाप्त करेगी। यह बाजार तीन संभावनाओं (होम टीम जीतती है, ड्रा, अवे टीम जीतती है) पर कई परिणाम प्रदान करता है।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान किए गए गोलों की कुल संख्या।

{Z} गोल कौन करता है (ओवरटाइम सहित)।

उस टीम पर सट्टा लगाएं जो मैच के दौरान (ओवरटाइम सहित) विशिष्ट गोल (संख्या में) करती है।

{Z} गोल तक रेस (ओवरटाइम सहित)।

सट्टा लगाएं कि मैच के दौरान (ओवरटाइम सहित) कौन सी टीम पहले निश्चित संख्या में गोल करती है।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में किए गए गोलों की कुल संख्या या तो विषम या सम है। (0 गोल सम स्कोर माने जाते हैं)

किसी भी हाफ में सर्वाधिक गोल करने वाली टीम।

मैच के नियमित समय के किसी भी हाफ में सर्वाधिक गोल करने वाली टीम पर सट्टा लगाएं।

ओवरटाइम - कुल।

मैच के ओवरटाइम में किए गए गोलों की कुल संख्या।

मैच विजेता (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

सट्टा लगाएं कि मैच का विजेता कौन है, चाहे वह नियमित समय, ओवरटाइम या पेनल्टी में हो।

ओवरटाइम - हैंडिकैप।

मैच के ओवरटाइम पर एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच का ओवरटाइम दिए गए लाभ के साथ समाप्त करेगी। इस बाजार में केवल दो संभावनाओं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है) पर कई परिणाम मिलते हैं।

कुल होम टीम; कुल अवे टीम; पहला हाफ - होम टीम कुल।

नियमित समय के पहले हाफ में होम टीम द्वारा किए गए गोलों की संख्या पर सट्टा लगाएं।

पहला हाफ - अवे टीम कुल।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में अवे टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या।

हाफटाइम/फुलटाइम; अवे टीम सर्वाधिक गोल करने वाला हाफ।

मैच के नियमित समय के किस हाफ में अवे टीम के लिए गोलों में सबसे अधिक उत्पादकता रही।

होम टीम सर्वाधिक गोल करने वाला हाफ।

नियमित समय के किस हाफ में होम टीम के लिए गोलों में अधिक उत्पादकता रही?

पहला हाफ - परिणाम और कुल।

नियमित समय के पहले हाफ के परिणाम और पहले हाफ में किए गए गोलों की संख्या पर एक साथ सट्टा लगाएं।

पहला हाफ - जीत का अंतर।

सट्टा लगाएं कि कोई भी टीम फुल टाइम के पहले हाफ को 1-5, 6-10, दस प्लस अंतर से जीतती है या ड्रा होता है।

कुल रेंज।

मैच के नियमित समय में किए गए गोलों की कुल संख्या रेंज के अनुसार गिनी गई।

पहला हाफ - कुल रेंज।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में किए गए गोलों की कुल संख्या रेंज के अनुसार गिनी गई।

होम टीम कुल रेंज।

मैच के नियमित समय में होम टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या रेंज के अनुसार गिनी गई।

अवे टीम कुल रेंज।

मैच के नियमित समय में अवे टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या रेंज के अनुसार गिनी गई।

पहला पीरियड - परिणाम।

मैच के नियमित समय के पहले पीरियड का परिणाम या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रा है।

पहला पीरियड - दोनों टीमों का गोल करना।

मैच के नियमित समय के पहले पीरियड के दौरान दोनों टीमों को कम से कम एक बार गोल करना होगा।

पहला पीरियड - डबल चांस।

सट्टेबाजी करने वाले खिलाड़ी को एक सट्टे में मैच के नियमित समय के पहले पीरियड के दो संभावित परिणामों को मिलाकर जीतने का डबल चांस दिया गया है। (होम टीम जीतती है या ड्रा, या तो पहली या दूसरी टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है या ड्रा)

पहला पीरियड - ड्रा नो बेट।

सट्टेबाजी मैच के नियमित समय के पहले पीरियड में या तो पहली या दूसरी टीम के जीतने पर की जाती है। नियमित समय में ड्रा होने की स्थिति में, सट्टे की राशि वापस कर दी जाती है।

पहला पीरियड - पहले गोल करने वाली टीम।

मैच के नियमित समय के पहले पीरियड के दौरान कौन सी टीम पहला गोल करेगी।

पहला पीरियड - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय के पहले पीरियड को दिए गए लाभ के साथ समाप्त करेगी। इस बाजार में केवल दो संभावनाओं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है) पर कई परिणाम मिलते हैं।

पहला पीरियड - अंतिम गोल करने वाली टीम।

मैच के नियमित समय के पहले पीरियड के दौरान कौन सी टीम अंतिम गोल करेगी।

पहला पीरियड - विषम/सम गोल।

मैच के नियमित समय के पहले पीरियड में किए गए गोलों की कुल संख्या या तो विषम या सम है। (0 गोल सम स्कोर माने जाते हैं)

पहला पीरियड – कुल।

मैच के नियमित समय के पहले पीरियड में किए गए गोलों की कुल संख्या।

दूसरा पीरियड - परिणाम।

मैच के नियमित समय के दूसरे पीरियड का परिणाम या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रा है।

दूसरा पीरियड - दोनों टीमों का गोल करना।

मैच के नियमित समय के दूसरे पीरियड के दौरान दोनों टीमों को कम से कम एक बार गोल करना होगा।

दूसरा पीरियड - डबल चांस।

सट्टेबाजी करने वाले खिलाड़ी को एक सट्टे में मैच के नियमित समय के दूसरे पीरियड के दो संभावित परिणामों को मिलाकर जीतने का डबल चांस दिया गया है। (होम टीम जीतती है या ड्रा, या तो पहली या दूसरी टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है या ड्रा)

दूसरा पीरियड - ड्रा नो बेट।

सट्टेबाजी मैच के नियमित समय के दूसरे पीरियड में या तो पहली या दूसरी टीम के जीतने पर की जाती है। नियमित समय में ड्रा होने की स्थिति में, सट्टे की राशि वापस कर दी जाती है।

दूसरा पीरियड - पहले गोल करने वाली टीम।

मैच के नियमित समय के दूसरे पीरियड में कौन सी टीम पहले गोल करेगी।

दूसरा पीरियड - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय के दूसरे पीरियड को दिए गए लाभ के साथ समाप्त करेगी। इस बाजार में केवल दो संभावनाओं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है) पर कई परिणाम मिलते हैं।

दूसरा पीरियड - अंतिम गोल करने वाली टीम।

मैच के नियमित समय के दूसरे पीरियड में कौन सी टीम अंतिम गोल करेगी।

दूसरा पीरियड - विषम/सम गोल।

मैच के नियमित समय के दूसरे पीरियड में किए गए गोलों की कुल संख्या या तो विषम या सम है। (0 गोल सम स्कोर माने जाते हैं)

दूसरा पीरियड – कुल।

मैच के नियमित समय के दूसरे पीरियड में किए गए गोलों की कुल संख्या।

मैच विजेता (ओटी और पेन सहित); तीसरा पीरियड - परिणाम।

मैच के नियमित समय के तीसरे पीरियड का परिणाम या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रा है।

तीसरा पीरियड - दोनों टीमों का गोल करना।

मैच के नियमित समय के तीसरे पीरियड के दौरान दोनों टीमों को कम से कम एक बार गोल करना होगा।

तीसरा पीरियड - डबल चांस।

सट्टेबाजी करने वाले खिलाड़ी को एक सट्टे में मैच के नियमित समय के तीसरे पीरियड के दो संभावित परिणामों को मिलाकर जीतने का डबल चांस दिया गया है। (होम टीम जीतती है या ड्रा, या तो पहली या दूसरी टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है या ड्रा)

तीसरा पीरियड - ड्रा नो बेट।

सट्टेबाजी मैच के नियमित समय के तीसरे पीरियड में या तो पहली या दूसरी टीम के जीतने पर की जाती है। नियमित समय में ड्रा होने की स्थिति में, सट्टे की राशि वापस कर दी जाती है।

तीसरा पीरियड - पहले गोल करने वाली टीम।

मैच के नियमित समय के तीसरे पीरियड के दौरान कौन सी टीम पहला गोल करेगी।

तीसरा पीरियड - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय के तीसरे पीरियड को दिए गए लाभ के साथ समाप्त करेगी। इस बाजार में केवल दो संभावनाओं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है) पर कई परिणाम मिलते हैं।

तीसरा पीरियड - अंतिम गोल करने वाली टीम।

मैच के नियमित समय के तीसरे पीरियड के दौरान कौन सी टीम अंतिम गोल करेगी।

तीसरा पीरियड - विषम/सम गोल।

मैच के नियमित समय के तीसरे पीरियड में किए गए गोलों की कुल संख्या या तो विषम या सम है। (0 गोल सम स्कोर माने जाते हैं)

तीसरा पीरियड - कुल।

मैच के नियमित समय के तीसरे पीरियड में किए गए गोलों की कुल संख्या।

मैच के नियमित समय के दौरान दोनों टीमों को कम से कम एक बार गोल करना होगा।

मैच के नियमित समय के सही स्कोर पर सट्टा लगाएं।

पहले गोल करने वाली टीम।

सट्टा लगाएं कि मैच के नियमित समय के दौरान कौन सी टीम पहला गोल करती है।

हैंडिकैप (ओटी और पेन सहित)।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) को दिए गए लाभ के साथ समाप्त करेगी। इस बाजार में केवल दो संभावनाओं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है) पर कई परिणाम मिलते हैं।

सर्वाधिक गोल करने वाला पीरियड।

नियमित समय के किस पीरियड में गोलों में अधिक उत्पादकता रही।

अंतिम गोल करने वाली टीम।

मैच के नियमित समय के दौरान कौन सी टीम अंतिम गोल करेगी।

मैच परिणाम और कुल।

नियमित समय के परिणाम और नियमित समय में किए गए गोलों की संख्या पर एक साथ सट्टा लगाएं।

विषम/सम गोल (ओटी और पेन सहित)।

मैच में (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) किए गए गोलों की कुल संख्या या तो विषम या सम है। (0 गोल सम स्कोर माने जाते हैं)

सट्टा लगाएं कि नियमित समय के बाद ओवरटाइम होता है या नहीं। यदि एक्स्ट्रा टाइम कम से कम एक मिनट के लिए होता है और फिर स्थगित या रद्द कर दिया जाता है, तो सट्टा जीत लिया जाता है। यदि किसी भी कारण से एक्स्ट्रा टाइम निर्धारित किया जाता है लेकिन शुरू नहीं होता है, तो कंपनी लाइव सट्टेबाजी के लिए 48 घंटे और प्री-मैच के लिए 24 घंटे प्रतीक्षा करती है। यदि उल्लिखित समय के बाद एक्स्ट्रा टाइम खेला जाता है, तो सट्टा हार जाता है।

मैच के नियमित समय में किए गए गोलों की कुल संख्या।

कुल (ओटी और पेन सहित)।

मैच में (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) किए गए गोलों की कुल संख्या।

जीत का अंतर।

सट्टा लगाएं कि कोई भी टीम फुल टाइम को एक, दो, तीन प्लस अंतर से जीतती है या ड्रा होता है।

हैंडिकैप (1X2) (ओटी और पेन सहित)।

मैच का विजेता कौन होगा।

सही फ्रेम स्कोर (11 फ्रेम में से सर्वश्रेष्ठ)।

मैच के सही स्कोर पर सट्टा लगाएं।

सही स्कोर (5 फ्रेम में से सर्वश्रेष्ठ); सही स्कोर (7 फ्रेम में से सर्वश्रेष्ठ); सही फ्रेम स्कोर (9 फ्रेम में से सर्वश्रेष्ठ); पहला फ्रेम - विजेता।

पहले फ्रेम के विजेता पर सट्टा लगाएं। ड्रा होने की स्थिति में, सट्टे की राशि वापस कर दी जाती है।

फ्रेम हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी फ्रेम में दिए गए लाभ के साथ मैच समाप्त करेगा। यह बाजार दो संभावनाओं - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है - पर कई परिणाम प्रदान करता है।

कुल फ्रेम।

मैच में फ्रेम की कुल संख्या।

शेष मैच {Z} कौन जीतता है।

सट्टा लगाएं कि वर्तमान फ्रेम से शेष मैच कौन सा खिलाड़ी जीतता है। (लाइव बाजार)

{X} फ्रेम - विजेता।

मैच के विशिष्ट फ्रेम के विजेता पर सट्टा लगाएं। ड्रा होने की स्थिति में, सट्टे की राशि वापस कर दी जाती है।

सही स्कोर स्नूकर; {X} फ्रेम के बाद नेता।

विशिष्ट संख्या के फ्रेम के बाद खेल का नेता कौन सा खिलाड़ी होगा।

{X} फ्रेम - {Y} बॉल पॉट करने वाला खिलाड़ी।

मैच के विशिष्ट फ्रेम में विशिष्ट बॉल कौन सा खिलाड़ी पॉट करेगा।

{X} फ्रेम - अंतिम बॉल पॉट करने वाला खिलाड़ी।

मैच के विशिष्ट फ्रेम में कौन सा खिलाड़ी अंतिम बॉल पॉट करेगा।

{X} फ्रेम - 30 तक रेस।

रेस - विशिष्ट फ्रेम के दौरान कौन सा खिलाड़ी पहले 30 अंक प्राप्त करेगा।

{X} फ्रेम - सर्वाधिक ब्रेक वाला खिलाड़ी।

उस खिलाड़ी पर सट्टा लगाएं जिसका मैच के विशिष्ट फ्रेम में सर्वाधिक ब्रेक होगा।

{X} फ्रेम - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी अंकों में दिए गए लाभ के साथ मैच का विशिष्ट फ्रेम समाप्त करेगा। यह बाजार दो संभावनाओं - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है - पर कई परिणाम प्रदान करता है।

{X} फ्रेम तक रेस।

रेस - मैच में कौन सा खिलाड़ी पहले विशिष्ट संख्या के फ्रेम जीतेगा।

{X} फ्रेम - पहले पॉट की गई रंगीन बॉल।

मैच के विशिष्ट फ्रेम में सबसे पहले कौन सी बॉल पॉट की जाएगी। (पीली, हरी, भूरी, काली, नीली, गुलाबी)

{X} फ्रेम - अंतिम अंक प्राप्त किए गए।

उस विशिष्ट रंग की बॉल पर सट्टा लगाएं जिससे विशिष्ट फ्रेम में अंतिम अंक प्राप्त किए जाएंगे। (पीली, हरी, भूरी, काली, नीली, गुलाबी, लाल या फाउल)

{X} फ्रेम - अंकों की विषम/सम संख्या।

मैच के विशिष्ट फ्रेम में अंकों की कुल संख्या या तो विषम या सम है। (0 सम माना जाता है)

{X} फ्रेम - क्या फाउल होगा।

सट्टा लगाएं कि मैच के विशिष्ट फ्रेम में फाउल होगा या नहीं।

{X} - फ्रेम - 50+ ब्रेक वाला कोई भी खिलाड़ी।

सट्टा लगाएं कि मैच के विशिष्ट फ्रेम में किसी भी खिलाड़ी का 50+ ब्रेक होगा।

{X} फ्रेम - खिलाड़ी 1 का 50+ ब्रेक।

सट्टा लगाएं कि मैच के विशिष्ट फ्रेम में खिलाड़ी 1 का 50+ अंकों का ब्रेक होगा।

{X} फ्रेम - खिलाड़ी 2 का 50+ ब्रेक।

सट्टा लगाएं कि मैच के विशिष्ट फ्रेम में खिलाड़ी 2 का 50+ अंकों का ब्रेक होगा।

{X} फ्रेम - 100+ ब्रेक वाला कोई भी खिलाड़ी।

सट्टा लगाएं कि मैच के विशिष्ट फ्रेम में किसी भी खिलाड़ी का 100+ ब्रेक होगा।

{X} फ्रेम - खिलाड़ी 1 का 100+ ब्रेक।

सट्टा लगाएं कि मैच के विशिष्ट फ्रेम में खिलाड़ी 1 का 100+ अंकों का ब्रेक होगा।

{X} फ्रेम - खिलाड़ी 2 का 100+ ब्रेक।

सट्टा लगाएं कि मैच के विशिष्ट फ्रेम में खिलाड़ी 2 का 100+ अंकों का ब्रेक होगा।

{X} फ्रेम - सर्वाधिक ब्रेक।

मैच के विशिष्ट फ्रेम में किसी भी खिलाड़ी के ब्रेक में अंकों की सर्वाधिक संख्या।

{X} फ्रेम - कुल अंक।

मैच के विशिष्ट फ्रेम में अंकों की कुल संख्या।

मैच निर्णायक फ्रेम तक जाएगा।

फ्रेम में स्कोर बराबर है और विजेता का फैसला अंतिम फ्रेम से होगा। (फ्रेम की संख्या मैच से पहले तय होती है। अधिकतम फ्रेम की कुल संख्या हमेशा विषम होती है। पहला खिलाड़ी जो बहुमत फ्रेम जीतता है, मैच जीतता है)

फ्रेम की विषम/सम संख्या।

मैच में फ्रेम की कुल संख्या या तो विषम या सम है। (0 मात्रा सम मानी जाती है)

{X} फ्रेम के बाद सही स्कोर।

विशिष्ट संख्या के फ्रेम के बाद मैच के सही स्कोर पर सट्टा लगाएं।

फ्रेम {X} से {Y} - {Z} लगातार फ्रेम विजेता।

एक विशिष्ट फ्रेम से दूसरे तक विशिष्ट लगातार फ्रेम की संख्या के विजेता पर सट्टा लगाएं। उदाहरण के लिए, फ्रेम 2 से 5 तक लगातार फ्रेम की संख्या का विजेता।

पहला फ्रेम - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी अंकों में दिए गए लाभ के साथ मैच का पहला फ्रेम समाप्त करेगा। यह बाजार दो संभावनाओं - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है - पर कई परिणाम प्रदान करता है।

पहला फ्रेम - कुल।

मैच के पहले फ्रेम में अंकों की कुल संख्या।

पहला पीरियड विजेता होम/अवे; दूसरा पीरियड विजेता होम/अवे।

दूसरे फ्रेम के विजेता पर सट्टा लगाएं। ड्रा होने की स्थिति में, सट्टे की राशि वापस कर दी जाती है।

तीसरा पीरियड विजेता होम/अवे।

तीसरे फ्रेम के विजेता पर सट्टा लगाएं। ड्रा होने की स्थिति में, सट्टे की राशि वापस कर दी जाती है।

चौथा पीरियड विजेता होम/अवे।

चौथे फ्रेम के विजेता पर सट्टा लगाएं। ड्रा होने की स्थिति में, सट्टे की राशि वापस कर दी जाती है।

पांचवां पीरियड विजेता होम/अवे।

पांचवें फ्रेम के विजेता पर सट्टा लगाएं। ड्रा होने की स्थिति में, सट्टे की राशि वापस कर दी जाती है।

छठा पीरियड विजेता होम/अवे।

छठे फ्रेम के विजेता पर दांव लगाएं। ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाएगा।

7वें पीरियड का विजेता होम/अवे।

सातवें फ्रेम के विजेता पर दांव लगाएं। ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाएगा।

8वें पीरियड का विजेता होम/अवे।

आठवें फ्रेम के विजेता पर दांव लगाएं। ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाएगा।

9वें पीरियड का विजेता होम/अवे।

नौवें फ्रेम के विजेता पर दांव लगाएं। ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाएगा।

10वें पीरियड का विजेता होम/अवे।

दसवें फ्रेम के विजेता पर दांव लगाएं। ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाएगा।

11वें पीरियड का विजेता होम/अवे।

ग्यारहवें फ्रेम के विजेता पर दांव लगाएं। ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाएगा।

मैच का परिणाम या तो किसी एक खिलाड़ी की जीत है या ड्रॉ।

विजेता।

दांव लगाएं कि कौन सा पहलवान मैच जीतता है।

पहला सेट - सही स्कोर।

मैच के पहले सेट का सही स्कोर।

पहला सेट - गेम हैंडीकैप।

एशियन हैंडीकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी गेम में दिए गए लाभ के साथ मैच का पहला सेट समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

पहला सेट - क्या टाईब्रेक होगा।

क्या मैच के पहले सेट में टाईब्रेक होगा। टाईब्रेक तब समाप्त होता है जब एक खिलाड़ी सात अंक तक पहुंच जाता है, बशर्ते वह अपने प्रतिद्वंद्वी से दो अंक आगे हो। यदि टाईब्रेक में स्कोर 6-6 हो जाता है, तो टाईब्रेक जीतने के लिए खिलाड़ी को दो अंकों का लाभ होना चाहिए।

पहला सेट - कुल गेम।

दांव लगाएं कि मैच के पहले सेट के दौरान कितने गेम खेले जाएंगे।

पहले सेट का विजेता।

मैच के पहले सेट का विजेता।

दूसरा सेट - विजेता।

मैच के दूसरे सेट का विजेता।

कोई भी सेट शून्य पर 6:0 या 0:6।

क्या कोई भी सेट गेम में 6:0 या 0:6 के स्कोर के साथ समाप्त होगा।

सही स्कोर (3 सेट में से सर्वश्रेष्ठ)।

सेट के अनुसार मैच का सही स्कोर।

सही स्कोर (5 सेट में से सर्वश्रेष्ठ); दोहरा परिणाम (पहला सेट/मैच)।

दोहरा मौका - कौन सा खिलाड़ी पहला सेट जीतता है और साथ ही उनमें से कौन मैच जीतता है।

गेम हैंडीकैप।

एशियन हैंडीकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी गेम में दिए गए लाभ के साथ मैच समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

विषम/सम संख्या में गेम।

मैच में खेले गए गेम की कुल संख्या या तो विषम है या सम।

खिलाड़ी 1 एक सेट जीतेगा।

खिलाड़ी एक मैच का विशिष्ट सेट जीतता है।

खिलाड़ी 2 एक सेट जीतेगा।

खिलाड़ी दो मैच का विशिष्ट सेट जीतता है।

सेट हैंडीकैप।

एशियन हैंडीकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी सेट में दिए गए लाभ के साथ मैच समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

क्या टाईब्रेक होगा।

क्या मैच के दौरान टाईब्रेक होगा। टाईब्रेक तब समाप्त होता है जब एक खिलाड़ी सात अंक तक पहुंच जाता है, बशर्ते वह अपने प्रतिद्वंद्वी से दो अंक आगे हो। यदि टाईब्रेक में स्कोर 6-6 हो जाता है, तो टाईब्रेक जीतने के लिए खिलाड़ी को दो अंकों का लाभ होना चाहिए।

कुल गेम।

दांव लगाएं कि मैच के दौरान कितने गेम खेले जाएंगे।

खिलाड़ी 1 के कुल गेम।

मैच में खिलाड़ी 1 द्वारा जीते गए गेम की कुल संख्या।

खिलाड़ी 2 के कुल गेम।

मैच में खिलाड़ी 2 द्वारा जीते गए गेम की कुल संख्या।

सटीक सेट (3 में से सर्वश्रेष्ठ)।

मैच के दौरान कितने सेट खेले जाएंगे। महिला प्रतियोगिता में यह या तो 2 या 3 होता है। पुरुषों में 3 से 5।

सटीक सेट (5 में से सर्वश्रेष्ठ); मैच का विजेता। (खिलाड़ी 1 या खिलाड़ी 2); {X} सेट - विजेता।

कौन सा खिलाड़ी मैच का विशिष्ट सेट जीतता है।

{X} सेट - कौन सा खिलाड़ी {Y} और {Z} गेम जीतेगा।

कौन सा खिलाड़ी सेट में विशिष्ट एक और दूसरा गेम जीतेगा।

{X} सेट - सही स्कोर।

मैच के विशिष्ट सेट के सही स्कोर पर दांव लगाएं।

पहला सेट - गेम {X} का विजेता।

पहले सेट के विशिष्ट गेम का विजेता।

दूसरा सेट - गेम {X} का विजेता।

दूसरे सेट के विशिष्ट गेम का विजेता।

तीसरा सेट - गेम {X} का विजेता; चौथा सेट - गेम {X} का विजेता।

चौथे सेट के विशिष्ट गेम का विजेता।

पांचवां सेट - गेम {X} का विजेता।

पांचवें सेट के विशिष्ट गेम का विजेता।

{X} सेट - गेम हैंडीकैप।

एशियन हैंडीकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी विशिष्ट सेट में गेम में दिए गए लाभ के साथ मैच समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

दांव लगाएं कि मैच के पहले सेट के दौरान कितने गेम खेले जाएंगे।

दूसरा सेट - कुल गेम।

दांव लगाएं कि मैच के दूसरे सेट के दौरान कितने गेम खेले जाएंगे।

तीसरा सेट - कुल गेम।

दांव लगाएं कि मैच के तीसरे सेट के दौरान कितने गेम खेले जाएंगे।

चौथा सेट - कुल गेम।

दांव लगाएं कि मैच के चौथे सेट के दौरान कितने गेम खेले जाएंगे।

पांचवां सेट - कुल गेम।

दांव लगाएं कि मैच के पांचवें सेट के दौरान कितने गेम खेले जाएंगे।

{X} सेट - विषम/सम गेम।

विशिष्ट सेट में गेम की संख्या या तो विषम है या सम।

सेट 1 के गेम {X} का स्कोर।

पहले सेट के विशिष्ट गेम का स्कोर।

सेट 2 के गेम {X} का स्कोर।

दूसरे सेट के विशिष्ट गेम का स्कोर।

सेट 3 के गेम {X} का स्कोर।

तीसरे सेट के विशिष्ट गेम का स्कोर।

सेट 4 के गेम {X} का स्कोर।

चौथे सेट के विशिष्ट गेम का स्कोर।

सेट 5 के गेम {X} का स्कोर।

पांचवें सेट के विशिष्ट गेम का स्कोर।

सेट 1 के गेम {X} का स्कोर या ब्रेक।

पहले सेट के विशिष्ट गेम का सही स्कोर या ब्रेक।

सेट 2 के गेम {X} का स्कोर या ब्रेक।

दूसरे सेट के विशिष्ट गेम का सही स्कोर या ब्रेक।

सेट 3 के गेम {X} का स्कोर या ब्रेक।

तीसरे सेट के विशिष्ट गेम का सही स्कोर या ब्रेक।

{X} सेट - {Y} गेम ड्यूस तक।

क्या विशिष्ट सेट में ड्यूस (40 - 40) होगा।

{X} सेट - क्या टाईब्रेक होगा।

क्या मैच के विशिष्ट सेट के दौरान टाईब्रेक होगा। टाईब्रेक तब समाप्त होता है जब एक खिलाड़ी सात अंक तक पहुंच जाता है, बशर्ते वह अपने प्रतिद्वंद्वी से दो अंक आगे हो। यदि टाईब्रेक में स्कोर 6-6 हो जाता है, तो टाईब्रेक जीतने के लिए खिलाड़ी को दो अंकों का लाभ होना चाहिए।

सेट 4 के गेम {X} का स्कोर या ब्रेक।

चौथे सेट के विशिष्ट गेम का सही स्कोर या ब्रेक।

सेट 5 के गेम {X} का स्कोर या ब्रेक।

पांचवें सेट के विशिष्ट गेम का सही स्कोर या ब्रेक।

{X} सेट - {Y} गेम सटीक अंक।

मैच के विशिष्ट सेट में सटीक अंक।

{X} सेट - गेम {Y} में {Z} अंक कौन जीतता है।

विशिष्ट सेट के विशिष्ट गेम में कौन सा खिलाड़ी विशिष्ट अंक (पहला, दूसरा, तीसरा, चौथा, पांचवां, आदि) प्राप्त करेगा।

{X} सेट - {Y} गेम {Z} अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सा खिलाड़ी पहले विशिष्ट संख्या में अंक प्राप्त करेगा या विशिष्ट सेट के विशिष्ट गेम के दौरान उनमें से कौन अगले अंक प्राप्त करता है।

दौड़ - कौन सा खिलाड़ी पहले विशिष्ट संख्या में गेम जीतेगा या विशिष्ट सेट के दौरान उनमें से कौन अगला गेम जीतता है।

{X} सेट - {Y} गेम अंक विषम/सम।

विशिष्ट सेट के विशिष्ट गेम में अंकों की संख्या या तो विषम है या सम।

विजेता और कुल।

मैच का विजेता और मैच में कुल गेम की संख्या।

सबसे अधिक स्कोरिंग सेट।

मैच के दौरान कौन सा सेट सबसे अधिक स्कोरिंग होगा।

कुल टाई-ब्रेक।

मैच के दौरान कुल टाई-ब्रेक की संख्या।

कुल सेट।

मैच के दौरान खेले गए सेट की कुल संख्या।

पहला अंक जीता।

मैच में कौन सा खिलाड़ी पहला अंक जीतेगा।

मैच में पहला गेम जीतना।

मैच में कौन सा खिलाड़ी पहला गेम जीतेगा।

पहले गेम में कुल अंक।

मैच के पहले गेम में कुल अंकों की संख्या।

पहले गेम में खिलाड़ी 1 के कुल अंक।

मैच के पहले गेम में खिलाड़ी 1 द्वारा एकत्र किए गए कुल अंकों की संख्या।

पहले गेम में खिलाड़ी 2 के कुल अंक।

मैच के पहले गेम में खिलाड़ी 2 द्वारा एकत्र किए गए कुल अंकों की संख्या।

पहले सेट में टाई-ब्रेक।

क्या मैच के पहले सेट में टाई-ब्रेक होगा।

मैच के दौरान अधिक ब्रेक करना।

दांव लगाएं कि कौन सा खिलाड़ी मैच के दौरान अधिक ब्रेक करेगा।

मैच में कुल ब्रेक।

मैच के दौरान कुल ब्रेक की संख्या।

पहले सेट में कुल ब्रेक।

मैच के पहले सेट के दौरान कुल ब्रेक की संख्या।

पहले सेट में पहला ब्रेक।

मैच के पहले सेट के दौरान कौन सा खिलाड़ी पहला ब्रेक लेगा।

खिलाड़ी 1 का पहले या दूसरे गेम में ब्रेक।

खिलाड़ी 1 पहले या दूसरे गेम में ब्रेक लेगा।

खिलाड़ी 2 का पहले या दूसरे गेम में ब्रेक।

खिलाड़ी 2 पहले या दूसरे गेम में ब्रेक लेगा।

पहला सेट - कुल सेट पॉइंट।

मैच के पहले सेट में कुल सेट पॉइंट की संख्या।

पहला एस।

कौन सा खिलाड़ी पहला एस अंक लेगा।

एस हैंडीकैप।

एशियन हैंडीकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी एस में दिए गए लाभ के साथ मैच समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

एस की कुल संख्या।

मैच के दौरान एस की कुल संख्या।

खिलाड़ी 1 के कुल एस।

मैच में खिलाड़ी एक द्वारा कुल एस की संख्या।

खिलाड़ी 2 के कुल एस।

मैच में खिलाड़ी दो द्वारा कुल एस की संख्या।

पहला सेट - कुल एस।

मैच के पहले सेट के दौरान कुल एस की संख्या।

खिलाड़ी 1 का पहले या दूसरे गेम में एस।

दांव लगाएं कि क्या खिलाड़ी 1 पहले या दूसरे गेम में एस के साथ अंक प्राप्त करेगा।

खिलाड़ी 2 का पहले या दूसरे गेम में एस।

दांव लगाएं कि क्या खिलाड़ी 2 पहले या दूसरे गेम में एस के साथ अंक प्राप्त करेगा।

पहला डबल फॉल्ट।

कौन सा खिलाड़ी मैच में डबल फॉल्ट करेगा।

डबल फॉल्ट हैंडीकैप।

एशियन हैंडीकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी डबल फॉल्ट (दूसरी सर्विस पर फॉल्ट करना। सर्वर अंक खो देता है) में दिए गए लाभ के साथ मैच समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

डबल फॉल्ट कुल।

मैच के दौरान डबल फॉल्ट (दूसरी सर्विस पर फॉल्ट करना। सर्वर अंक खो देता है) की कुल संख्या

खिलाड़ी 1 के डबल फॉल्ट कुल।

मैच के दौरान खिलाड़ी 1 द्वारा डबल फॉल्ट (दूसरी सर्विस पर फॉल्ट करना। सर्वर अंक खो देता है) की कुल संख्या।

खिलाड़ी 2 के डबल फॉल्ट कुल।

मैच के दौरान खिलाड़ी 2 द्वारा डबल फॉल्ट (दूसरी सर्विस पर फॉल्ट करना। सर्वर अंक खो देता है) की कुल संख्या।

पहला सेट - कुल डबल फॉल्ट।

मैच के पहले सेट में कुल डबल फॉल्ट की संख्या।

पहला सेट - डबल फॉल्ट।

क्या मैच के सेट में डबल फॉल्ट होगा।

खिलाड़ी 1 का पहले या दूसरे गेम में डबल फॉल्ट।

खिलाड़ी 1 का मैच के पहले या दूसरे गेम में डबल फॉल्ट होगा।

खिलाड़ी 2 का पहले या दूसरे गेम में डबल फॉल्ट।

खिलाड़ी 2 का मैच के पहले या दूसरे गेम में डबल फॉल्ट होगा।

कुल मैच पॉइंट।

मैच में कुल मैच पॉइंट (टेनिस में एक स्थिति जब अगला अंक जीतने वाला व्यक्ति मैच जीत जाएगा) की संख्या।

खिलाड़ी 1 - पहली सर्विस %।

मैच के दौरान खिलाड़ी 1 द्वारा सफल पहली सर्विस प्रतिशत एक निश्चित मात्रा से अधिक या कम है।

खिलाड़ी 2 - पहली सर्विस %।

मैच के दौरान खिलाड़ी 2 द्वारा सफल पहली सर्विस प्रतिशत एक निश्चित मात्रा से अधिक या कम है।

खिलाड़ी 1 - पहली सर्विस पर जीत %।

मैच के दौरान खिलाड़ी 1 द्वारा पहली सर्विस जीतने का प्रतिशत एक निश्चित मात्रा से कम या अधिक है।

खिलाड़ी 2 - पहली सर्विस पर जीत %।

मैच के दौरान खिलाड़ी 2 द्वारा पहली सर्विस जीतने का प्रतिशत एक निश्चित मात्रा से कम या अधिक है।

पहला सेट कितने समय तक चलता है (मिनट)।

पहला सेट मिनटों में कितने समय तक चलेगा।

मैच कितने समय तक चलता है (मिनट)।

मैच मिनटों में कितने समय तक चलेगा।

सबसे अधिक स्कोरिंग सेट कुल।

गेम में सबसे अधिक स्कोरिंग सेट कुल।

सबसे कम स्कोरिंग सेट कुल।

गेम में सबसे कम स्कोरिंग सेट कुल।

पहला सेट हारना और मैच जीतना।

विशिष्ट खिलाड़ी पहला सेट हारेगा और मैच जीतेगा।

खिलाड़ी 1 जीतेगा और कुल अंडर।

पहला खिलाड़ी मैच जीतेगा और मैच के दौरान कुल गेम की संख्या एक निश्चित मात्रा से कम है।

खिलाड़ी 2 जीतेगा और कुल अंडर।

दूसरा खिलाड़ी मैच जीतेगा और मैच के दौरान कुल गेम की संख्या एक निश्चित मात्रा से कम है।

खिलाड़ी 1 जीतेगा और कुल ओवर।

पहला खिलाड़ी मैच जीतेगा और मैच के दौरान कुल गेम की संख्या एक निश्चित मात्रा से अधिक है।

खिलाड़ी 2 जीतेगा और कुल ओवर।

दूसरा खिलाड़ी मैच जीतेगा और मैच के दौरान कुल गेम की संख्या एक निश्चित मात्रा से अधिक है।

मैच एक एस से जीता जाएगा।

दांव लगाएं कि क्या मैच एक एस से जीता जाएगा।

पहला सेट - खिलाड़ी 1 के कुल एस।

मैच के पहले सेट के दौरान खिलाड़ी 1 द्वारा कुल एस की संख्या।

पहला सेट - खिलाड़ी 2 के कुल एस।

मैच के पहले सेट के दौरान खिलाड़ी 2 द्वारा कुल एस की संख्या।

पहला सेट - विजेता।

पहले सेट का विजेता।

दूसरे सेट का विजेता।

तीसरा सेट - विजेता।

तीसरे सेट का विजेता।

चौथा सेट - विजेता।

चौथे सेट का विजेता।

पांचवां सेट - विजेता।

पांचवें सेट का विजेता।

दूसरा सेट - गेम हैंडीकैप।

एशियन हैंडीकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी गेम में दिए गए लाभ के साथ मैच का दूसरा सेट समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

तीसरा सेट - गेम हैंडीकैप।

एशियन हैंडीकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी गेम में दिए गए लाभ के साथ मैच का तीसरा सेट समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

चौथा सेट - गेम हैंडीकैप।

एशियन हैंडीकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी गेम में दिए गए लाभ के साथ मैच का चौथा सेट समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

पांचवां सेट - गेम हैंडीकैप।

एशियन हैंडीकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी गेम में दिए गए लाभ के साथ मैच का पांचवां सेट समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

गेम विजेता सेट/गेम {Z}।

मैच के विशिष्ट सेट के विशिष्ट गेम का विजेता।

पॉइंट विजेता। सेट/गेम/पॉइंट {Z}।

कौन सा खिलाड़ी विशिष्ट सेट के विशिष्ट गेम का विशिष्ट अंक जीतेगा।

पहला सेट {Z} गेम की दौड़।

दौड़ - कौन सा खिलाड़ी पहले सेट में पहले विशिष्ट संख्या में गेम जीतेगा।

सबसे अधिक एस।

मैच के दौरान एस में परिणाम। या तो पहला या दूसरा खिलाड़ी जीतता है या ड्रॉ।

पहला सेट - सबसे अधिक एस।

मैच के पहले सेट के दौरान एस में परिणाम। या तो पहला या दूसरा खिलाड़ी जीतता है या ड्रॉ।

पहला सेट - एस हैंडीकैप।

एशियन हैंडीकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी एस में दिए गए लाभ के साथ मैच का पहला सेट समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

सबसे अधिक डबल फॉल्ट।

मैच के दौरान डबल फॉल्ट में परिणाम। या तो पहला या दूसरा खिलाड़ी जीतता है या ड्रॉ।

पहला सेट - सबसे अधिक डबल फॉल्ट।

मैच के पहले सेट के दौरान डबल फॉल्ट में परिणाम। या तो पहला या दूसरा खिलाड़ी जीतता है या ड्रॉ।

पहला सेट - डबल फॉल्ट हैंडीकैप।

एशियन हैंडीकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी डबल फॉल्ट में दिए गए लाभ के साथ मैच का पहला सेट समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

दूसरा सेट - सही स्कोर।

मैच के दूसरे सेट का सही स्कोर।

तीसरा सेट - सही स्कोर।

मैच के तीसरे सेट का सही स्कोर।

चौथा सेट - सही स्कोर।

चौथे सेट का सही स्कोर।

पांचवां सेट - सही स्कोर।

मैच के पांचवें सेट का सही स्कोर।

दूसरा सेट {Z} गेम की दौड़।

दौड़ - कौन सा खिलाड़ी दूसरे सेट में पहले विशिष्ट संख्या में गेम जीतेगा।

तीसरा सेट {Z} गेम की दौड़।

दौड़ - कौन सा खिलाड़ी तीसरे सेट में पहले विशिष्ट संख्या में गेम जीतेगा।

चौथा सेट {Z} की दौड़।

दौड़ - कौन सा खिलाड़ी चौथे सेट में पहले विशिष्ट संख्या में गेम जीतेगा।

पांचवां सेट {Z} की दौड़।

दौड़ - कौन सा खिलाड़ी पांचवें सेट में पहले विशिष्ट संख्या में गेम जीतेगा।

{X} सेट - कुल गेम।

दांव लगाएं कि मैच के विशिष्ट सेट के दौरान कितने गेम खेले जाएंगे।

खिलाड़ी 1 ठीक 1 सेट जीतेगा।

खिलाड़ी एक मैच में ठीक एक सेट जीतता है।

खिलाड़ी 2 ठीक 1 सेट जीतेगा।

खिलाड़ी दो मैच में ठीक एक सेट जीतता है।

खिलाड़ी 1 ठीक 2 सेट जीतेगा।

खिलाड़ी एक मैच में ठीक दो सेट जीतता है।

खिलाड़ी 2 ठीक 2 सेट जीतेगा।

खिलाड़ी दो मैच में ठीक दो सेट जीतता है।

{Y} सेट - गेम {X} का विजेता।

कौन सा खिलाड़ी विशिष्ट सेट के विशिष्ट गेम को जीतेगा।

{Y} सेट - {X} गेम का सही स्कोर।

विशिष्ट सेट के विशिष्ट गेम का सही स्कोर।

{Y} सेट - {X} गेम का सही स्कोर या ब्रेक।

विशिष्ट सेट के विशिष्ट गेम का सही स्कोर या ब्रेक।

मैच के दौरान खेले गए सेट की कुल संख्या।

खिलाड़ी 1 ठीक 2 सेट जीतेगा।

खिलाड़ी एक मैच में ठीक दो सेट जीतता है।

खिलाड़ी 2 ठीक 2 सेट जीतेगा।

खिलाड़ी दो मैच में ठीक दो सेट जीतता है।

मैच के पहले हाफ के नियमित समय के दौरान स्कोर किए गए कुल अंकों की संख्या।

पहला हाफ – विषम/सम अंक।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में स्कोर किए गए अंकों की कुल संख्या या तो विषम है या सम। (0 अंक सम स्कोर के रूप में गिने जाते हैं)

मैच के नियमित समय के पहले हाफ पर एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम निर्धारित लाभ के साथ मैच के नियमित समय के पहले हाफ को समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान अवे टीम द्वारा बनाए गए कुल अंक।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में होम टीम द्वारा बनाए गए कुल अंक।

पहला हाफ - हैंडिकैप ट्राई।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ पर एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम निर्धारित ट्राई लाभ के साथ मैच के नियमित समय के पहले हाफ को समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

पहला हाफ - डबल चांस ट्राई।

सट्टेबाज खिलाड़ी को एक बेट में मैच के नियमित समय के पहले हाफ के ट्राई के दो संभावित परिणामों को जोड़ने की पेशकश के साथ जीतने का डबल चांस दिया गया है। (होम टीम जीतती है या ड्रॉ, या तो एक या दूसरी टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है या ड्रॉ)

सट्टा या तो पहली या दूसरी टीम के मैच के नियमित समय के पहले हाफ में जीतने पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

पहला हाफ - ड्रॉ नो बेट ट्राई।

सट्टा या तो पहली या दूसरी टीम के मैच के नियमित समय के पहले हाफ में ट्राई की संख्या में जीतने पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

पहला हाफ - हैंडिकैप ट्राई (1X2)।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ पर यूरोपीय हैंडिकैप - निर्धारित टीम निर्धारित ट्राई लाभ के साथ मैच के नियमित समय के पहले हाफ को समाप्त करेगी। यह बाज़ार तीन संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (होम टीम जीतती है, ड्रॉ, अवे टीम जीतती है)।

पहला हाफ - सर्वाधिक ट्राई।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान ट्राई का परिणाम (ट्राई की संख्या)। या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ।

पहला हाफ - ट्राई विषम/सम।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में बनाए गए कुल ट्राई या तो विषम या सम हैं। (0 गोल को सम स्कोर के रूप में गिना जाता है)

पहला हाफ - कुल ट्राई।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में दोनों टीमों द्वारा बनाए गए कुल ट्राई।

पहला हाफ - अवे टीम कुल ट्राई।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में अवे टीम द्वारा बनाए गए कुल ट्राई।

पहला हाफ - होम टीम कुल ट्राई।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में होम टीम द्वारा बनाए गए कुल ट्राई।

हैंडिकैप ट्राई।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम निर्धारित ट्राई लाभ के साथ मैच के नियमित समय को समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

डबल चांस ट्राई।

सट्टेबाज खिलाड़ी को ट्राई की संख्या में जीतने का डबल चांस दिया गया है, जिसमें एक बेट में मैच के नियमित समय के दो संभावित परिणामों को जोड़ने की पेशकश है। (होम टीम जीतती है या ड्रॉ, या तो एक या दूसरी टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है या ड्रॉ)

ड्रॉ नो बेट ट्राई।

सट्टा या तो पहली या दूसरी टीम के मैच के नियमित समय में ट्राई की संख्या में जीतने पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

पहला स्कोरिंग खेल।

पहली या दूसरी टीम द्वारा मैच के नियमित समय के दौरान पहला स्कोरिंग खेल क्या होगा - ट्राई, पेनल्टी या ड्रॉप गोल।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान बनाए गए कुल अंक (रेंज में गिने गए)।

पहला हाफ - कुल मार्जिन।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में टीमों के अंकों की कुल रेंज।

पहला हाफ - जीत के मार्जिन।

किसी भी टीम के विशिष्ट मार्जिन के साथ फुल टाइम पहला हाफ जीतने या ड्रॉ पर बेट लगाएं।

हैंडिकैप ट्राई (1X2)।

यूरोपीय हैंडिकैप - निर्धारित टीम ट्राई की संख्या में निर्धारित लाभ के साथ मैच के नियमित समय को समाप्त करेगी। यह बाज़ार तीन संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (होम टीम जीतती है, ड्रॉ, अवे टीम जीतती है)।

मैच परिणाम और कुल अंक।

नियमित समय का परिणाम और बनाए गए कुल अंक।

सर्वाधिक ट्राई।

मैच के नियमित समय के दौरान ट्राई का परिणाम (ट्राई की संख्या)। या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ।

कुल अंक विषम/सम।

मैच के नियमित समय में बनाए गए कुल अंक या तो विषम या सम हैं। (0 गोल को सम स्कोर के रूप में गिना जाता है)

विषम/सम ट्राई।

मैच के नियमित समय में बनाए गए कुल ट्राई या तो विषम या सम हैं। (0 गोल को सम स्कोर के रूप में गिना जाता है)

कुल मार्जिन।

मैच के नियमित समय में बनाए गए कुल अंक (रेंज द्वारा गिने गए)

मैच के नियमित समय के दौरान बनाए गए कुल अंकों की रेंज।

कुल ट्राई।

मैच के नियमित समय के दौरान बनाए गए कुल ट्राई।

अवे टीम कुल ट्राई।

मैच के नियमित समय में अवे टीम द्वारा बनाए गए कुल ट्राई।

होम टीम कुल ट्राई।

मैच के नियमित समय में होम टीम द्वारा बनाए गए कुल ट्राई।

किसी भी टीम के विशिष्ट मार्जिन के साथ फुल टाइम जीतने या ड्रॉ पर बेट लगाएं।

किसी भी टीम के विशिष्ट मार्जिन के साथ फुल टाइम जीतने या ड्रॉ पर बेट लगाएं।

रेंज में कुल।

मैच के नियमित समय में बनाए गए कुल अंक (रेंज में गिने गए)।

शेष मैच {Z} कौन सी टीम जीतती है।

शेष मैच के नियमित समय में खेल का परिणाम क्या होगा - (लाइव)। सट्टेबाज खिलाड़ी को वर्तमान समय से अनुमान लगाना होगा कि अंतिम स्कोर क्या होगा। ऑड्स वर्तमान में खेले जा रहे खेल के स्कोर के अनुसार बदलते हैं। उदाहरण के लिए, यदि स्कोर 1:0 है और दूसरी टीम गोल करती है, तो नए स्कोर 1:1 के बाद पहली टीम के जीतने पर ऑड्स बढ़ जाते हैं, आदि।

पहला हाफ - शेष हाफ {Z}।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के परिणाम पर बेट। यह बाज़ार मैच शुरू होने के बाद प्रकट होता है और मैच के नियमित समय के पहले हाफ के अंत तक ऑड्स प्रदान करता है। केवल लाइव सट्टेबाजी में काम करता है। ऑड्स वर्तमान में खेले जा रहे मैच के स्कोर के साथ बदलते हैं।

सट्टा या तो पहली या दूसरी टीम के मैच के नियमित समय के पहले हाफ में जीतने पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में बनाए गए कुल अंक या तो विषम या सम हैं। (0 गोल को सम स्कोर के रूप में गिना जाता है)

पहला हाफ - जीत का मार्जिन।

नियमित समय के पहले हाफ में अवे टीम द्वारा बनाए गए कुल अंकों पर बेट लगाएं।

यूरोपीय हैंडिकैप - निर्धारित टीम ट्राई में निर्धारित लाभ के साथ मैच के नियमित समय को समाप्त करेगी। यह बाज़ार तीन संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (होम टीम जीतती है, ड्रॉ, अवे टीम जीतती है)।

मैच के नियमित समय के दौरान बनाए गए कुल ट्राई।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम निर्धारित ट्राई लाभ के साथ मैच के नियमित समय के पहले हाफ को समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान बनाए गए कुल ट्राई।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान अवे टीम द्वारा बनाए गए कुल ट्राई।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में बनाए गए कुल ट्राई या तो विषम या सम हैं। (0 संख्या सम के रूप में गिनी जाती है)

पहला हाफ - {Z} अंकों की दौड़।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान कौन सी टीम पहले निश्चित मात्रा में अंक बनाती है, इस पर बेट लगाएं।

अगला {X} स्कोरिंग खेल।

मैच के नियमित समय के दौरान होम या अवे टीम द्वारा अगला स्कोरिंग खेल क्या होगा - ट्राई, पेनल्टी या ड्रॉप गोल।

{Z} अंकों की दौड़।

मैच के नियमित समय के दौरान कौन सी टीम पहले निश्चित मात्रा में अंक बनाती है, इस पर बेट लगाएं।

कुल रेंज अंक।

मैच के नियमित समय में बनाए गए कुल गोल (रेंज द्वारा गिने गए)।

पहला हाफ - कुल रेंज अंक।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ के दौरान बनाए गए कुल अंक।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ पर एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम निर्धारित लाभ के साथ मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ को समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

{X} स्कोरिंग खेल।

मैच के नियमित समय के दौरान होम या अवे टीम द्वारा विशिष्ट स्कोरिंग खेल क्या होगा - ट्राई, पेनल्टी या ड्रॉप गोल।

क्वालिफाई करने के लिए।

कौन सी टीम प्लेऑफ या ग्रुप स्टेज के अगले दौर में जाएगी?

फाइनल का विजेता।

कौन सी टीम कप प्रतियोगिता का फाइनल जीतती है, चाहे नियमित समय, अतिरिक्त समय, पेनल्टी शूटआउट में हो।

तीसरे स्थान का विजेता।

कौन सी टीम कप प्रतियोगिता का वह मैच जीतती है जो तीसरे स्थान का विजेता प्रदान करता है, चाहे नियमित समय, अतिरिक्त समय या पेनल्टी शूटआउट में हो।

अतिरिक्त समय - परिणाम।

मैच के अतिरिक्त समय का परिणाम। (या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ)

पहला सेट - पॉइंट हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम पॉइंट में निर्धारित लाभ के साथ मैच का पहला सेट समाप्त करेगी। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: टीम 1 जीतती है, टीम 2 जीतती है।

पहला सेट - कुल पॉइंट विषम/सम।

मैच के पहले सेट में बनाए गए कुल पॉइंट या तो विषम या सम हैं। (0 सम के रूप में गिना जाता है)

पहला सेट X की दौड़।

दौड़ - कौन सी टीम पहले सेट में निश्चित मात्रा में पॉइंट पहले जीतेगी या उनमें से कौन अगला स्कोर करेगा।

पहला सेट - कुल पॉइंट।

मैच के पहले सेट के दौरान दोनों टीमों द्वारा बनाए गए कुल पॉइंट।

कौन सी टीम मैच की विजेता होगी।

चौथा सेट खेला गया।

क्या मैच में चौथा सेट खेला जाएगा।

पांचवां सेट खेला गया।

क्या मैच में पांचवां सेट खेला जाएगा।

सेट में मैच का सही स्कोर।

हैंडिकैप पॉइंट।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम पॉइंट में निर्धारित लाभ के साथ मैच को समाप्त करेगी। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: टीम 1 जीतती है, टीम 2 जीतती है।

कितने सेट टाई-ब्रेक के साथ समाप्त होंगे।

कितने सेट टाईब्रेक के साथ समाप्त होंगे।

मैच के दौरान दोनों टीमों द्वारा बनाए गए कुल पॉइंट।

मैच में सेट की सटीक संख्या।

मैच के पांचवें सेट का विजेता।

मैच के चौथे सेट का विजेता।

मैच के तीसरे सेट का विजेता।

मैच के विशिष्ट सेट का विजेता।

दूसरा सेट - पॉइंट हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम पॉइंट में निर्धारित लाभ के साथ मैच का दूसरा सेट समाप्त करेगी। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: टीम 1 जीतती है, टीम 2 जीतती है।

तीसरा सेट - पॉइंट हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम पॉइंट में निर्धारित लाभ के साथ मैच का तीसरा सेट समाप्त करेगी। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: टीम 1 जीतती है, टीम 2 जीतती है।

चौथा सेट - पॉइंट हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम पॉइंट में निर्धारित लाभ के साथ मैच का चौथा सेट समाप्त करेगी। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: टीम 1 जीतती है, टीम 2 जीतती है।

पांचवां सेट - पॉइंट हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम पॉइंट में निर्धारित लाभ के साथ मैच का पांचवां सेट समाप्त करेगी। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: टीम 1 जीतती है, टीम 2 जीतती है।

कौन सी टीम {X} पॉइंट की दौड़ जीतती है, पहला सेट; कौन सी टीम {X} पॉइंट की दौड़ जीतती है, दूसरा सेट।

दौड़ - कौन सी टीम दूसरे सेट में निश्चित मात्रा में पॉइंट पहले जीतेगी या उनमें से कौन अगला स्कोर करेगा।

कौन सी टीम {X} पॉइंट की दौड़ जीतती है, तीसरा सेट।

दौड़ - कौन सी टीम तीसरे सेट में निश्चित मात्रा में पॉइंट पहले जीतेगी या उनमें से कौन अगला स्कोर करेगा।

कौन सी टीम {X} पॉइंट की दौड़ जीतती है, चौथा सेट।

दौड़ - कौन सी टीम चौथे सेट में निश्चित मात्रा में पॉइंट पहले जीतेगी या उनमें से कौन अगला स्कोर करेगा।

कौन सी टीम {X} पॉइंट की दौड़ जीतती है, पांचवां सेट।

दौड़ - कौन सी टीम पांचवें सेट में निश्चित मात्रा में पॉइंट पहले जीतेगी या उनमें से कौन अगला स्कोर करेगा।

पहले सेट में {X}वां पॉइंट कौन स्कोर करता है।

मैच के पहले सेट के दौरान कौन सी टीम निश्चित मात्रा में पॉइंट प्राप्त करेगी।

दूसरे सेट में {X}वां पॉइंट कौन स्कोर करता है।

मैच के दूसरे सेट के दौरान कौन सी टीम निश्चित मात्रा में पॉइंट प्राप्त करेगी।

तीसरे सेट में {X}वां पॉइंट कौन स्कोर करता है।

मैच के तीसरे सेट के दौरान कौन सी टीम निश्चित मात्रा में पॉइंट प्राप्त करेगी।

चौथे सेट में {X}वां पॉइंट कौन स्कोर करता है।

मैच के चौथे सेट के दौरान कौन सी टीम निश्चित मात्रा में पॉइंट प्राप्त करेगी।

पांचवें सेट में {X}वां पॉइंट कौन स्कोर करता है।

मैच के पांचवें सेट के दौरान कौन सी टीम निश्चित मात्रा में पॉइंट प्राप्त करेगी।

मैच में सेट की सटीक संख्या।

दूसरा सेट - कुल पॉइंट।

मैच के दूसरे सेट के दौरान दोनों टीमों द्वारा बनाए गए कुल पॉइंट।

तीसरा सेट - कुल पॉइंट।

मैच के तीसरे सेट के दौरान दोनों टीमों द्वारा बनाए गए कुल पॉइंट।

चौथा सेट - कुल पॉइंट।

मैच के चौथे सेट के दौरान दोनों टीमों द्वारा बनाए गए कुल पॉइंट।

पांचवां सेट - कुल पॉइंट।

मैच के पांचवें सेट के दौरान दोनों टीमों द्वारा बनाए गए कुल पॉइंट।

दूसरा सेट - कुल पॉइंट विषम/सम।

मैच के दूसरे सेट में बनाए गए कुल पॉइंट या तो विषम या सम हैं। (0 सम के रूप में गिना जाता है)

तीसरा सेट - कुल पॉइंट विषम/सम।

मैच के तीसरे सेट में बनाए गए कुल पॉइंट या तो विषम या सम हैं। (0 सम के रूप में गिना जाता है)

चौथा सेट - कुल पॉइंट विषम/सम।

मैच के चौथे सेट में बनाए गए कुल पॉइंट या तो विषम या सम हैं। (0 सम के रूप में गिना जाता है)

पांचवां सेट - कुल पॉइंट विषम/सम।

मैच के पांचवें सेट में बनाए गए कुल पॉइंट या तो विषम या सम हैं। (0 सम के रूप में गिना जाता है)

मैच के दौरान पहली टीम द्वारा बनाए गए कुल पॉइंट।

मैच के दौरान दूसरी टीम द्वारा बनाए गए कुल पॉइंट।

मैच में कुल पॉइंट या तो विषम या सम हैं। (0 सम के रूप में गिना जाता है)

मैच में सेट की कुल संख्या।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम सेट में निर्धारित लाभ के साथ मैच को समाप्त करेगी। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: टीम 1 जीतती है, टीम 2 जीतती है।

कौन सी टीम मैच का पहला सेट जीतेगी, साथ ही उनमें से कौन मैच जीतेगा।

मैच का अंतिम परिणाम। (या तो किसी एक खिलाड़ी की जीत या ड्रॉ)

सट्टेबाज खिलाड़ी को एक बेट में मैच के नियमित समय के दो संभावित परिणामों को जोड़ने की पेशकश के साथ जीतने का डबल चांस दिया गया है। (खिलाड़ी 1 जीतता है या ड्रॉ, या तो एक या दूसरा खिलाड़ी जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है या ड्रॉ)

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित खिलाड़ी निर्धारित लाभ के साथ मैच के नियमित समय को समाप्त करेगा। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है)।

कौन सी टीम पूरा मैच जीतेगी।

मैच (नियमित समय) में बनाए गए कुल पॉइंट या तो विषम या सम हैं। (0 पॉइंट को सम स्कोर के रूप में गिना जाता है)

मैच का {X}वां पॉइंट कौन स्कोर करेगा? (ओवरटाइम सहित)।

मैच विजेता (अतिरिक्त इनिंग सहित)।

मैच के विजेता पर बेट लगाएं (अतिरिक्त इनिंग सहित)।

नियमित इनिंग की मात्रा के बाद मैच का परिणाम। (या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ)

मैच विजेता और कुल (अतिरिक्त इनिंग सहित)।

मैच विजेता और एक साथ कुल रन (पॉइंट)। (अतिरिक्त इनिंग सहित)

विषम/सम रन (अतिरिक्त इनिंग सहित)।

मैच में कुल पॉइंट (रन) (अतिरिक्त इनिंग सहित) या तो विषम या सम हैं। (0 सम के रूप में गिना जाता है)

क्या अतिरिक्त इनिंग होगी।

बेट लगाएं कि मैच में अतिरिक्त इनिंग होगी या नहीं।

हैंडिकैप (अतिरिक्त इनिंग सहित)।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम निर्धारित लाभ के साथ मैच (अतिरिक्त इनिंग सहित) को समाप्त करेगी। यह बाज़ार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

कुल (अतिरिक्त इनिंग सहित); मैच में कुल रन (पॉइंट) (अतिरिक्त इनिंग सहित); कुल।

मैच में कुल रन (पॉइंट)।

अवे टीम कुल (अतिरिक्त इनिंग सहित)।

मैच में अवे टीम द्वारा प्राप्त कुल रन (पॉइंट) (अतिरिक्त इनिंग सहित)

होम टीम कुल (अतिरिक्त इनिंग सहित)।

मैच में होम टीम द्वारा प्राप्त कुल रन (पॉइंट) (अतिरिक्त इनिंग सहित)

किसी भी टीम के एक, दो, तीन प्लस मार्जिन (इनिंग में) के साथ मैच (नियमित इनिंग) जीतने या ड्रॉ पर बेट लगाएं।

अंतिम परिणाम; शेष मैच {Z} कौन सी टीम जीतती है (अतिरिक्त इनिंग सहित)।

शेष मैच (अतिरिक्त इनिंग सहित) में खेल का परिणाम क्या होगा - (लाइव)। सट्टेबाज खिलाड़ी को वर्तमान समय से अनुमान लगाना होगा कि अंतिम स्कोर क्या होगा। ऑड्स वर्तमान में खेले जा रहे खेल के स्कोर के अनुसार बदलते हैं। उदाहरण के लिए, यदि स्कोर 3:2 है और दूसरी टीम इनिंग जीतती है, तो नए स्कोर 3:3 के बाद पहली टीम के जीतने पर ऑड्स बढ़ जाते हैं, आदि।

कौन सी टीम इनिंग के लिए सर्वोच्च स्कोर प्राप्त करती है; सर्वाधिक स्कोरिंग इनिंग वाली टीम पर बेट लगाएं। (पहली नौ इनिंग); सर्वाधिक स्कोरिंग इनिंग में सटीक रन।

उच्चतम स्कोरिंग पारी में रनों की सटीक संख्या। (पहली नौ पारियों में)

जीत का अंतर (अतिरिक्त पारियों सहित)।

किसी भी टीम के एक, दो, तीन प्लस अंतर (पारियों में) से मैच जीतने या ड्रॉ पर दांव।

अगला {Z} रन कौन स्कोर करेगा (अतिरिक्त पारियों सहित)।

मैच के दौरान (अतिरिक्त पारी सहित) कौन सी टीम लगातार विशिष्ट रन स्कोर करेगी।

{Z} रनों की दौड़ (अतिरिक्त पारियों सहित)।

दौड़ - कौन सी टीम विशिष्ट संख्या में रन पहले प्राप्त करेगी या उनमें से कौन अगला रन बनाएगा। (सब मैच के दौरान, अतिरिक्त पारी सहित)

9वीं पारी में घरेलू टीम बल्लेबाजी करेगी।

क्या घरेलू टीम 9वीं पारी में बल्लेबाजी करेगी?

मैच परिणाम और कुल (अतिरिक्त पारियों सहित)।

मैच का परिणाम और रनों (अंकों) की कुल संख्या सब एक साथ। (सब अतिरिक्त पारियों सहित)

पारी 1 से 5वीं टॉप - परिणाम।

मैच की पहली चार और पांचवीं पारी के पहले भाग (टॉप) का परिणाम। (या तो कोई एक टीम जीते या ड्रॉ)

पारी 1 से 5वीं टॉप - हैंडीकैप।

एशियाई हैंडीकैप - निर्धारित टीम पहली चार पारियां और पांचवीं पारी का आधा-पारी (टॉप) (पहली 9 आधी पारियां) निर्धारित लाभ के साथ पूरी करेगी। यह बाजार केवल दो संभावनाओं (घरेलू टीम जीते, बाहरी टीम जीते) पर कई परिणाम प्रदान करता है।

पारी 1 से 5वीं टॉप - कुल।

पहली चार पारियों और पांचवीं पारी के पहले भाग (टॉप) (पहली 9 आधी पारियां) के दौरान रनों (अंकों) की कुल संख्या।

पारी 1 से 5 - परिणाम।

मैच की पहली पांच पारियों का परिणाम। (या तो कोई एक टीम जीते या ड्रॉ)

पारी 1 से 5 - हैंडीकैप।

एशियाई हैंडीकैप - निर्धारित टीम मैच की पहली पांच पारियां निर्धारित लाभ के साथ पूरी करेगी। यह बाजार केवल दो संभावनाओं (घरेलू टीम जीते, बाहरी टीम जीते) पर कई परिणाम प्रदान करता है।

पारी 1 से 5 - कुल।

मैच की पहली पांच पारियों में रनों (अंकों) की कुल संख्या।

पारी 1 से 5 - घरेलू टीम कुल।

मैच की पहली पांच पारियों में घरेलू टीम द्वारा बनाए गए रनों (अंकों) की कुल संख्या।

पारी 1 से 5 - बाहरी टीम कुल।

मैच की पहली पांच पारियों में बाहरी टीम द्वारा बनाए गए रनों (अंकों) की कुल संख्या।

{X} पारी - परिणाम।

विशिष्ट पारी में मैच का परिणाम। (या तो कोई एक टीम जीते या ड्रॉ)

पहली पारी - कुल।

मैच की पहली पारी में रनों (अंकों) की कुल संख्या।

दूसरी पारी - कुल।

मैच की दूसरी पारी में रनों (अंकों) की कुल संख्या।

तीसरी पारी - कुल।

मैच की तीसरी पारी में रनों (अंकों) की कुल संख्या।

चौथी पारी - कुल।

मैच की चौथी पारी में रनों (अंकों) की कुल संख्या।

पांचवीं पारी - कुल।

मैच की पांचवीं पारी में रनों (अंकों) की कुल संख्या।

छठी पारी - कुल।

मैच की छठी पारी में रनों (अंकों) की कुल संख्या।

सातवीं पारी - कुल।

मैच की सातवीं पारी में रनों (अंकों) की कुल संख्या।

आठवीं पारी - कुल।

मैच की आठवीं पारी में रनों (अंकों) की कुल संख्या।

पारी 1 से 5वीं टॉप - घरेलू टीम कुल।

पहली चार पारियों और पांचवीं पारी के पहले भाग (टॉप) (पहली 9 आधी पारियां) के दौरान घरेलू टीम द्वारा बनाए गए रनों (अंकों) की कुल संख्या।

पारी 1 से 5वीं टॉप - बाहरी टीम कुल।

पहली चार पारियों और पांचवीं पारी के पहले भाग (टॉप) (पहली 9 आधी पारियां) के दौरान बाहरी टीम द्वारा बनाए गए रनों (अंकों) की कुल संख्या।

हैंडीकैप (1X2) (अतिरिक्त पारियों सहित)।

यूरोपीय हैंडीकैप - निर्धारित टीम मैच (अतिरिक्त पारियों सहित) निर्धारित लाभ के साथ पूरा करेगी। यह बाजार तीन संभावनाओं (घरेलू टीम जीते, ड्रॉ, बाहरी टीम जीते) पर कई परिणाम प्रदान करता है।

कौन सी टीम अधिक पारियां जीतती है।

उस टीम पर दांव जो दूसरी से अधिक पारियां जीतेगी। यह या तो टीम 1 है या टीम 2। (सब अतिरिक्त पारियों सहित)

रन रेंज (अतिरिक्त पारियों सहित)।

मैच (अतिरिक्त पारी सहित) में रनों की संख्या विशिष्ट रेंज में गिनी जाती है।

कुल (ओवर-सटीक-अंडर) (अतिरिक्त पारियों सहित)।

ओवर-सटीक-अंडर प्रारूप में रनों (अंकों) की कुल संख्या एक बाजार में संयुक्त।

उच्चतम स्कोरिंग पारी।

नियमित 9 पारियों में उच्चतम स्कोरिंग पारी पर दांव। यह या तो उनमें से एक है या सभी बराबर हैं।

{X} से {Y} तक पारियों के लिए कुल रन।

एक विशिष्ट पारी से दूसरी तक रनों (अंकों) की कुल संख्या।

पहला हाफ - कार्ड अंक रेंज।

खेल के पहले हाफ में दिए गए कार्डों से संचित अंकों की सटीक मात्रा (पीला कार्ड 10 अंक, लाल कार्ड 25 अंक) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्डों के बराबर)

खेल के पहले हाफ में दोनों टीमों द्वारा स्कोर किए गए गोलों की कुल मात्रा

पहला हाफ - बाहरी टीम सटीक कॉर्नर।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान बाहरी टीम द्वारा किए गए कॉर्नरों की सटीक संख्या। (यदि कॉर्नर दिया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता, तो इसे कुल संख्या में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कॉर्नर मिनट तब दर्शाया जाता है जब वह लिया जाता है - दिया नहीं जाता।

पहला हाफ - बाहरी टीम लाल कार्ड।

दांव लगाएं कि क्या रेफरी मैच के नियमित समय के पहले हाफ में बाहरी टीम के खिलाड़ी को लाल कार्ड देकर बाहर भेजता है। (बेंच खिलाड़ी का कार्ड नहीं गिना जाता)

पहला हाफ - दोनों टीमें स्कोर करेंगी।

दोनों टीमें मैच के नियमित समय के पहले हाफ में स्कोर करेंगी।

पहला हाफ - बाहरी टीम क्लीन शीट।

बाहरी टीम मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान कोई गोल नहीं खाएगी।

पहला हाफ - घरेलू टीम क्लीन शीट।

घरेलू टीम मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान कोई गोल नहीं खाएगी।

पहला हाफ - कॉर्नर हैंडीकैप।

एशियाई हैंडीकैप - निर्धारित टीम मैच के नियमित समय का पहला हाफ कॉर्नरों के परिणाम में निर्धारित लाभ के साथ पूरा करेगी। यह बाजार केवल दो संभावनाओं (घरेलू टीम जीते, बाहरी टीम जीते) पर कई परिणाम प्रदान करता है। (यदि कॉर्नर दिया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता, तो इसे कुल संख्या में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कॉर्नर मिनट तब दर्शाया जाता है जब वह लिया जाता है - दिया नहीं जाता।

पहला हाफ - सर्वाधिक कॉर्नर।

नियमित समय के पहले हाफ का कॉर्नर परिणाम। (यदि कॉर्नर दिया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता, तो इसे कुल संख्या में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कॉर्नर मिनट तब दर्शाया जाता है जब वह लिया जाता है - दिया नहीं जाता।

पहला हाफ - कॉर्नर विषम/सम।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में दिए गए कॉर्नरों की कुल संख्या या तो विषम है या सम। (0 गोल सम स्कोर के रूप में गिने जाते हैं) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कॉर्नर मिनट तब दर्शाया जाता है जब वह लिया जाता है - दिया नहीं जाता।

पहला हाफ - कॉर्नर रेंज।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान किए गए कॉर्नरों की सटीक संख्या - रेंज के अनुसार गिनी गई। (यदि कॉर्नर दिया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता, तो इसे कुल संख्या में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कॉर्नर मिनट तब दर्शाया जाता है जब वह लिया जाता है - दिया नहीं जाता।

पहला हाफ - सटीक स्कोर।

किसी भी अन्य स्कोर सहित मैच के नियमित समय के पहले हाफ के सटीक स्कोर पर दांव।

पहला हाफ - सटीक स्कोर; पहला हाफ - डबल चांस और दोनों टीमें स्कोर करेंगी।

सट्टेबाज खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय के पहले हाफ परिणामों को संयोजित करने की पेशकश के साथ जीतने का डबल चांस दिया गया है (घरेलू टीम जीते या ड्रॉ, या तो एक या दूसरी टीम जीते, बाहरी टीम जीते या ड्रॉ) और दोनों टीमों को मैच के नियमित समय में गोल करना होगा। सट्टेबाजी सब एक साथ की जाती है।

पहला हाफ - सटीक कार्ड।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान रेफरी द्वारा दोनों टीमों को दिखाए गए पीले और लाल कार्डों की सटीक संख्या। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्डों के बराबर)

पहला हाफ – सटीक गोल; पहले हाफ में गोलों की सटीक संख्या; पहला हाफ - पहला कॉर्नर।

दांव लगाएं कि मैच के नियमित समय के पहले हाफ में कौन सी टीम पहला कॉर्नर करती है। लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कॉर्नर मिनट तब दर्शाया जाता है जब वह लिया जाता है - दिया नहीं जाता।

पहला हाफ - पहला कार्ड।

दांव लगाएं कि मैच के नियमित समय के पहले हाफ में कौन सी टीम पहला कार्ड (पीला या लाल) प्राप्त करती है।

पहला हाफ - स्कोर करने वाली पहली टीम।

दांव लगाएं कि मैच के नियमित समय के पहले हाफ में कौन सी टीम पहले गोल करेगी।

पहला हाफ - घरेलू टीम सटीक कॉर्नर।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान घरेलू टीम द्वारा किए गए कॉर्नरों की सटीक संख्या। (यदि कॉर्नर दिया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता, तो इसे कुल संख्या में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कॉर्नर मिनट तब दर्शाया जाता है जब वह लिया जाता है - दिया नहीं जाता।

पहला हाफ - घरेलू टीम लाल कार्ड।

दांव लगाएं कि क्या रेफरी मैच के नियमित समय के पहले हाफ में घरेलू टीम के खिलाड़ी को लाल कार्ड देकर बाहर भेजता है। (बेंच खिलाड़ी का कार्ड नहीं गिना जाता)

पहला हाफ - अंतिम कॉर्नर।

दांव लगाएं कि मैच के नियमित समय के पहले हाफ में कौन सी टीम अंतिम कॉर्नर करती है। लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कॉर्नर मिनट तब दर्शाया जाता है जब वह लिया जाता है - दिया नहीं जाता।

पहला हाफ - सर्वाधिक कार्ड।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में कार्डों (पीले और लाल) का परिणाम। (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्डों के बराबर)

पहला हाफ - मल्टीगोल।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में स्कोर किए गए गोलों की मात्रा।

पहला हाफ - बाहरी टीम सटीक कार्ड।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान रेफरी द्वारा बाहरी टीम को दिखाए गए पीले और लाल कार्डों की कुल संख्या। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्डों के बराबर)

पहला हाफ - घरेलू टीम सटीक कार्ड।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान रेफरी द्वारा घरेलू टीम को दिखाए गए पीले और लाल कार्डों की कुल संख्या। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्डों के बराबर)

पहला हाफ - विषम/सम गोल; पहला हाफ - लाल कार्ड।

दांव लगाएं कि क्या मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान लाल कार्ड दिखाया जाता है। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते)

पहला हाफ - कुल कॉर्नर।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान किए गए कॉर्नरों की कुल संख्या। (यदि कॉर्नर दिया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता, तो इसे कुल संख्या में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कॉर्नर मिनट तब दर्शाया जाता है जब वह लिया जाता है - दिया नहीं जाता।

पहले हाफ में कुल गोल।

पहला हाफ - कुल कार्ड अंक।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान पीले और लाल कार्डों से संचित अंकों की मात्रा (पीला कार्ड 10, लाल कार्ड 25)। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्डों के बराबर) (मैच के दौरान एक खिलाड़ी अधिकतम 35 कार्ड अंक प्राप्त कर सकता है)

पहला हाफ - कुल कार्ड।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान रेफरी द्वारा दोनों टीमों को दिखाए गए पीले और लाल कार्डों की कुल संख्या। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते) (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्डों के बराबर)

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान स्कोर किए गए गोलों की कुल संख्या।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान बाहरी टीम द्वारा स्कोर किए गए गोलों की कुल संख्या।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान घरेलू टीम द्वारा स्कोर किए गए गोलों की कुल संख्या।

दूसरा हाफ - कुल।

खेल के दूसरे हाफ में दोनों टीमों द्वारा स्कोर किए गए गोलों की कुल मात्रा

दूसरा हाफ - दोनों टीमें स्कोर करेंगी।

दांव लगाएं कि क्या नियमित समय के दूसरे हाफ में दोनों टीमें स्कोर करती हैं।

दूसरा हाफ - बाहरी टीम क्लीन शीट।

बाहरी टीम मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में कोई गोल नहीं खाएगी।

दूसरा हाफ - घरेलू टीम क्लीन शीट।

घरेलू टीम मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में कोई गोल नहीं खाएगी।

दूसरा हाफ - सटीक स्कोर।

किसी भी अन्य स्कोर सहित कंपनी द्वारा प्रदान किए गए मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ के सटीक स्कोर पर दांव।

खेल के दूसरे हाफ का सटीक स्कोर।

सट्टेबाज खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय के दूसरे हाफ परिणामों को संयोजित करने की पेशकश के साथ जीतने का डबल चांस दिया गया है। (घरेलू टीम जीते या ड्रॉ, या तो एक या दूसरी टीम जीते, बाहरी टीम जीते या ड्रॉ)

दूसरा हाफ - डबल चांस और दोनों टीमें स्कोर करेंगी।

सट्टेबाज खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय के दूसरे हाफ परिणामों को संयोजित करने की पेशकश के साथ जीतने का डबल चांस दिया गया है (घरेलू टीम जीते या ड्रॉ, या तो एक या दूसरी टीम जीते, बाहरी टीम जीते या ड्रॉ) और दोनों टीमों को मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में गोल करना होगा। सट्टेबाजी सब एक साथ की जाती है।

सट्टेबाजी मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में या तो पहली या दूसरी टीम की जीत पर की जाती है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाता है।

दूसरा हाफ - हैंडीकैप (1X2)।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ पर यूरोपीय हैंडीकैप - निर्धारित टीम मैच के नियमित समय का दूसरा हाफ निर्धारित लाभ के साथ पूरा करेगी। यह बाजार तीन संभावनाओं (घरेलू टीम जीते, ड्रॉ, बाहरी टीम जीते) पर कई परिणाम प्रदान करता है।

दूसरा हाफ - स्कोर करने वाली पहली टीम।

दांव लगाएं कि मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में कौन सी टीम पहले गोल करेगी।

दूसरा हाफ - परिणाम और दोनों टीमें स्कोर करेंगी।

नियमित समय के दूसरे हाफ के परिणाम और क्या दोनों टीमें दूसरे हाफ में गोल करती हैं, सब एक साथ एक साथ दांव लगाएं।

दूसरा हाफ - परिणाम और कुल।

नियमित समय के दूसरे हाफ के परिणाम और दूसरे हाफ में स्कोर किए गए गोलों की संख्या सब एक साथ एक साथ दांव लगाएं।

दूसरा हाफ - मल्टीगोल।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में स्कोर किए गए गोलों की मात्रा।

दूसरा हाफ - विषम/सम गोल; दूसरा हाफ - सटीक गोल।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में स्कोर किए गए गोलों की सटीक संख्या।

दूसरा हाफ - कुल।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ के दौरान स्कोर किए गए गोलों की कुल संख्या।

दूसरा हाफ - बाहरी टीम कुल।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ के दौरान बाहरी टीम द्वारा स्कोर किए गए गोलों की कुल संख्या।

दूसरा हाफ - घरेलू टीम कुल।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ के दौरान घरेलू टीम द्वारा स्कोर किए गए गोलों की कुल संख्या।

कार्ड रेंज अंक; कभी भी गोल स्कोरर।

उस खिलाड़ी पर दांव लगाएं जो मैच के नियमित समय के दौरान गोल स्कोर करता है। स्कोररों पर दांव केवल उस स्थिति में टाल दिए जाएंगे जब खिलाड़ी शुरुआत से मैच में बिल्कुल भाग नहीं लेता। यदि किसी खिलाड़ी को खेल के दौरान प्रतिस्थापित किया जाता है, तो उस पर दांव लगाया जा सकता है। यदि कोई खिलाड़ी प्रतिस्थापन के माध्यम से मैदान में प्रवेश करता है, तो उस पर दांव लगाया जा सकता है। अन्य सभी मामलों में, यदि खिलाड़ी किसी भी कारण से किसी भी मिनट में मैच छोड़ देता है, तो यह दांवों पर प्रभावित नहीं होगा (यदि वह उस समय में गोल स्कोर करने में सफल नहीं होता तो हार के रूप में निपटाया जाता है)

बाहरी टीम नो बेट।

सट्टेबाजी मैच के नियमित समय में या तो घरेलू टीम की जीत या ड्रॉ पर की जाती है। यदि नियमित समय में बाहरी टीम जीतती है, तो दांव वापस कर दिया जाता है।

बाहरी टीम कॉर्नर रेंज।

मैच के नियमित समय के दौरान बाहरी टीम द्वारा किए गए कॉर्नरों की सटीक संख्या - रेंज में गिनी गई। (यदि कॉर्नर दिया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता, तो इसे कुल संख्या में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कॉर्नर मिनट तब दर्शाया जाता है जब वह लिया जाता है - दिया नहीं जाता।

बाहरी टीम लाल कार्ड।

दांव लगाएं कि क्या रेफरी मैच के नियमित समय के दौरान बाहरी टीम के खिलाड़ी को लाल कार्ड देकर मैदान से बाहर भेजता है। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्डों के बराबर)

बाहरी टीम दोनों हाफ में स्कोर करेगी।

दांव लगाएं कि क्या बाहरी टीम नियमित समय के दोनों हाफ में स्कोर करती है।

बाहरी टीम दोनों हाफ जीतती है।

बाहरी टीम नियमित समय के दोनों हाफ जीतती है।

बाहरी टीम कोई भी हाफ जीतती है।

बाहरी टीम नियमित समय के दो हाफ में से एक जीतती है।

बाहरी टीम शून्य पर जीतती है।

बाहरी टीम मैच के नियमित समय में जीतेगी और कोई गोल नहीं खाएगी।

दोनों हाफ में गोल 1.5 से अधिक।

नियमित समय में स्कोर किए गए गोलों की संख्या। सट्टेबाज खिलाड़ी के दांव जीतने के लिए, स्कोर किए गए गोल उसके द्वारा चुनी गई फ्लोट संख्या से अधिक होने चाहिए।

दोनों हाफ में गोल 1.5 से कम।

नियमित समय में स्कोर किए गए गोलों की संख्या। सट्टेबाज खिलाड़ी के दांव जीतने के लिए, स्कोर किए गए गोल उसके द्वारा चुनी गई फ्लोट संख्या से कम होने चाहिए।

कुल और दोनों टीमें स्कोर करेंगी।

इस शर्त पर मैच के नियमित समय में स्कोर किए गए गोलों की कुल संख्या पर दांव लगाएं कि दोनों टीमें गोल स्कोर करती हैं।

पहला / दूसरा हाफ दोनों टीमें स्कोर करेंगी।

दोनों टीमें नियमित समय के पहले और दूसरे दोनों हाफ में स्कोर करेंगी।

क्लीन शीट बाहरी टीम।

बाहरी टीम मैच के नियमित समय के दौरान कोई गोल नहीं खाएगी।

क्लीन शीट घरेलू टीम।

घरेलू टीम मैच के नियमित समय के दौरान कोई गोल नहीं खाएगी।

कॉर्नर हैंडीकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित टीम को कोर्नर के परिणाम में सौंपे गए लाभ के साथ मैच का नियमित समय समाप्त करना होगा। यह बाजार केवल दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है (घरेलू टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है)। (यदि कोर्नर इंगित किया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता है, तो इसे कुल राशि में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कोर्नर का मिनट तब दर्शाया जाता है जब इसे लिया जाता है - न कि दिया जाता है।

सबसे अधिक कोर्नर।

मैच के नियमित समय के कोर्नर के परिणाम पर दांव लगाएं। (यदि कोर्नर इंगित किया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता है, तो इसे कुल राशि में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कोर्नर का मिनट तब दर्शाया जाता है जब इसे लिया जाता है - न कि दिया जाता है।

कोर्नर विषम/सम।

मैच के नियमित समय के दौरान किए गए कोर्नर की कुल संख्या या तो विषम या सम होती है। (0 कोर्नर को सम माना जाता है) (यदि कोर्नर इंगित किया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता है, तो इसे कुल राशि में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कोर्नर का मिनट तब दर्शाया जाता है जब इसे लिया जाता है - न कि दिया जाता है।

कोर्नर रेंज।

मैच के नियमित समय के दौरान किए गए कोर्नर की कुल संख्या। (यदि कोर्नर इंगित किया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता है, तो इसे कुल राशि में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कोर्नर का मिनट तब दर्शाया जाता है जब इसे लिया जाता है - न कि दिया जाता है।

सही स्कोर (अन्य सहित); नियमित समय में मैच का सटीक स्कोर; सही स्कोर (अन्य सहित); सही स्कोर; डबल चांस और पहला हाफ दोनों टीमें स्कोर करेंगी।

सट्टेबाजी करने वाले खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय परिणामों को मिलाकर जीतने का डबल चांस दिया गया है (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, या तो एक या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ) और दोनों टीमों को मैच के नियमित समय के पहले हाफ में गोल करना होगा। सट्टेबाजी सभी एक साथ एक साथ की जाती है।

डबल चांस और दूसरा हाफ दोनों टीमें स्कोर करेंगी।

सट्टेबाजी करने वाले खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय परिणामों को मिलाकर जीतने का डबल चांस दिया गया है (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, या तो एक या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ) और दोनों टीमों को मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ में गोल करना होगा। सट्टेबाजी सभी एक साथ एक साथ की जाती है।

सट्टेबाजी करने वाले खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय परिणामों को मिलाकर जीतने का डबल चांस दिया गया है (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, या तो एक या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ) और दोनों टीमों

को मैच के नियमित समय के दौरान गोल करना होगा। सट्टेबाजी सभी एक साथ एक साथ की जाती है।

डबल चांस और कुल गोल।

सट्टेबाजी करने वाले खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय परिणामों को मिलाकर जीतने का डबल चांस दिया गया है (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, या तो एक या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ) और साथ ही मैच के नियमित समय में किए गए गोल की कुल संख्या। सट्टेबाजी सभी एक साथ एक साथ की जाती है।

सटीक कार्ड।

मैच के नियमित समय के दौरान रेफरी द्वारा दिए गए कार्ड (पीले और लाल) की सटीक मात्रा। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्ड के बराबर है)

अपेक्षित कुल और प्रभुत्व।

गोल की अपेक्षित मात्रा और किसी भी टीम का अपने प्रतिद्वंद्वियों पर प्रभुत्व (नियमित समय)

00:00 - 09:59 मिनट - परिणाम।

मैच के नियमित समय के दस मिनट बाद का परिणाम। (या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ)

पहला कोर्नर।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम पहला कोर्नर करती है, इस पर दांव लगाएं। लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कोर्नर का मिनट तब दर्शाया जाता है जब इसे लिया जाता है - न कि दिया जाता है।

पहला गोल अंतराल।

मैच के नियमित समय के दौरान पहला गोल किस 10 मिनट के अंतराल में किया जाएगा।

मैच के नियमित समय के दौरान पहला गोल किस 15 मिनट के अंतराल में किया जाएगा।

पहला गोल स्कोरर; पहला हाफ - परिणाम और दोनों टीमें स्कोर करेंगी।

नियमित समय के पहले हाफ के परिणाम पर दांव लगाएं, साथ ही दोनों टीमों को पहले हाफ में गोल करना होगा।

नियमित समय के पहले हाफ का परिणाम और किए गए गोल की संख्या; पहला कार्ड।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम पहला कार्ड (पीला या लाल) प्राप्त करती है, इस पर दांव लगाएं।

पहली टीम जो स्कोर करेगी।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम पहला गोल करेगी, इस पर दांव लगाएं।

बाहरी टीम के सटीक गोल 3+।

मैच के नियमित समय के दौरान बाहरी टीम द्वारा किए गए सटीक गोल।

घरेलू टीम के सटीक गोल 3+।

मैच के नियमित समय के दौरान घरेलू टीम द्वारा किए गए सटीक गोल।

हाफटाइम/फुलटाइम सही स्कोर।

पहले हाफ (नियमित समय) और मैच के नियमित समय के सही स्कोर पर दांव लगाएं। (सभी एक साथ एक साथ)

मैच के नियमित समय में बाहरी टीम का सबसे अधिक स्कोरिंग हाफ।

मैच के नियमित समय में घरेलू टीम का सबसे अधिक स्कोरिंग हाफ।

घरेलू टीम पर दांव नहीं।

दांव या तो बाहरी टीम की जीत या मैच के नियमित समय में ड्रॉ पर लगाया जाता है। यदि नियमित समय में घरेलू टीम जीतती है, तो दांव वापस कर दिया जाता है।

घरेलू टीम कोर्नर रेंज।

मैच के नियमित समय के दौरान घरेलू टीम द्वारा किए गए कोर्नर की सटीक मात्रा - रेंज में गिना जाता है। (यदि कोर्नर इंगित किया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता है, तो इसे कुल राशि में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कोर्नर का मिनट तब दर्शाया जाता है जब इसे लिया जाता है - न कि दिया जाता है।

घरेलू टीम लाल कार्ड।

दांव लगाएं कि क्या मैच के नियमित समय के दौरान रेफरी द्वारा घरेलू टीम के खिलाड़ी को लाल कार्ड देकर मैदान से बाहर भेजा जाता है। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते)

घरेलू टीम दोनों हाफ में स्कोर करेगी।

दांव लगाएं कि क्या घरेलू टीम नियमित समय के दोनों हाफ में स्कोर करती है।

घरेलू टीम दोनों हाफ जीतती है।

घरेलू टीम नियमित समय के दोनों हाफ जीतती है।

घरेलू टीम कोई भी हाफ जीतती है।

घरेलू टीम नियमित समय के दो हाफ में से एक जीतती है।

घरेलू टीम बिना गोल खाए जीतती है।

घरेलू टीम जीतेगी और मैच के नियमित समय के दौरान कोई गोल नहीं खाएगी।

जीतने का तरीका: मैच के नियमित समय का पहला या दूसरा हाफ, मैच के अतिरिक्त समय का पहला या दूसरा हाफ या पेनल्टी शूटआउट।

अंतिम कोर्नर।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम अंतिम कोर्नर करती है। (यदि कोर्नर इंगित किया गया है और समय की कमी के कारण बाद में नहीं खेला जाता है, तो इसे कुल राशि में नहीं गिना जाता है) लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कोर्नर का मिनट तब दर्शाया जाता है जब इसे लिया जाता है - न कि दिया जाता है।

अंतिम गोल स्कोरर।

मैच के नियमित समय के दौरान अंतिम गोल करने वाले खिलाड़ी पर दांव लगाएं। स्वयं गोल नहीं गिना जाता है।

मैच के नियमित समय में कौन सी टीम अंतिम गोल करती है।

सबसे अधिक कार्ड।

मैच के नियमित समय के कुल कार्ड (पीले और लाल) के परिणाम पर दांव लगाएं। (किस टीम के पास अधिक कार्ड हैं या ड्रॉ) (बेंच खिलाड़ी कार्ड नहीं गिने जाते) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्ड के बराबर है)

मैच के नियमित समय के परिणाम पर दांव लगाएं कि या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ हो, इस शर्त के साथ कि दोनों टीमें गोल करें।

मैच परिणाम + कुल गोल।

मैच के परिणाम (या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ) और मैच के नियमित समय के दौरान किए गए गोल की कुल संख्या पर एक साथ दांव लगाएं।

पहला गोल और मैच परिणाम; मल्टीगोल।

मैच के नियमित समय में किए गए गोल की संख्या।

मल्टीगोल बाहरी टीम।

मैच के नियमित समय में बाहरी टीम द्वारा किए गए गोल की संख्या।

मल्टीगोल घरेलू टीम।

मैच के नियमित समय में घरेलू टीम द्वारा किए गए गोल की संख्या।

मल्टीस्कोर।

मैच के नियमित समय के सटीक स्कोर की संख्या।

बाहरी टीम के सटीक कार्ड।

नियमित समय के दौरान बाहरी टीम द्वारा लिए गए कार्ड (पीले और लाल) की सटीक मात्रा पर दांव लगाएं। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्ड के बराबर है)

घरेलू टीम के सटीक कार्ड।

नियमित समय के दौरान घरेलू टीम द्वारा लिए गए कार्ड (पीले और लाल) की सटीक मात्रा पर दांव लगाएं। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्ड के बराबर है)

बाहरी टीम विषम/सम।

मैच के नियमित समय में बाहरी टीम द्वारा किए गए कुल गोल की संख्या या तो विषम या सम होती है। (0 गोल को सम स्कोर माना जाता है)

घरेलू टीम विषम/सम।

मैच के नियमित समय में घरेलू टीम द्वारा किए गए कुल गोल की संख्या या तो विषम या सम होती है। (0 गोल को सम स्कोर माना जाता है)

अतिरिक्त समय और गोल।

दांव लगाएं कि मैच के नियमित समय के बाद अतिरिक्त समय होगा और उस दौरान गोल होगा, दोनों एक साथ।

क्या अतिरिक्त समय होगा।

दांव लगाएं कि क्या नियमित समय के बाद अतिरिक्त समय खेला जाता है। यदि अतिरिक्त समय कम से कम एक मिनट के लिए खेला जाता है और फिर स्थगित या रद्द कर दिया जाता है, तो दांव जीत जाता है। यदि किसी कारण से अतिरिक्त समय नियुक्त किया जाता है लेकिन शुरू नहीं होता है, तो कंपनी लाइव सट्टेबाजी के लिए 48 घंटे और प्री-मैच के लिए 24 घंटे प्रतीक्षा करती है। यदि उल्लिखित समय के बाद अतिरिक्त समय खेला जाता है, तो दांव हार जाता है।

क्या पेनल्टी शूटआउट होगा।

दांव लगाएं कि क्या पेनल्टी शूटआउट होगा।

लाल कार्ड।

दांव लगाएं कि क्या मैच के नियमित समय के दौरान लाल कार्ड होगा। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते)

कुल कोर्नर; किए गए कुल गोल की सटीक मात्रा (नियमित समय); किए गए गोल की सटीक मात्रा (नियमित समय); कुल कार्ड अंक।

मैच के नियमित समय में पीले और लाल कार्ड द्वारा गणना किए गए बुकिंग अंकों की मात्रा (पीला कार्ड 10, लाल कार्ड 25)। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्ड के बराबर है) (मैच के दौरान एक खिलाड़ी अधिकतम 35 कार्ड अंक प्राप्त कर सकता है)

कुल कार्ड।

मैच के नियमित समय के दौरान रेफरी द्वारा दिए गए कार्ड (पीले और लाल) की कुल संख्या। (बेंच कार्ड नहीं गिने जाते) (सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्ड के बराबर है)

बाहरी टीम के कुल गोल; घरेलू टीम के कुल गोल; कौन सी टीम स्कोर करेगी।

मैच के नियमित समय के दौरान कौन सी टीम गोल करेगी?

खेल में किए गए गोल की कुल संख्या (नियमित समय)।

मैच का विजेता। यह या तो फाइटर 1 या फाइटर 2 है।

मुकाबले का अंतिम परिणाम। यह एक फाइटर की जीत या ड्रॉ है।

मुकाबले में कुल राउंड की संख्या। यदि लड़ाई समर्पण या नॉकआउट के कारण रोक दी जाती है, तो जिस राउंड में यह हुआ उसे पूरी तरह से आयोजित माना जाता है।

डबल परिणाम (राउंड / मैच विजेता)।

मैच के पहले राउंड के परिणाम और मैच के कुल विजेता पर दांव लगाएं।

दूसरा बॉक्सर किस राउंड में जीतेगा?

पहला बॉक्सर किस राउंड में जीतेगा?

दूरी के भीतर जीतना पहला बॉक्सर; दूरी के भीतर जीतना दूसरा बॉक्सर; दोनों फाइटर नॉकडाउन में भेजे जाएंगे।

दांव लगाएं कि मैच के दौरान दोनों फाइटर नॉकडाउन में भेजे जाएंगे।

पहला बॉक्सर नॉकडाउन होकर जीतेगा।

दांव लगाएं कि पहला बॉक्सर नॉकडाउन होकर मैच जीतेगा।

दूसरा बॉक्सर नॉकडाउन होकर जीतेगा।

दांव लगाएं कि पहला बॉक्सर नॉकडाउन होकर मैच जीतेगा।

पहला बॉक्सर अंकों से जीतेगा।

पहला बॉक्सर अंकों से मैच जीतेगा।

दूसरा बॉक्सर अंकों से जीतेगा।

दूसरा बॉक्सर अंकों से मैच जीतेगा।

पहला बॉक्सर लड़ाई कैसे जीतेगा।

पहले बॉक्सर का जीतने का तरीका: KO, TKO, स्प्लिट डिसीजन, मेजॉरिटी डिसीजन, यूनानिमस डिसीजन, डिस्क्वालिफिकेशन या रिटायरमेंट।

दूसरा बॉक्सर लड़ाई कैसे जीतेगा।

दूसरे बॉक्सर का जीतने का तरीका: KO, TKO, स्प्लिट डिसीजन, मेजॉरिटी डिसीजन, यूनानिमस डिसीजन, डिस्क्वालिफिकेशन या रिटायरमेंट।

पहला बॉक्सर किस राउंड में जीतेगा; दूसरा बॉक्सर किस राउंड में जीतेगा; लड़ाई किस राउंड में समाप्त होगी; सटीक जीतने का तरीका।

जीतने का तरीका। यह या तो KO, TKO, रेफरी का निर्णय, स्प्लिट डिसीजन, मेजॉरिटी डिसीजन, यूनानिमस डिसीजन, डिस्क्वालिफिकेशन, रिटायरमेंट से जीत है। परिणाम विशिष्ट निर्णय जोड़कर और भी विशिष्ट होते हैं - हां या नहीं।

जीतने का तरीका। यह या तो KO या रेफरी का निर्णय है। यह ड्रॉ भी हो सकता है।

क्या लड़ाई पूरी दूरी तक जाएगी।

दांव लगाएं कि क्या मुकाबला सभी राउंड में बिना किसी फाइटर के नॉकआउट हुए जारी रहता है।

मैच का विजेता और राउंड की सटीक मात्रा।

विजेता और राउंड रेंज।

मैच का विजेता और रेंज में गिने गए राउंड की मात्रा।

मैच के विजेता पर दांव लगाएं। यह या तो पहला या दूसरा फाइटर है।

मुकाबले का अंतिम परिणाम। यह एक फाइटर की जीत या ड्रॉ है।

सट्टेबाजी करने वाले खिलाड़ी को एक दांव में दो संभावित मैच नियमित समय परिणामों को मिलाकर जीतने का डबल चांस दिया गया है। (फाइटर 1 जीतता है या ड्रॉ, या तो एक या दूसरा फाइटर जीतता है, फाइटर 2 जीतता है या ड्रॉ)

पहला सेट - ड्रॉ नो बेट।

दांव या तो पहले या दूसरे खिलाड़ी के मैच का पहला सेट जीतने पर लगाया जाता है। ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाता है।

पहला सेट - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित खिलाड़ी सेट में सौंपे गए लाभ के साथ मैच का पहला सेट समाप्त करेगा। यह बाजार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

पहला सेट - खिलाड़ी 1 कुल।

मैच के दौरान पहले खिलाड़ी द्वारा किए गए कुल अंक।

पहला सेट - खिलाड़ी 2 कुल।

मैच के दौरान दूसरे खिलाड़ी द्वारा किए गए कुल अंक।

मैच के पहले सेट के दौरान दोनों खिलाड़ियों द्वारा किए गए कुल अंक।

पहला सेट - परिणाम।

मैच के पहले सेट का परिणाम। (या तो किसी एक खिलाड़ी की जीत या ड्रॉ)

मैच के सेट में सही स्कोर पर दांव लगाएं।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित खिलाड़ी सेट में सौंपे गए लाभ के साथ मैच समाप्त करेगा। यह बाजार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

मैच में सेट की सटीक संख्या पर दांव लगाएं।

{X} सेट - परिणाम।

मैच के विशिष्ट सेट का परिणाम। (या तो किसी एक खिलाड़ी की जीत या ड्रॉ)

{X} सेट - ड्रॉ नो बेट।

दांव या तो पहले या दूसरे खिलाड़ी के मैच का विशिष्ट सेट जीतने पर लगाया जाता है। ड्रॉ की स्थिति में, दांव वापस कर दिया जाता है।

{X} सेट - {Y} अंत विजेता।

मैच के विशिष्ट सेट में विशिष्ट अंत का विजेता।

{X} सेट - हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्धारित खिलाड़ी अंकों में सौंपे गए लाभ के साथ मैच का विशिष्ट सेट समाप्त करेगा। यह बाजार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

{X} सेट - हैंडिकैप (1X2)।

यूरोपीय हैंडिकैप - निर्धारित खिलाड़ी अंकों में सौंपे गए लाभ के साथ मैच का विशिष्ट सेट समाप्त करेगा। यह बाजार तीन संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, ड्रॉ और खिलाड़ी 2 जीतता है।

मैच में सेट की कुल संख्या। (निश्चित मात्रा से अधिक या कम); {X} सेट - कुल अंक।

मैच के विशिष्ट सेट के दौरान दोनों खिलाड़ियों द्वारा किए गए कुल अंक।

{X} सेट - {Y} अंत कुल अंक।

मैच के विशिष्ट सेट के विशिष्ट अंत में कुल अंक की मात्रा।

{X} सेट - घरेलू टीम कुल अंक।

मैच के विशिष्ट सेट के दौरान खिलाड़ी 1 द्वारा किए गए कुल अंक।

{X} सेट - बाहरी टीम कुल अंक।

मैच के विशिष्ट खेल के दौरान खिलाड़ी 2 द्वारा किए गए कुल अंक।

{Y} सेट - आपसी {X} अंक पहले कौन लेता है।

मैच के विशिष्ट सेट के दौरान कौन सा खिलाड़ी विशिष्ट अंक (गिनती में) पहले लेता है।

{X} सेट - {Y} अंत सटीक अंक।

मैच के विशिष्ट सेट के विशिष्ट अंत में अंक की सटीक संख्या।

{X} सेट - {Y} अंत कुल अंक विषम/सम।

मैच के विशिष्ट सेट के विशिष्ट अंत में किए गए कुल अंक या तो विषम या सम होते हैं। (0 को सम माना जाता है)

{Y} सेट - {X} अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सा खिलाड़ी विशिष्ट सेट में निश्चित मात्रा में अंक पहले जीतेगा या उनमें से कौन अगला स्कोर करेगा।

मैच के विशिष्ट सेट के दौरान खिलाड़ी 2 द्वारा किए गए कुल अंक।

कुल गोल; मैच परिणाम; कौन सी टीम शेष {Z} जीतती है; अगला गोल {Z}।

मैच के नियमित समय के दौरान कौन सी टीम अगला गोल करती है, इस पर दांव लगाएं।

दोनों टीमें मैच के नियमित समय में स्कोर करेंगी।

पहला हाफ - कुल गोल; मैच के शेष का सही स्कोर {Z}।

मैच के नियमित समय के सटीक स्कोर पर दांव लगाएं - मैच के शेष में। - लाइव बाजार। लाइव स्थिति में परिणामों के भीतर स्कोर को वर्तमान स्कोर के अनुसार स्थानांतरित करना होता है।

पहला हाफ - हाफ का शेष {Z}।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के परिणाम पर दांव। यह बाजार मैच शुरू होने के बाद प्रकट होता है और मैच के नियमित समय के पहले हाफ के अंत तक ऑड्स प्रदान करता है। केवल लाइव सट्टेबाजी में काम करता है। ऑड्स वर्तमान में खेले जा रहे मैच के स्कोर के साथ बदलते हैं।

पहला हाफ - अगला गोल {Z}।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान कौन सी टीम अगला गोल करती है, इस पर दांव लगाएं।

पहला हाफ - मैच के शेष का सही स्कोर {Z}।

कंपनी द्वारा प्रस्तावित मैच के नियमित समय के पहले हाफ के सटीक स्कोर पर दांव लगाएं, जिसमें कोई अन्य स्कोर भी शामिल है।

ओवरटाइम - परिणाम; ओवरटाइम - कुल गोल।

अतिरिक्त समय में किए गए गोल की कुल संख्या।

ओवरटाइम - मैच के शेष {Z} कौन जीतता है।

यह बाज़ार केवल अतिरिक्त समय में दिखाई देता है। अतिरिक्त समय के परिणाम पर लाइव सट्टेबाजी खुली रहेगी। वर्तमान में खेले जा रहे खेल के स्कोर के अनुसार ऑड्स बदले जाते हैं।

ओवरटाइम - अगला गोल {Z}।

ओवरटाइम में कौन सी टीम अगला गोल करती है।

पेनल्टी शूटआउट - {Z} अगला गोल।

यदि पेनल्टी शूटआउट के दौरान विशिष्ट टीम अगली पेनल्टी किक करती है तो सट्टा लगाएं। (पहली, दूसरी, तीसरी, आदि)

पेनल्टी शूटआउट - विजेता।

पेनल्टी शूटआउट में विजेता पर सट्टा लगाएं।

होम टीम जीतेगी और कुल अंडर।

यदि होम टीम नियमित समय जीतती है या नियमित समय में कुल गोल बाज़ार में चयनित फ्लोट संख्या से कम हैं तो सट्टा लगाना।

होम टीम जीतेगी और कुल ओवर।

यदि होम टीम नियमित समय जीतती है या नियमित समय में कुल गोल बाज़ार में चयनित फ्लोट संख्या से अधिक हैं तो सट्टा लगाना।

अवे टीम जीतेगी और कुल ओवर।

यदि अवे टीम नियमित समय जीतती है या नियमित समय में कुल गोल बाज़ार में चयनित फ्लोट संख्या से अधिक हैं तो सट्टा लगाना।

अवे टीम जीतेगी और कुल अंडर।

यदि अवे टीम नियमित समय जीतती है या नियमित समय में कुल गोल बाज़ार में चयनित फ्लोट संख्या से कम हैं तो सट्टा लगाना।

दूसरा हाफ - डबल चांस; दूसरा हाफ - कुल गोल।

पहला हाफ - अवे टीम कुल अंक विषम/सम।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ के दौरान अवे टीम द्वारा किए गए कुल अंक विषम या सम हैं। (0 को सम माना जाता है)

पहला हाफ - होम टीम कुल अंक विषम/सम।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में किए गए कुल अंक विषम या सम हैं। (0 अंक को सम स्कोर माना जाता है)

पहला हाफ - कुल अंक विषम/सम।

मैच के नियमित समय के पहले हाफ में किए गए कुल अंक विषम या सम हैं। (0 अंक को सम स्कोर माना जाता है)

मैच के नियमित समय के पहले क्वार्टर का परिणाम या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ है।

सट्टा मैच के नियमित समय के पहले क्वार्टर में पहली या दूसरी टीम की जीत पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

मैच के नियमित समय के पहले क्वार्टर पर एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय का पहला क्वार्टर आवंटित बढ़त के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार कई परिणाम प्रदान करता है, केवल दो संभावनाएं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

मैच के नियमित समय के पहले क्वार्टर में कुल अंक।

मैच के विजेता पर सट्टा लगाएं। (ओवरटाइम सहित)।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ का परिणाम (ओवरटाइम सहित)।

दूसरा हाफ – ड्रॉ नो बेट; दूसरा हाफ - ड्रॉ नो बेट (ओवरटाइम सहित)।

सट्टा मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ (ओवरटाइम सहित) में पहली या दूसरी टीम की जीत पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

मैच के नियमित समय के दूसरे हाफ पर एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय का दूसरा हाफ आवंटित बढ़त के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार कई परिणाम प्रदान करता है, केवल दो संभावनाएं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

दूसरा हाफ - हैंडिकैप (ओवरटाइम सहित); दूसरा हाफ - कुल अंक (ओवरटाइम सहित)।

मैच के दूसरे हाफ में कुल अंक (ओवरटाइम सहित)।

मैच के नियमित समय के दूसरे क्वार्टर का परिणाम या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ है।

सट्टा मैच के नियमित समय के दूसरे क्वार्टर में पहली या दूसरी टीम की जीत पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

मैच के नियमित समय के दूसरे क्वार्टर पर एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय का दूसरा क्वार्टर आवंटित बढ़त के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार कई परिणाम प्रदान करता है, केवल दो संभावनाएं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

मैच के नियमित समय के दूसरे क्वार्टर में कुल अंक।

मैच के नियमित समय के तीसरे क्वार्टर का परिणाम या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ है।

तीसरा क्वार्टर - ड्रॉ नो बेट।

सट्टा मैच के नियमित समय के तीसरे क्वार्टर में पहली या दूसरी टीम की जीत पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

मैच के नियमित समय के तीसरे क्वार्टर पर एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय का तीसरा क्वार्टर आवंटित बढ़त के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार कई परिणाम प्रदान करता है, केवल दो संभावनाएं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

मैच के नियमित समय के तीसरे क्वार्टर में कुल अंक।

मैच का परिणाम (ओवरटाइम सहित)।

मैच का परिणाम (ओवरटाइम सहित) या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ है।

मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर का परिणाम या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ है।

चौथा क्वार्टर - परिणाम (ओवरटाइम सहित)।

मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर का परिणाम (ओवरटाइम सहित) या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ है।

सट्टा मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर में पहली या दूसरी टीम की जीत पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

चौथा क्वार्टर - ड्रॉ नो बेट (ओवरटाइम सहित)।

सट्टा मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर (ओवरटाइम सहित) में पहली या दूसरी टीम की जीत पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर पर एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय का चौथा क्वार्टर आवंटित बढ़त के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार कई परिणाम प्रदान करता है, केवल दो संभावनाएं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

चौथा क्वार्टर - हैंडिकैप (ओवरटाइम सहित)।

मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर पर एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के नियमित समय का चौथा क्वार्टर (ओवरटाइम सहित) आवंटित बढ़त के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार कई परिणाम प्रदान करता है, केवल दो संभावनाएं (होम टीम जीतती है, अवे टीम जीतती है)।

मैच के नियमित समय के चौथे क्वार्टर में कुल अंक।

चौथा क्वार्टर - कुल अंक (ओवरटाइम सहित)।

मैच के पहले क्वार्टर में कुल अंक (ओवरटाइम सहित)।

ड्रॉ नो बेट (ओवरटाइम सहित)।

सट्टा मैच में पहली या दूसरी टीम की जीत (ओवरटाइम सहित) पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में, सट्टा वापस कर दिया जाता है।

अवे टीम विषम/सम अंक।

मैच के नियमित समय में अवे टीम द्वारा किए गए कुल अंकों की संख्या विषम या सम है। (0 अंक को सम स्कोर माना जाता है)

अवे टीम विषम/सम अंक (ओवरटाइम सहित)।

मैच (ओवरटाइम सहित) में अवे टीम द्वारा किए गए कुल अंकों की संख्या विषम या सम है। (0 अंक को सम स्कोर माना जाता है)

होम टीम विषम/सम अंक।

मैच के नियमित समय में होम टीम द्वारा किए गए कुल अंक विषम या सम हैं। (0 अंक को सम स्कोर माना जाता है)

होम टीम विषम/सम अंक (ओवरटाइम सहित)।

मैच (ओवरटाइम सहित) में होम टीम द्वारा किए गए कुल अंक विषम या सम हैं। (0 अंक को सम स्कोर माना जाता है)

विषम/सम अंक; विषम/सम अंक (ओवरटाइम सहित)।

सट्टा लगाएं यदि नियमित समय के बाद ओवरटाइम होता है। यदि ओवरटाइम कम से कम एक मिनट तक चलता है और फिर स्थगित या रद्द किया जाता है, तो सट्टा जीत लिया जाता है। यदि किसी भी कारण से अतिरिक्त समय निर्धारित किया जाता है लेकिन शुरू नहीं होता है, तो कंपनी लाइव सट्टेबाजी के लिए 48 घंटे और प्री-मैच के लिए 24 घंटे प्रतीक्षा करती है। यदि उल्लिखित समय के बाद अतिरिक्त समय खेला जाता है, तो सट्टा हार जाता है।

पूरे मैच में किए गए कुल अंक (ओवरटाइम सहित)।

मैच में कुल अंक (ओवरटाइम सहित)।

सबसे अधिक स्कोरिंग क्वार्टर वाली टीम; सबसे अधिक स्कोरिंग क्वार्टर में विजेता। (टीम 1, टीम 2 या ड्रॉ)।

किसी भी टीम के विशिष्ट अंतर से मैच का नियमित समय जीतने या ड्रॉ पर सट्टा लगाएं।

उस रेसर पर सट्टा लगाएं जिसकी स्थिति दौड़ के अंत में किसी अन्य रेसर से बेहतर होगी।

मिनी गेम्स टूर्नामेंट; 600$/€ फ्री बेट्स तक जीतें; पिछला; वर्तमान; आगामी; प्राइज पूल; 600$/€ फ्री बेट्स; समाप्त होने में; 0d 16h 26m; उपयोगकर्ता नाम; ; रैंक; N°0; अंक; पुरस्कार; 0.00 USD।

एन डिग्री	खिलाड़ी	अंक	पुरस्कार

A6; 107363; 100 फ्री स्पिन; YD; 32575.09; 75 फ्री स्पिन; M_; 32186.18; 50 फ्री स्पिन; S9; 29930.33; 25 फ्री स्पिन; KM; 26114.6; J5; 22457.2525; R5; 14065.0875; W7; 11794.28; 9; M0; 10857.61; 10; N6; 10485.5; 11; M3; 9760; 10 फ्री स्पिन; 12; F4; 9514.94410325; 13; D5; 9166; R8; 8700.925; GX; 7882.6; BE; 7803.55; I4; 7750.775; 18; PA; 7531.2; 19; ME; 6890.4; 20; T6; 6604.91425; 1L; 5463.75; BK; 5461.8; 23; WY; 5402; M2; 5243.5; JJ; 5137.48; 26; I5; 4937.8; 07; 4628.8; 28; CG; 4549.25; 29; SO; 4483.8; L6; 4058.2; नियम और शर्तें।

ओरिजिनल्स; अभी खेलें।

स्काउट कंपनी का प्रतिनिधि (या कंपनी का साझेदार) होता है जो स्टेडियम में होता है और मैच की घटनाओं के बारे में विस्तार से रिपोर्ट करता है।

एकत्र की गई जानकारी स्काउट द्वारा विशिष्ट एप्लिकेशन के माध्यम से कंपनी को भेजी जाती है, जिसके माध्यम से मैच के लाइव परिणाम रिकॉर्ड किए जाते हैं।

मैच के बाद, स्काउट भेजी गई जानकारी को मैच अधिकारियों के साथ जांचता है और त्रुटियों के मामले में, घटनाओं को ठीक किया जाता है। यदि कनेक्शन खो जाता है, तो मैच के बाद घटनाओं के बारे में सभी जानकारी स्काउट से प्राप्त की जाएगी, जिसके बाद सभी परिणाम रिकॉर्ड किए जाएंगे।

451; ऑस्ट्रेलिया; 11:35; आयरलैंड; 16:00; ग्रेट ब्रिटेन; 16:18; संयुक्त राज्य अमेरिका; 21:05; 287; 11:37; 14:32; 15:13; आज; कल; ऑड्स के साथ; (आज); रेस ऑफ; समाप्त; फेयरीहाउस; 16:35; 17:10; 17:45; 18:20; 18:55; 19:30; 20:04; (कल); डंडॉक; 20:05; 20:40; 21:15; 21:45; 22:15; 22:45; 23:15; वेक्सफ़ोर्ड; 17:00; 17:33; 18:05; 18:37; 19:10; 19:45; 20:20।

स्काउट कंपनी का प्रतिनिधि (या कंपनी का साझेदार) होता है जो स्टेडियम में होता है और मैच की घटनाओं (गोल, कॉर्नर, कार्ड, थ्रो-इन, खिलाड़ी की दौड़ने की सीमा, आदि) के बारे में विस्तार से रिपोर्ट करता है।

साइट पर प्रत्येक बाज़ार पर एक परिणाम स्रोत होता है, यदि आधिकारिक परिणाम स्रोत के पास परिणाम नहीं हैं, तो कंपनी को वैकल्पिक परिणाम स्रोतों जैसे: और आदि के अनुसार बाज़ारों को निपटाने का अधिकार है।

(02/11); चेम्सफोर्ड (AW); 23:45; लिंगफील्ड; 17:02; 17:37; 18:12; 18:47; 19:22; 19:57; वूल्वरहैम्प्टन; 00:00; 00:30; 20:30; 21:00; 21:30; 22:00; 22:30; 23:00; 23:30; सेजफील्ड; 16:44; 17:19; 17:54; 18:29; 19:04; 19:39; वारविक; 16:53; 17:28; 18:03; 18:38; 19:13; 19:48; 00:15; मसेलबर्ग; 16:05; 17:42; 18:15; 18:45; 19:17; 19:50; केम्पटन; 18:25; 19:00; 20:00; चेपस्टो; 16:20; 16:51; 17:25; 17:58; 18:30; 19:05; 19:40; 20:10; नॉटिंघम; 16:15; 16:45; 17:20; 17:50; 18:53; 19:23; 19:55।

पहला सेट - 5 अंकों की दौड़।

दौड़ - पहले सेट में कौन सी टीम पहले 5 अंक स्कोर करेगी।

पहला सेट - 10 अंकों की दौड़।

दौड़ - पहले सेट में कौन सी टीम पहले 10 अंक स्कोर करेगी।

पहला सेट - 15 अंकों की दौड़।

दौड़ - पहले सेट में कौन सी टीम पहले 15 अंक स्कोर करेगी।

पहला सेट - 20 अंकों की दौड़।

दौड़ - पहले सेट में कौन सी टीम पहले 20 अंक स्कोर करेगी।

यदि होम टीम मैच में कम से कम एक सेट जीतती है तो सट्टा लगाएं।

अवे टीम एक सेट जीतेगी।

यदि अवे टीम मैच में कम से कम एक सेट जीतती है तो सट्टा लगाएं।

सटीक सेट; {X} सेट - पॉइंट हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के विशिष्ट सेट को अंकों में आवंटित बढ़त के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: टीम 1 जीतती है, टीम 2 जीतती है।

मैच के विशिष्ट सेट के दौरान दोनों टीमों द्वारा किए गए कुल अंक।

{X} सेट - कुल अंक विषम/सम।

मैच के विशिष्ट सेट में किए गए कुल अंक विषम या सम हैं। (0 को सम माना जाता है)

{Y} सेट - {X} अंकों की दौड़।

दौड़ - कौन सी टीम विशिष्ट सेट में निश्चित अंक पहले जीतेगी या उनमें से कौन अगला स्कोर करेगा।

होम टीम ठीक 1 सेट जीतेगी।

होम टीम मैच में ठीक एक सेट जीतेगी।

अवे टीम ठीक 1 सेट जीतेगी।

अवे टीम मैच में ठीक एक सेट जीतेगी।

होम टीम ठीक 2 सेट जीतेगी।

होम टीम मैच में ठीक दो सेट जीतेगी।

अवे टीम ठीक 2 सेट जीतेगी।

अवे टीम मैच में ठीक दो सेट जीतेगी।

सटीक सेट (7 में से सर्वश्रेष्ठ); सही स्कोर (5 में से सर्वश्रेष्ठ); सही स्कोर (7 में से सर्वश्रेष्ठ); कितने सेट टाई-ब्रेक के साथ समाप्त होंगे (7 में से सर्वश्रेष्ठ); कितने सेट टाई-ब्रेक के साथ समाप्त होंगे (5 में से सर्वश्रेष्ठ)।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम मैच के विशिष्ट सेट को अंकों में आवंटित बढ़त के साथ समाप्त करेगी। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: टीम 1 जीतती है, टीम 2 जीतती है।

मैच के विशिष्ट सेट के दौरान कौन सी टीम निश्चित अंक प्राप्त करेगी।

पोलैंड; PLN; मैं 18+ वर्ष से अधिक हूं, मैं नियम और शर्तें स्वीकार करता हूं।

हमारी सेवाओं के संबंध में हमें कोई भी शिकायत देने के लिए, वेबसाइट पर दिए गए निर्देशों के अनुसार आप हमारी ग्राहक सेवा टीम से संपर्क करने के लिए स्वतंत्र हैं।

शिकायतों को सहायता विभाग में संभाला जाता है और यदि सहायता कर्मियों ने मामले को तुरंत हल नहीं किया, तो कंपनी के संगठन में उन्हें आगे बढ़ाया जाता है। आपको शिकायत की स्थिति के बारे में उचित स्तर तक सूचित किया जाएगा।

यदि विवाद कैसीनो प्रबंधन स्तर पर हल नहीं होता है, तो आप वेबसाइट पर सूचीबद्ध किसी भी स्वतंत्र निकाय, गेमिंग प्राधिकरण या लाइसेंसिंग नियामक से संपर्क कर सकते हैं।

किसी भी विवाद की स्थिति में, आप सहमत हैं कि किसी भी दावे के परिणाम को निर्धारित करने में सर्वर लॉग और रिकॉर्ड अंतिम अधिकार के रूप में कार्य करेंगे। आप सहमत हैं कि आपकी स्क्रीन पर दिखाई देने वाले परिणाम और गेम सर्वर के बीच असहमति की असंभावित स्थिति में, गेम सर्वर पर लॉग किया गया परिणाम प्रबल होगा, और आप स्वीकार करते हैं और सहमत हैं कि हमारे रिकॉर्ड प्रासंगिक ऑनलाइन गेमिंग गतिविधि में आपकी भागीदारी की शर्तों और परिस्थितियों और इस भागीदारी के परिणामों को निर्धारित करने में अंतिम अधिकार होंगे।

हम किसी भी असहमति को जल्दी और कुशलता से हल करने का प्रयास करते हैं। हालांकि, यदि खिलाड़ी हमारे खिलाफ कार्यवाही शुरू करना चाहता है, तो आपको कुराकाओ में सक्षम अदालत में ऐसा करना होगा। ये नियम और शर्तें और खिलाड़ी और Mystake के बीच संबंध कुराकाओ के कानूनों द्वारा शासित और उनके अनुसार व्याख्या किए जाएंगे।

compliance@mystake.email.

जब हम ऐसे विवाद के संबंध में आपसे संपर्क करना चाहते हैं, तो हम आपके खिलाड़ी खाते में प्रदान किए गए किसी भी संपर्क विवरण का उपयोग करके ऐसा करेंगे।

मसवेलब्रुक; 06:15; 06:50; 07:40; 08:44; 09:27; 10:09; 10:50; डूम्बेन; 04:53; 05:33; 06:13; 06:48; 07:35; 08:42; 09:23; 10:07; 10:46; 11:25; होबार्ट; 03:28; 04:02; 04:36; 05:09; 05:50; 06:34; 07:11; 07:45; सनशाइन कोस्ट; 06:29; 07:04; 08:19; 08:59; 09:44; 10:24; 11:00; एस्कॉट; 07:25; 08:34; 09:14; 09:58; 10:38; 11:15; 12:30; 13:10; गोल्ड कोस्ट; 06:02; 06:38; 07:15; 08:32; 09:08; 09:56; 10:36; डार्विन; 08:21; 09:04; 09:45; 10:25; 11:03; केम्बला ग्रेंज; 05:45; 06:25; 07:00; 08:15; 08:55; 09:40; 10:20; 10:55; फ्लेमिंगटन; 03:45; 04:20; 05:00; 05:40; 06:20; 06:55; 08:00; 08:50; 09:35; 10:15; जेराल्डटन; 09:19; 09:49; 10:29; 11:07; 11:40; 12:14; 12:50; रैंडविक; 04:45; 05:25; 06:05; 06:40; 07:20; 08:30; 09:10; 09:50; 10:30; 11:05; मोर्फेटविल; 04:40; 05:17; 05:55; 06:32; 07:02; 08:22; 09:02; 09:47; 10:27; 11:10; मेलबर्न कप; एचुका; 06:00; 06:36; 07:12; 08:26; 09:06; 09:54; 10:34; वांगारट्टा; 05:15; 05:48; 06:26; 07:07; 08:17; 08:57; बनबरी; 09:31; 10:18; 10:48; 11:29; 12:40; 13:20; कॉफ्स हार्बर; पोर्ट लिंकन; 06:10; 07:50; 08:25; 09:00; 10:10; 10:45; ग्राफ्टन; 08:35; काइनेटन; 08:10; 08:45; 09:20; 09:55; (05/11);

बेलमोंट; 10:35; इप्सविच; 07:37; 08:12; 08:47; 09:22; 10:00; 10:40; गॉलर; 07:26; 08:01; 08:36; 09:11; 09:46; 10:26; 11:02; गॉसफोर्ड; 07:30; 08:05; 08:40; 09:15; 06:35; 07:10; 08:20; 09:30; सैफायर कोस्ट।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी मैच का पहला सेट अंकों में आवंटित बढ़त के साथ समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

पहला सेट - विषम/सम।

पहले सेट में कुल अंक विषम या सम हैं। (0 को सम माना जाता है)

मैच के पहले सेट में किए गए कुल अंक। दिए गए राशि से कम या अधिक होना चाहिए।

मैच का विजेता।

पॉइंट हैंडिकैप।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी मैच को अंकों में आवंटित बढ़त के साथ समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

सही स्कोर (3 में से सर्वश्रेष्ठ); कितने सेट टाई-ब्रेक के साथ होंगे (3 में से सर्वश्रेष्ठ)।

मैच में किए गए कुल अंक। दिए गए राशि से कम या अधिक होना चाहिए।

सेटों की सटीक संख्या (3 में से सर्वश्रेष्ठ); सेटों की सटीक संख्या (5 में से सर्वश्रेष्ठ)।

मैच में पांचवें सेट का विजेता।

मैच में पहले सेट का विजेता।

मैच में चौथे सेट का विजेता।

मैच में दूसरे सेट का विजेता।

मैच में तीसरे सेट का विजेता।

मैच के दूसरे सेट में बनाए गए कुल अंकों की संख्या। दिए गए राशि से कम या अधिक होनी चाहिए।

मैच के तीसरे सेट में बनाए गए कुल अंकों की संख्या। दिए गए राशि से कम या अधिक होनी चाहिए।

दूसरे सेट में कुल अंकों की संख्या या तो विषम या सम है। (0 को सम माना जाता है)

तीसरे सेट में कुल अंकों की संख्या या तो विषम या सम है। (0 को सम माना जाता है)

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी अंकों में दिए गए बढ़त के साथ मैच का चौथा सेट समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

कौन सी टीम {X} अंकों की रेस जीतती है, चौथा सेट?

रेस - कौन सा खिलाड़ी चौथे सेट में पहले निश्चित मात्रा में अंक प्राप्त करेगा या उनमें से कौन अगला अंक प्राप्त करेगा।

कौन सी टीम {X} अंकों की रेस जीतती है, पांचवां सेट?

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी अंकों में दिए गए बढ़त के साथ मैच का पांचवां सेट समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

चौथे सेट में {X}वां अंक कौन प्राप्त करता है।

मैच के चौथे सेट के दौरान कौन सा खिलाड़ी निश्चित मात्रा में अंक प्राप्त करेगा।

पांचवें सेट में {X}वां अंक कौन प्राप्त करता है।

मैच के पांचवें सेट के दौरान कौन सा खिलाड़ी निश्चित मात्रा में अंक प्राप्त करेगा।

सेटों की संख्या (5 में से सर्वश्रेष्ठ)।

मैच के चौथे सेट में बनाए गए कुल अंकों की संख्या। दिए गए राशि से कम या अधिक होनी चाहिए।

चौथे सेट में कुल अंकों की संख्या या तो विषम या सम है। (0 को सम माना जाता है)

पांचवें सेट में कुल अंकों की संख्या या तो विषम या सम है। (0 को सम माना जाता है)

मैच के पांचवें सेट में बनाए गए कुल अंकों की संख्या। दिए गए राशि से कम या अधिक होनी चाहिए।

मैच में विशिष्ट सेट का विजेता।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी अंकों में दिए गए बढ़त के साथ मैच का दूसरा सेट समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

एशियाई हैंडिकैप - निर्दिष्ट खिलाड़ी अंकों में दिए गए बढ़त के साथ मैच का तीसरा सेट समाप्त करेगा। यह बाज़ार दो संभावनाओं पर कई परिणाम प्रदान करता है - जैसे: खिलाड़ी 1 जीतता है, खिलाड़ी 2 जीतता है।

कौन सी टीम {X} अंकों की रेस जीतती है, पहला सेट?

रेस - कौन सा खिलाड़ी पहले सेट में पहले निश्चित मात्रा में अंक प्राप्त करेगा या उनमें से कौन अगला अंक प्राप्त करेगा।

कौन सी टीम {X} अंकों की रेस जीतती है, दूसरा सेट?

रेस - कौन सा खिलाड़ी दूसरे सेट में पहले निश्चित मात्रा में अंक प्राप्त करेगा या उनमें से कौन अगला अंक प्राप्त करेगा।

कौन सी टीम {X} अंकों की रेस जीतती है, तीसरा सेट?

रेस - कौन सा खिलाड़ी तीसरे सेट में पहले निश्चित मात्रा में अंक प्राप्त करेगा या उनमें से कौन अगला अंक प्राप्त करेगा।

मैच के पहले सेट के दौरान कौन सा खिलाड़ी निश्चित मात्रा में अंक प्राप्त करेगा।

दूसरे सेट में {X}वां अंक कौन प्राप्त करता है।

मैच के दूसरे सेट के दौरान कौन सा खिलाड़ी निश्चित मात्रा में अंक प्राप्त करेगा।

तीसरे सेट में {X}वां अंक कौन प्राप्त करता है।

मैच के तीसरे सेट के दौरान कौन सा खिलाड़ी निश्चित मात्रा में अंक प्राप्त करेगा।

कितने सेट स्कोर सीमा से अधिक होंगे (5 में से सर्वश्रेष्ठ)।

मैच में कितने सेट स्कोर सीमा से अधिक होंगे।

सट्टा या तो बाहरी टीम की जीत या मैच के नियमित समय में ड्रॉ पर लगाया जाता है। यदि नियमित समय में घरेलू टीम जीतती है, तो सट्टा वापस कर दिया जाता है।

सट्टा या तो घरेलू टीम की जीत या मैच के नियमित समय में ड्रॉ पर लगाया जाता है। यदि नियमित समय में बाहरी टीम जीतती है, तो सट्टा वापस कर दिया जाता है।

मैच के नियमित समय के दौरान कौन सी टीम अगला गोल करेगी।

अगला गोल {Z} (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

मैच के दौरान (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) कौन सी टीम अगला गोल करेगी।

सटीक स्कोर फ्लेक्स।

मैच के नियमित समय में घरेलू टीम द्वारा किए गए गोलों की सटीक संख्या।

घरेलू टीम के सटीक गोल (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

मैच के नियमित समय (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) में घरेलू टीम द्वारा किए गए गोलों की सटीक संख्या।

बाहरी टीम के सटीक गोल।

मैच के नियमित समय में बाहरी टीम द्वारा किए गए गोलों की सटीक संख्या।

बाहरी टीम के सटीक गोल (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

मैच के नियमित समय (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) में बाहरी टीम द्वारा किए गए गोलों की सटीक संख्या।

सटीक स्कोर (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

मैच के सटीक स्कोर पर सट्टा लगाएं (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

घरेलू टीम का कुल (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

मैच (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) में घरेलू टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या।

बाहरी टीम का कुल (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

मैच (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) में बाहरी टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या।

घरेलू टीम क्लीन शीट; घरेलू टीम क्लीन शीट (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

घरेलू टीम मैच (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) के दौरान गोल नहीं खाएगी।

बाहरी टीम क्लीन शीट (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

बाहरी टीम मैच (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) के दौरान गोल नहीं खाएगी।

मैच के नियमित समय के दौरान कौन सी टीम गोल करेगी।

कौन सी टीम गोल करेगी (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

मैच (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) के दौरान कौन सी टीम गोल करेगी।

मैच परिणाम और कुल (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

मैच के परिणाम (या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ) और मैच (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) के दौरान किए गए गोलों की कुल संख्या पर सट्टा लगाएं। (सभी एक साथ)

मैच परिणाम और दोनों टीमें गोल करें (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

मैच परिणाम पर सट्टा लगाएं और दोनों टीमों को मैच (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) में एक साथ गोल करना होगा।

मैचबेट और पहला गोल।

मैच के नियमित समय के परिणाम और नियमित समय के दौरान कौन सी टीम पहला गोल करेगी, इस पर सट्टा लगाएं।

मैचबेट और पहला गोल, ओवरटाइम और पेनल्टी सहित।

मैच के परिणाम और मैच के दौरान पहले गोल पर एक साथ सट्टा लगाएं। (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)

मैच के नियमित समय में दोनों टीमों द्वारा किए गए गोलों की सटीक संख्या।

सटीक गोल (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

मैच (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) में दोनों टीमों द्वारा किए गए गोलों की सटीक संख्या।

मैच (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) में किए गए गोलों की कुल संख्या या तो विषम या सम है। (0 गोल को सम स्कोर माना जाता है)

तीसरा पीरियड - विषम/सम; शेष मैच कौन जीतता है (केवल ओवरटाइम!)? {Z}।

ओवरटाइम में शेष मैच कौन सी टीम जीतेगी।

मैच के ओवरटाइम के दौरान कौन सी टीम अगला गोल करेगी।

पेनल्टी शूटआउट - अगला गोल {Z}।

पेनल्टी शूटआउट में कौन सी टीम अगला गोल करेगी।

जीत का अंतर (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

किसी भी टीम के एक, दो, तीन या अधिक अंतर से मैच (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित) जीतने या ड्रॉ पर सट्टा लगाएं।

{X} पीरियड - परिणाम।

मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड का परिणाम या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ है।

{X} पीरियड - हैंडिकैप (1X2)।

यूरोपीय हैंडिकैप - निर्दिष्ट टीम दिए गए बढ़त के साथ मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड को समाप्त करेगी। यह बाज़ार तीन संभावनाओं (घरेलू टीम जीतती है, ड्रॉ, बाहरी टीम जीतती है) पर कई परिणाम प्रदान करता है।

{X} पीरियड के लिए एशियाई कुल।

मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड में किए गए गोलों की कुल संख्या।

{X} पीरियड - अगला गोल {Z}।

मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड में कौन सी टीम अगला गोल करेगी।

{X} पीरियड - डबल चांस।

सट्टा लगाने वाले खिलाड़ी को एक सट्टे में दो संभावित मैच नियमित समय विशिष्ट पीरियड परिणामों को मिलाकर जीतने का डबल चांस दिया गया है। (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, या तो पहली या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ)

{X} पीरियड - सटीक स्कोर।

मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड के सटीक स्कोर पर सट्टा लगाएं।

{X} पीरियड के लिए घरेलू टीम के गोल।

मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड में घरेलू टीम द्वारा किए गए गोलों की सटीक संख्या।

{X} पीरियड के लिए बाहरी टीम के गोल।

मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड में बाहरी टीम द्वारा किए गए गोलों की सटीक संख्या।

{X} पीरियड - घरेलू टीम का कुल।

मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड में घरेलू टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या।

{X} पीरियड - बाहरी टीम का कुल।

मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड में बाहरी टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या।

टीम 2 {X} पीरियड में गोल करेगी।

क्या बाहरी टीम मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड में गोल करेगी।

टीम 1 {X} पीरियड में गोल करेगी।

क्या घरेलू टीम मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड में गोल करेगी।

{X} पीरियड - दोनों टीमें गोल करें।

दोनों टीमों को मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड में कम से कम एक बार गोल करना होगा।

{X} पीरियड - कौन सी टीम गोल करेगी।

मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड में कौन सी टीम गोल करेगी।

{X} पीरियड के लिए गोलों की सटीक संख्या।

मैच के नियमित समय के विशिष्ट पीरियड में किए गए गोलों की सटीक संख्या।

पहला पीरियड - कुल।

मैच के नियमित समय के पहले पीरियड के दौरान किए गए गोलों की कुल संख्या।

पहले पीरियड के लिए ड्रॉ नो बेट; शेष पहला पीरियड कौन जीतता है? {Z}।

शेष समय में पहले पीरियड का परिणाम क्या होगा- (लाइव)। सट्टा लगाने वाले खिलाड़ी को वर्तमान समय से अनुमान लगाना होगा कि अंतिम स्कोर क्या होगा। वर्तमान में खेले जा रहे गेम के स्कोर के अनुसार ऑड्स बदलते हैं। उदाहरण के लिए, यदि स्कोर 1:0 है और दूसरी टीम गोल करती है, तो नए स्कोर 1:1 के बाद पहली टीम के जीतने के ऑड्स बढ़ जाते हैं, आदि।

पहला पीरियड - विषम/सम; दूसरा पीरियड - कुल।

मैच के नियमित समय के दूसरे पीरियड में किए गए गोलों की कुल संख्या।

दूसरे पीरियड के लिए ड्रॉ नो बेट; शेष दूसरा पीरियड कौन जीतता है? {Z}; दूसरा पीरियड - विषम/सम; तीसरे पीरियड के लिए ड्रॉ नो बेट; पहला पीरियड और मैचबेट, ओवरटाइम और पेनल्टी सहित।

मैच के नियमित समय के पहले पीरियड का परिणाम (या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ) और मैच का अंतिम परिणाम (ओवरटाइम और पेनल्टी सहित)।

पहला पीरियड और मैचबेट।

मैच के पहले पीरियड के परिणाम (किसी भी टीम की जीत या ड्रॉ) और मैच के नियमित समय के अंतिम परिणाम (किसी भी टीम की जीत या ड्रॉ) पर सट्टा लगाएं।

घरेलू टीम सभी पीरियड जीते।

घरेलू टीम के मैच के नियमित समय के सभी तीन पीरियड जीतने पर सट्टा लगाएं।

बाहरी टीम सभी पीरियड जीते।

बाहरी टीम के मैच के नियमित समय के सभी तीन पीरियड जीतने पर सट्टा लगाएं।

घरेलू टीम कोई भी पीरियड जीते।

घरेलू टीम के मैच के नियमित समय के किसी भी पीरियड को जीतने पर सट्टा लगाएं।

बाहरी टीम कोई भी पीरियड जीते।

बाहरी टीम के मैच के नियमित समय के किसी भी पीरियड को जीतने पर सट्टा लगाएं।

घरेलू टीम सभी पीरियड में गोल करे।

घरेलू टीम के मैच के नियमित समय के सभी पीरियड में गोल करने पर सट्टा लगाएं।

बाहरी टीम सभी पीरियड में गोल करे।

बाहरी टीम के मैच के नियमित समय के सभी पीरियड में गोल करने पर सट्टा लगाएं।

सभी पीरियड {h} से अधिक।

सट्टा लगाएं कि मैच के नियमित समय के सभी पीरियड में गोल निश्चित राशि से अधिक हैं।

सभी पीरियड {h} से कम।

सट्टा लगाएं कि मैच के नियमित समय के सभी पीरियड में गोल निश्चित राशि से कम हैं।

घरेलू टीम का सर्वाधिक स्कोरिंग पीरियड।

नियमित समय के कौन से पीरियड घरेलू टीम के लिए गोल में अधिक उत्पादक रहे।

बाहरी टीम का सर्वाधिक स्कोरिंग पीरियड।

नियमित समय के कौन से पीरियड बाहरी टीम के लिए गोल में अधिक उत्पादक रहे।

मैच के ओवरटाइम का परिणाम या तो किसी एक टीम की जीत या ड्रॉ है।

ओवरटाइम - ड्रॉ नो बेट।

सट्टा या तो पहली या दूसरी टीम के मैच के ओवरटाइम में जीतने पर लगाया जाता है। नियमित समय में ड्रॉ होने की स्थिति में सट्टा वापस कर दिया जाता है।

ओवरटाइम - डबल चांस।

सट्टा लगाने वाले खिलाड़ी को एक सट्टे में दो संभावित मैच ओवरटाइम परिणामों को मिलाकर जीतने का डबल चांस दिया गया है। (घरेलू टीम जीतती है या ड्रॉ, या तो पहली या दूसरी टीम जीतती है, बाहरी टीम जीतती है या ड्रॉ)

ओवरटाइम - घरेलू टीम नो बेट।

सट्टा या तो ड्रॉ या दूसरी टीम के मैच के ओवरटाइम में जीतने पर लगाया जाता है। ओवरटाइम में घरेलू टीम की जीत की स्थिति में सट्टा वापस कर दिया जाता है।

ओवरटाइम - बाहरी टीम नो बेट।

सट्टा या तो ड्रॉ या पहली टीम के मैच के ओवरटाइम में जीतने पर लगाया जाता है। ओवरटाइम में बाहरी टीम की जीत की स्थिति में सट्टा वापस कर दिया जाता है।

पहला पीरियड - घरेलू टीम का कुल।

मैच के नियमित समय के पहले पीरियड में घरेलू टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या।

पहला पीरियड - बाहरी टीम का कुल।

मैच के नियमित समय के पहले पीरियड में बाहरी टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या।

दूसरा पीरियड - घरेलू टीम का कुल।

मैच के नियमित समय के दूसरे पीरियड में घरेलू टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या।

दूसरा पीरियड - बाहरी टीम का कुल।

मैच के नियमित समय के दूसरे पीरियड में बाहरी टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या।

तीसरा पीरियड - घरेलू टीम का कुल।

मैच के नियमित समय के तीसरे पीरियड में घरेलू टीम द्वारा किए गए गोलों की कुल संख्या।

453; Philadelphia; 23:47; Finger Lakes; 23:32; Horseshoe Indianapolis; Mahoning Valley; 23:35; Zia Park; 23:59; 00:14; 00:41; 21:32; 21:59; 22:26; 22:53; 23:20; 00:01; 21:10; 21:38; 22:06; 23:03; 01:00; 01:30; 02:00; 02:27; Mountaineer; 04:00; 04:25; 04:50; 06:30; 00:03; 00:31; 21:43; 22:11; 22:39; 23:07; 00:26; 00:53; 01:20; 01:47; 02:14; 02:41; 03:08; 23:05; 02:57; 23:36; Churchill Downs; 22:29; 22:58; 23:27; 23:57; Penn National; 02:45; 03:14; 03:43; 04:12; 04:41; 05:10; 05:39; Delta Downs; 02:40; 03:36; 04:04; 04:32; 05:28; 05:56; Charles Town; 04:57; 05:53; 06:21; 06:49; 07:17; 00:59; Remington Park; 04:58; 05:26; 05:54; 06:22; 07:18; 07:46; 08:14; 00:07; 00:38; 01:10; 01:42; 02:15; 02:47; 03:15; 00:55; 01:25; 01:55; 02:24।

शीर्ष 5 लीग टूर्नामेंट।

हर हफ्ते नकद पुरस्कार और फ्रीबेट में $10,000 तक जीतें।

हर हफ्ते $10,000 तक; 5d 16h 26m; खिलाड़ी; अंक; पुरस्कार; br; 82417; 3000 USD; a7; 46453; 2000 USD; d8; 28152; 1000 USD; 20000; 500 USD; sn; 11222; 400 USD; as; 10085; 300 USD; E8; 8965; 200 USD; BO; 8413; 150 USD; tm; 7111; 100 USD; t9; 5611; l2; 80 USD; n7; 5590; g9; 5400; f6; 5117; h4; 4860; 4638; am; 3366; b1; 3130; d4; 2688; l7; 2356; 2285; u4; 2150; Dk; 2137; 2105; S1; 1908; mc; 1907; 50 USD FreeBet; s4; 1747; s1; 1682; r0; 1652; Mn; 1646; j0; 1591; sd; 1562; v7; 1546; s8; 1519; fo; 1460; i3; 1455; v2; 1378; c1; 1364; m7; 1346; 40; jd; 1344; 41; v4; 1307; 30 USD FreeBet; ad; 1300; b9; 1262; a8; 1250; p2; 1223; s0; 1199; 47; k3; 1164; 48; 1150; 49; a5; 1122; ar।

हमारे खिलाड़ियों को जिम्मेदारी से खेलने में सहायता करने के लिए, हम कई विकल्प प्रदान करते हैं:

टाइम आउट अवधि; स्व-बहिष्करण अवधि; 24/7 ग्राहक सहायता; टाइम आउट अवधि।

यदि आपको जुआ खेलने से ब्रेक चाहिए, तो कृपया हमारी ग्राहक सहायता टीम से संपर्क करें और उनसे अपना खाता अस्थायी रूप से बंद करने के लिए कहें। कैसीनो के पूर्ण विवेक पर खिलाड़ी के लिखित अनुरोध की स्थिति में खाता समय से पहले फिर से खोला जा सकता है।

यदि स्थिति अधिक गंभीर है, तो खिलाड़ी विस्तारित अवधि के लिए स्व-बहिष्करण का अनुरोध कर सकता है। आपको ईमेल के माध्यम से हमारी ग्राहक सहायता टीम से संपर्क करना होगा और 6 महीने से 5 वर्ष की अवधि के लिए स्व-बहिष्करण का अनुरोध करना होगा। यदि उपयोगकर्ता स्व-बहिष्करण की अवधि निर्दिष्ट नहीं करता है, तो खाता 6 महीने के लिए बंद कर दिया जाएगा।

हालांकि, यह निर्धारित करना मुश्किल हो सकता है कि क्या किसी व्यक्ति का जुआ समस्याग्रस्त हो गया है। यदि आपको जुआ से संबंधित समस्याएं हैं, तो कृपया खाता बंद करते समय इसका उल्लेख करें, ताकि हमारा कर्मचारी जिम्मेदारी से कार्य करे।

449.

हमारे बारे में।

mystake.com की स्थापना पेशेवरों की टीम द्वारा ऑनलाइन जुआ अनुभव को नया रूप देने के लिए की गई थी।

हमारा मिशन ही हमें जुआ की क्षमता का विस्तार करने के लिए हर संभव प्रयास करने के लिए प्रेरित करता है।

हम ग्राहकों पर सकारात्मक प्रभाव डालने का प्रयास करते हैं। सुरक्षित भुगतान, बहु-मुद्रा और 24/7 सहायता के साथ, हम सुनिश्चित करते हैं

कि आपकी चिंता की एकमात्र बात असीमित मज़ा है।

अद्वितीय प्रचार, सबसे शानदार बोनस और हर समय निष्पक्ष खेल के साथ खेलने के अनुभव को बढ़ाना,

अनुभव और सुरक्षा हमेशा ध्यान में रखी जाती है। नवीन ऑनलाइन गेमिंग उत्पादों के साथ जो स्थानीयकृत हैं ताकि

खिलाड़ी अपने इच्छित खेलों का आनंद ले सकें, सबसे बढ़कर एक सुरक्षित और संरक्षित वातावरण में।

जैसे-जैसे ऑनलाइन जुआ उद्योग बदलता है, हम डिजिटल मनोरंजन प्रदान करना जारी रखेंगे जो हमारे प्लेटफ़ॉर्म को जुआ के सभी प्रेमियों के लिए पसंदीदा गंतव्य बनाने के लिए डिज़ाइन किया गया है।

mystake.com का संचालन GTW B.V. द्वारा किया जाता है, जो क्यूरासाओ के कानूनों के अंतर्गत स्थापित एक कंपनी है, जिसका कंपनी नंबर 165433 है और यह क्यूरासाओ गेमिंग अथॉरिटी (CGA) से ऑफशोर गेम्स ऑफ हज़र्ड पर राष्ट्रीय अध्यादेश (Landsverordening buitengaatse hazardspelen, P.B. 1993, no. 63) (NOOGH) के अनुसार लाइसेंस नंबर OGL/2024/250/0115 के तहत संयोग के खेल प्रदान करने के लिए लाइसेंस प्राप्त है। CYGTW LTD लाइसेंस धारक और मूल कंपनी GTW B.V. के भुगतान एजेंट के रूप में कार्य करती है।

Mystake ने सभी नियामक अनुपालन पूरे कर लिए हैं और यह किसी भी और सभी संयोग के खेलों और दांव के लिए गेमिंग संचालन करने हेतु कानूनी रूप से अधिकृत है।