Melbet: खेल और प्रतियोगिता नियम

स्रोत सामग्री का हिंदी संस्करण

Tower Rush India

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

विषय-सूची

1. Melbet: खेल, इंटरफेस और प्रतियोगिता नियम
2. प्रचार में गतिविधि और पात्र पूर्वानुमान
3. अन्य प्रचार की अवधि और विशेष निपटान
4. Nardball और लंबे बैकगैमोन का इंटरफेस
5. सरकारी विनियमन के कानूनी अंश
6. प्रतिबंधित भुगतान सूची और स्वैच्छिक जुआ-बहिष्कार
7. खेल-अंशदान, प्रतिष्ठान और गेमिंग क्षेत्र
8. क्षेत्रीय अनुमतियाँ और बुकमेकर के परिसर
9. उपकरण और सरकारी निगरानी
10. परिणाम-स्रोत, खाता और मोबाइल इंटरफेस
11. बैंक गारंटी और Live सुविधाएँ
12. इंटरैक्टिव दाँव के सामान्य नियम
13. खिलाड़ी और ऑपरेटर के अधिकार व दायित्व
14. निपटान, स्थगन और दाँव के प्रकार
15. एशियाई और यूरोपीय हैंडीकैप, कुल और फुटबॉल
16. फुटबॉल के परिणाम बाजार
17. फुटबॉल की घटना-परिभाषाएँ और अंतराल
18. फुटबॉल का अंतिम निपटान और आइस हॉकी
19. हॉकी, बास्केटबॉल और टेनिस बाजार
20. वॉलीबॉल, रेसिंग, बेसबॉल और स्नूकर
21. स्नूकर के निपटान और अन्य रैकेट/हॉकी खेल
22. फील्ड हॉकी, टेबल खेल और रग्बी
23. अमेरिकी/ऑस्ट्रेलियाई फुटबॉल, कर्लिंग और डार्ट्स
24. फ्लोरबॉल, हैंडबॉल और मुकाबले

Melbet: खेल, इंटरफेस और प्रतियोगिता नियम

प्रचार में गतिविधि और पात्र पूर्वानुमान

3.2 में खिलाड़ी को सभी आवश्यक शर्तें एक साथ पूरा करने वाला व्यक्ति कहा गया है। OCII की गणना में 1 सशर्त इकाई, जहाँ लागू हो, 1 RUB या 1 गेम-कूपन है। परिणाम सकारात्मक और कम से कम 20 000 होना चाहिए; बैकगैमोन के पूर्वानुमान शामिल नहीं हैं। 3.7 तथा 3.5 में जन्मदिन जन्म की तारीख और महीने के अनुरूप हर वर्ष आने वाली कैलेंडर तारीख है।

एक निर्दिष्ट पूर्वानुमान की शर्तें: कम से कम 3 घटनाएँ, प्रत्येक का गुणांक कम से कम 1.5, और किसी का गुणांक पुनर्गणना में 1 न हुआ हो। गतिविधि का अंक दस्तावेज में प्रमाणित खर्च से बनता है: 1 RUB = 1 अंक। अलग गतिविधियों के दस्तावेज हों तो प्रत्येक प्रकार के अंक अलग जोड़े और निकटतम पूर्णांक तक गणितीय रूप से गोल किए जाते हैं।

खेल गतिविधि के प्रमाण एक गणना-अवधि में एक आवेदन से दिए जा सकते हैं: खिलाड़ी के नाम का खेल-कार्यक्रम टिकट और उसके भुगतान की रसीद, अथवा खिलाड़ी के नाम का फिटनेस/स्वास्थ्य सेवा अनुबंध और भुगतान रसीद। यात्रा गतिविधि के लिए उसी अवधि में एक आवेदन के साथ टैक्सी या कारशेयरिंग का खिलाड़ी द्वारा भुगतान और यात्रा की तारीख व समय का प्रमाण दिया जा सकता है। जिम्मेदारी गतिविधि के लिए एक अवधि में केवल एक आवेदन से खिलाड़ी द्वारा बीमा प्रीमियम भुगतान की रसीद दी जा सकती है। सभी दस्तावेज वर्तमान गणना-अवधि के होने चाहिए। आवेदन मिलने की तारीख और समय UTC+3 में गिने जाते हैं। VIP स्थिति देने या बदलने में बैकगैमोन पूर्वानुमान शामिल नहीं होते।

एक अन्य निर्दिष्ट समूह में प्रत्येक परिणाम का गुणांक कम से कम 1.1, सभी गुणांकों का गुणनफल अधिकतम 3.5 और पूरे पूर्वानुमान या किसी घटना का पुनर्गणित गुणांक 1 नहीं होना चाहिए। OCII की कूपन-आधारित गणना में 1 सशर्त इकाई = 1 गेम-कूपन है।

रूसी प्रीमियर लीग के निर्दिष्ट वॉजरिंग नियम में राशि कम से कम 300 गेम-कूपन (RUB) है; परिणाम केवल Alfa-Bank Russian Football Championship Premier League 2026–2027 के एक फुटबॉल मैच का होना चाहिए। स्वीकृत प्रकार П1, П2 या सटीक स्कोर TC हैं, लेकिन सटीक 0:0 नहीं। किसी घटना का गुणांक पुनर्गणित होकर 1 नहीं होना चाहिए; निपटान अधिकतम 30.05.2027 12:00 UTC+3 तक होना चाहिए। एक अन्य शर्त में पूरे पूर्वानुमान का गुणांक कम से कम 1.5 है और बैकगैमोन बाहर है।

4.3.1 की सूची में राशि कम से कम 500 गेम-कूपन (RUB), कम से कम 3 घटनाएँ, प्रत्येक गुणांक कम से कम 1.5, किसी का पुनर्गणित गुणांक 1 नहीं और बैकगैमोन का बहिष्कार शामिल हैं। अन्य वॉजरिंग अंशों में प्रत्येक गुणांक कम से कम 1.5 और सभी परिणाम अलग-अलग घटनाओं के होने चाहिए। एक अंश पूरे पूर्वानुमान के गुणनफल को अधिकतम 3.5 रखता है।

पहली गेम-अवधि 03.08.2026 12:00 से 10.08.2026 11:59 UTC+3, दोनों सिरों सहित है। अंतिम अवधि 22.11.2027 12:00 से 29.11.2027 11:59 UTC+3, दोनों सिरों सहित है। सभी चुनी गई घटनाएँ केवल चालू गेम-अवधि में होनी चाहिए।

अन्य प्रचार की अवधि और विशेष निपटान

साप्ताहिक अवधि के पात्र पूर्वानुमान का कुल गुणांक कम से कम 1.3 और राशि कम से कम 500 गेम-कूपन (RUB) है; निपटान उसी अवधि के अंत तक हो और बैकगैमोन शामिल न हो। पिछली साप्ताहिक गणना-अवधि के अंक अगली अवधि में नहीं जुड़ते। 3.2 के खिलाड़ी-परिभाषा अंश सभी पात्रता शर्तें एक साथ पूरी करने को कहते हैं। एक अन्य शर्त में परिणाम पूर्वानुमान करने के 24 घंटे के भीतर ज्ञात होना चाहिए। दूसरे अंश में प्रत्येक घटना का गुणांक कम से कम 1.6 है और पुनर्गणना में 1 नहीं होना चाहिए। विजेता निर्धारण की 5.5 समयसीमा 20.02.2023 23:59 UTC+3 है।

Torzhestvenny, Energichny और Bodry प्रत्येक एक PBC Lokomotiv-Kuban चिह्नों वाला मर्च पैक हैं। भाग लेने के लिए «БОЛЬШОЙ РОЗЫГРЫШ МЕРЧА ПБК ЛОКОМОТИВ-КУБАНЬ!» पोस्ट के नीचे «УЧАСТВОВАТЬ» बटन दबाना होता है। संबंधित फुटबॉल सूची में Germany Bundesliga 2026/2027 और English Premier League 2026/2027 हैं। निर्दिष्ट निपटान समयसीमा 06.06.2027 12:00 UTC+3 है।

विशेष निपटान 3.1: सिंगल में केवल Russian Premier League 2026–2027 के एक मैच का परिणाम हो; एक्सप्रेस में कम से कम एक ऐसा मैच हो। चुना परिणाम केवल मैच में П1 या П2 हो। पूर्वानुमान 06.08.2026 15:00 से 30.05.2027 12:00 UTC+3 के बीच किया गया हो। 3.2: चुनी टीम मैच में लगातार दो गोल की बढ़त ले तो सिंगल सफल माना जाता है। एक्सप्रेस में संबंधित घटना सफल मानी जाती है; पूरे एक्सप्रेस का परिणाम बाकी घटनाओं पर भी निर्भर है।

अन्य पुरस्कार अंश में 1 500 RUB के 3 Ozon प्रमाणपत्र हैं। रैंडमाइज़र चयन की अवधि 11.12.2026 00:00 से 10.02.2027 23:59 UTC+3, दोनों सिरों सहित है। साइट का कॉपीराइट ©2012–2026 «МЕЛБЕТ» है और सभी अधिकार कानून से सुरक्षित बताए गए हैं। एक ऐतिहासिक निपटान सीमा 16.01.2023 02:00 UTC+3 है।

Nardball और लंबे बैकगैमोन का इंटरफेस

Melbet.ru सामग्री ऑनलाइन लंबे बैकगैमोन को खेल-वर्ग में शामिल बताती है और उस सामग्री में अग्रणी बुकमेकरों द्वारा इसे उपलब्ध कराने की अवधि तीन वर्ष कही गई है। Nardball में दो खिलाड़ी विशेष बोर्ड पर खेलते हैं। गोटियाँ घड़ी की उलटी दिशा में पूरा चक्कर लगाकर अंतिम चौथाई, अर्थात घर, पहुँचती हैं और प्रतिद्वंद्वी से पहले बाहर निकाली जाती हैं। शुरुआत में गोटियाँ प्रत्येक खिलाड़ी की दाईं ओर होती हैं। बारी-बारी से लाल और नीला पासा बाफल-बॉक्स में फेंका जाता है; आए अंकों के अनुसार गोटियाँ चलती हैं। दोनों पासों पर बराबर अंक हों तो उस चाल की चालों की संख्या दोगुनी होती है। पहले सभी गोटियाँ पूरा चक्कर लगाकर बाहर निकालने वाला जीतता है।

डेमो मोड उपलब्ध बताया गया है। दाँव हर 30 सेकंड लिए जाते हैं और राशि केवल पूर्वनिर्धारित विकल्पों में चुनी जाती है। स्थिर गुणांक वाले दाँव में 5 से35 खाने हटाकर पासों के संयोजन चुने जा सकते हैं; अधिक हटाए गए संयोजन से गुणांक बढ़ता है। लाइव प्रसारण में किस रंग के पासे पर बड़ा अंक आएगा, प्रत्येक पासे का सटीक अंक और कुल अंकों जैसे प्रकार दिए गए हैं। न्यूनतम दाँव 10.00 RUB और अधिकतम 1 000.00 RUB है। खिलाड़ी के पास15 गोटियाँ होती हैं, जिन्हें दाईं ओर1वें और13वें बिंदु पर एक पंक्ति में रखा जाता है। आगे प्रतिद्वंद्वी की गोटी न हो तो लगातार6 गोटियों की दीवार नहीं बनाई जा सकती।

आधिकारिक कानूनी प्रकाशन पोर्टल का उल्लेख है। आगे जुए के आयोजन और संचालन के सरकारी विनियमन तथा रूसी संघ के अन्य कानूनों में संशोधन का कानून दिया गया है; संशोधन संदर्भ13.06.2011 №133-Ф3,18.07.2011 №242-Ф3 और21.11.2011 №327-Ф3 हैं।

सरकारी विनियमन के कानूनी अंश

अगले संशोधन संदर्भ:16.10.2012 №168-Ф3;23.07.2013 №198-Ф3;21.07.2014 №222-Ф3;22.07.2014 №278-Ф3;01.05.2016 №121-Ф3;28.03.2017 №44-Ф3;27.11.2017 №358-Ф3;18.12.2018 №468-Ф3;25.12.2018 №479-Ф3;03.07.2019 №169-Ф3;26.07.2019 №239-Ф3;27.12.2019 №495-Ф3;02.07.2021 №352-Ф3 औरN№355-Ф3;10.07.2023 №303-Ф3;04.08.2023 №422-Ф3 औरN№453-Ф3;19.10.2023 №503-Ф3;19.04.2024 №80-Ф3;22.07.2024 №203-Ф3;24.06.2025 №157-Ф3;29.12.2025 №575-Ф3;20.02.2026 №41-Ф3;02.05.2026 №124-Ф3।

अनुच्छेद2: जुए के आयोजन और संचालन का कानूनी विनियमन रूसी नागरिक संहिता, इस संघीय कानून, अन्य संघीय और क्षेत्रीय कानूनों तथा इनके अनुसार बने अन्य कानूनी अधिनियमों के तहत है। अनुच्छेद3 में गेमिंग क्षेत्रों में संचालन की अनुमति और उल्लंघनों की रोकथाम, पहचान तथा समाप्ति के लिए सरकारी निगरानी शामिल हैं। संदर्भ31.07.2020 №270-Ф3,11.06.2021 №170-Ф3 और18.07.2011 №242-Ф3 हैं। रूसी सरकार, उसके द्वारा अधिकृत संघीय कार्यकारी निकाय, अन्य संघीय निकाय अपने अधिकारक्षेत्र में और गेमिंग क्षेत्र प्रबंधन के अधिकृत क्षेत्रीय निकाय यह विनियमन करते हैं। एक प्रावधान1जुलाई2021 से कानून11.06.2021 №170-Ф3 द्वारा निरस्त बताया गया है।

अनुच्छेद4 की परिभाषाएँ: जुए का आयोजन/संचालन खिलाड़ियों के साथ जोखिम-आधारित जीत समझौते करना या दो अथवा अधिक खिलाड़ियों के बीच ऐसे समझौते कराना है। गेमिंग प्रतिष्ठान भवन, संरचना या उसकी अलग इकाई है, जिसमें केवल जुआ और संबंधित सेवाएँ दी जाती हैं; शाखा या अन्य संचालन स्थल भी शामिल हैं। कैसीनो में गेमिंग टेबल या टेबल के साथ अन्य कानूनी उपकरण होते हैं। स्लॉट हॉल में स्लॉट या अन्य उपकरण होते हैं, लेकिन गेमिंग टेबल नहीं। गेमिंग उपकरण जुए के लिए इस्तेमाल उपकरण या साधन हैं। खिलाड़ी सेवा क्षेत्र में गेमिंग उपकरण, प्रतिष्ठान/टोटलाइज़र/बुकमेकर के कैश डेस्क और खिलाड़ी द्वारा उपयोग किए जाने वाले अन्य उपकरण होते हैं।

संबंधित सेवाओं में होटल, भोजन, मनोरंजन, लॉटरी टिकट/रसीद/इलेक्ट्रॉनिक टिकट की बिक्री या वितरण, लॉटरी दाँव स्वीकार करना और रूसी अंतरराष्ट्रीय संधियों के तहत होने वाली अंतरराष्ट्रीय तथा अखिल रूसी सरकारी लॉटरी की जीत देना शामिल है। एकीकृत दाँव-हस्तांतरण लेखा केंद्र अनुच्छेद14.2 के अनुसार काम करने वाला ऋण संगठन, गैर-बैंक ऋण संगठन सहित, है। एकीकृत जुआ नियामक संबंधित संघीय कानून के तहत बनी सार्वजनिक-कानूनी कंपनी है, जिसका उद्देश्य नियंत्रण/निगरानी बढ़ाना और रूसी खेल का गैर-बजटीय वित्तपोषण है।

इन परिभाषाओं के संस्करण-संदर्भ21.07.2014 №222-Ф3,31.07.2020 №270-Ф3,03.07.2019 №169-Ф3,30.12.2020 №493-Ф3 (12.06.2021 संस्करण),23.07.2013 №198-Ф3,13.06.2011 №133-Ф3 तथा27.11.2017 №358-Ф3 हैं। उपखंड3.1 और29 को21.07.2014 №222-Ф3,25.1 और26.1 को27.11.2017 №358-Ф3,27 और28 को13.06.2011 №133-Ф3 और31 को30.12.2020 №493-Ф3 ने जोड़ा। उपखंड29 का संशोधन30.12.2020 №493-Ф3 है।

अनुच्छेद5: संचालन केवल संघीय, क्षेत्रीय और अन्य लागू कानूनी आवश्यकताओं वाले प्रतिष्ठानों में हो सकता है। बुकमेकर, टोटलाइज़र और उनके दाँव-स्वीकृति बिंदुओं को छोड़कर प्रतिष्ठान केवल गेमिंग क्षेत्रों में खुल सकते हैं। संदर्भ21.07.2014 №222-Ф3,22.07.2014 №278-Ф3,22.07.2024 №203-Ф3 औरभाग6 का30.12.2020 №493-Ф3 (02.07.2021 संस्करण) है। सूची में ऐसी अन्य अनिश्चित घटना, बुकमेकर/टोटलाइज़र जीत समझौतों को छोड़कर, और एक या अनेक निर्दिष्ट संकेतकों से निकले मूल्य में परिवर्तन शामिल हैं। भाग7 संगठित बाजारों या फॉरेक्स डीलर के अनुबंधों पर लागू नहीं होता।

इंटरनेट या संचार, मोबाइल सहित, से पहुँच वाले कंप्यूटर प्रोग्राम अथवा यांत्रिक, विद्युत, इलेक्ट्रॉनिक या अन्य उपकरण द्वारा यादृच्छिक भौतिक जीत निर्धारित करने वाले जुए का आयोजन निषिद्ध है। संदर्भ11.06.2021 №170-Ф3 और02.07.2021 №355-Ф3 हैं। प्रतिबंधित इंटरनेट सामग्री की एकीकृत सूची में शामिल डोमेन, पृष्ठ या नेटवर्क पते पर जुए के भुगतान के लिए व्यक्तियों की ओर से धन, इलेक्ट्रॉनिक धन सहित, पाने वाले व्यक्तियों पर प्रावधान लागू है; सूची कानून27.07.2006 №149-Ф3 के अनुसार है। अधिकृत निगरानी निकाय को ऐसे प्राप्तकर्ताओं की सूचना मिलने के अधिकतम5कार्यदिवस में इस आधार पर निर्णय होता है।

प्रतिबंधित भुगतान सूची और स्वैच्छिक जुआ-बहिष्कार

संस्करण-संदर्भ31.07.2020 №270-Ф3,11.06.2021 №170-Ф3,02.07.2021 №355-Ф3 हैं। भाग8.1 और8.2 को26.07.2019 №239-Ф3 ने जोड़ा;8.1 के संशोधन ऊपर के तीन कानून,8.2 का11.06.2021 №170-Ф3 है। भाग8.3 को30.12.2020 №493-Ф3 (02.07.2021 संस्करण) ने जोड़ा और11.06.2021 №170-Ф3 ने संशोधित किया।

अधिकृत सरकारी निगरानी निकाय प्रतिबंधित भुगतान-प्राप्तकर्ता सूची में शामिल व्यक्ति को निर्णय के5कार्यदिवस में सूचित करता है, यदि उसका स्थान, डाक या ईमेल पता ज्ञात हो। निर्णय के विरुद्ध अदालत में अपील हो सकती है। सूचीबद्ध व्यक्ति कारणयुक्त लिखित निष्कासन आवेदन दे सकता है, जिसमें कानून-विरुद्ध जुआ संचालन बंद करना भी आधार हो सकता है। आवेदन का रूप और भेजने की प्रक्रिया अधिकृत निकाय तय करता है। भाग10 के आवेदन मिलने के अगले दिन से10कार्यदिवस में समीक्षा और कारणयुक्त निर्णय होता है; सूची से निकालना संभावित निर्णय है। निर्णय के5कार्यदिवस में आवेदक को सूचना और न्यायिक अपील का अधिकार है। भाग21 और35 के आवेदनों की समीक्षा भी प्राप्ति के अगले दिन से10कार्यदिवस में, जाँच में मिली सूचना और कानून के अनुसार किए गए लेनदेन के परिणामों के आधार पर होती है।

विदेशी बैंक को सूची से हटाने के आधार: भाग35 के आवेदन पर निकाय का निष्कासन निर्णय; शामिल करने के निर्णय को रद्द करने वाला प्रभावी अदालती फैसला; या भाग35 के निष्कासन आवेदन को अस्वीकार करने का निर्णय रद्द करने वाला प्रभावी अदालती फैसला। ऋण संगठनों को सूचना-अनुरोध इलेक्ट्रॉनिक रूप में भेजा जाता है और उसमें इस संघीय कानून का संदर्भ होना चाहिए। माँगी जा सकने वाली सूचना, प्रारूप और भेजने की प्रक्रिया निगरानी निकाय केंद्रीय बैंक की सहमति से तय करता है। उत्तर इलेक्ट्रॉनिक होता है; उत्तर देने की प्रक्रिया केंद्रीय बैंक निगरानी निकाय की सहमति से तय करता है। केंद्रीय बैंक सहमत प्रारूप और बदलाव अपनी आधिकारिक वेबसाइट पर प्रकाशित करता है। माँगी सूचना5कार्यदिवस में देनी है; उपलब्ध न हो तो उसी अवधि में बताना है। पंजीकृत डाक अनुरोध की प्राप्ति डाक-पुष्टि या अन्य स्रोत में दर्ज सुपुर्दगी-दिन है; ऐसी सूचना न मिले तो भेजने के6वें कार्यदिवस को प्राप्ति माना जाता है।

व्यक्ति एकीकृत जुआ नियामक को आवेदन देकर स्वैच्छिक जुआ-बहिष्कार सूची में शामिल हो सकता है। अवधि कम से कम12महीने होनी चाहिए। भाग16 के उपखंड1(a) और2(a) की राशि लौटानी हो तो बैंक खाता विवरण भी देना होगा।

निर्धारित अवधि समाप्त होने या भाग17/19 के निष्कासन आवेदन पर जानकारी हटती है। सूची एकीकृत नियामक रखता है। सरकारी/नगर सेवा पोर्टल पर इलेक्ट्रॉनिक आवेदन दिया जा सकता है; निर्दिष्ट विकल्प में संवर्धित गैर-योग्य इलेक्ट्रॉनिक हस्ताक्षर का सत्यापन प्रमाणपत्र सरकारी इलेक्ट्रॉनिक सेवा प्रणालियों के संवाद हेतु बनी संरचना में बनाया और इस्तेमाल होता है, सरकारी प्रक्रिया और अनुरूपता-मूल्यांकन वाले सूचना-सुरक्षा साधनों की शर्त पर। शामिल होने का आवेदन वापस नहीं लिया जा सकता।

भाग6 के अनुरूप आवेदन मिलने के अधिकतम12घंटे में जानकारी सूची में जुड़ती है और सरकारी सेवा पोर्टल के व्यक्तिगत खाते में सूचना आती है। सूची इंटरनेट पर प्रकाशित या अन्यथा प्रकट नहीं होती, भाग12 के अपवाद छोड़कर। सूची की प्रक्रिया और सूचना की संरचना अधिकृत संघीय नियामक निकाय तय करता है। भाग13 के अनुसार सूचना अद्यतन होने से सूचीबद्ध व्यक्ति के साथ जोखिम-आधारित जीत समझौता तथा दो या अधिक खिलाड़ियों में किसी एक के सूचीबद्ध होने पर उनके बीच ऐसा समझौता कराना निषिद्ध है।

अद्यतन के समय जिन घटनाओं का परिणाम नहीं आया, उनके दाँव रद्द कर पूरी राशि लौटानी है: सामान्य दाँव आवेदन में दिए बैंक खाते पर और इंटरैक्टिव दाँव की राशि भी वापस होती है। अद्यतन से पहले घट चुकी घटनाओं के दाँव की जीत आवेदन में दिए बैंक खाते पर दी जाती है। निष्कासन आवेदन शामिल किए जाने के12महीने बाद से दिया जा सकता है। पोर्टल के इलेक्ट्रॉनिक दस्तावेज पर निर्दिष्ट संवर्धित गैर-योग्य हस्ताक्षर की वही सरकारी संरचना और सुरक्षा शर्तें लागू हैं।

घोषित अवधि समाप्त होने अथवा भाग19 के अनुरूप निष्कासन आवेदन मिलने के अधिकतम12घंटे में जानकारी हटाई जाती है और पोर्टल के व्यक्तिगत खाते में सूचना दी जाती है। भाग13 के अद्यतन से लेकर भाग21 के निष्कासन-अद्यतन तक सूचीबद्ध व्यक्ति के साथ, या ऐसे व्यक्तियों के बीच जिनमें कोई एक सूचीबद्ध हो, किए गए जोखिम-आधारित जीत समझौते शून्य हैं।

खेल-अंशदान, प्रतिष्ठान और गेमिंग क्षेत्र

स्वैच्छिक बहिष्कार में शामिल/निकाले जाने के आवेदनों की स्थिति सरकारी सेवा पोर्टल से उपलब्ध होती है। प्रावधान1.1 और3.1 कानून30.12.2020 №493-Ф3 से1सितंबर2021 को निरस्त हुए। अन्य संस्करण संदर्भ21.07.2014 №222-Ф3,20.07.2020 №242-Ф3,27.12.2019 №495-Ф3,31.07.2020 №270-Ф3,11.06.2021 №170-Ф3,19.10.2023 №503-Ф3,02.07.2021 №352-Ф3,27.11.2017 №358-Ф3,18.12.2018 №468-Ф3,03.07.2019 №169-Ф3 और30.12.2020 №493-Ф3 (12.06.2021 संस्करण सहित) हैं। भाग9,11 और12 को22.04.2010 №64-Ф3 ने जोड़ा;14.1,2.1 और2.2 को21.07.2014 №222-Ф3;2.3 को03.07.2019 №169-Ф3;3.1 को30.12.2020 №493-Ф3 ने जोड़ा।

भाग2 के आधार पर लक्षित अंशदान1जनवरी2026–31दिसंबर2027, दोनों सहित,2.25% है;1जनवरी2028 से2.5% है। एकीकृत दाँव-हस्तांतरण लेखा केंद्र तिमाही समाप्त होने के अधिकतम5दिन में रोके गए अंशदान और स्वीकृत सामान्य/इंटरैक्टिव दाँव की सूचना नियामक के अनुमोदित रूप में भेजता है। भाग4 का संस्करण30.12.2020 №493-Ф3 (12.06.2021) है; अन्य संशोधन24.06.2025 №157-Ф3 और20.02.2026 №41-Ф3 हैं।

तिमाही समाप्त होने के30दिन में नियामक अखिल रूसी खेल महासंघों और पेशेवर लीगों को उनके आयोजनों पर सामान्य/इंटरैक्टिव दाँव, भुगतान की गई जीत तथा देय और वास्तव में दिए अंशदान की सूचना देता है। अधूरा या शून्य भुगतान हो तो ये महासंघ/लीग वसूली के लिए अदालत जाते हैं। संस्करण31.07.2020 №270-Ф3 और30.12.2020 №493-Ф3 हैं।

तिमाही समाप्त होने के40दिन में नियामक खेल के संघीय निकाय और जुआ-निगरानी निकाय को अनुमोदित रूप में संबंधित खेल के दाँव, इंटरैक्टिव दाँव, जीत तथा देय/वास्तविक अंशदान बताता है। भाग7 का संस्करण30.12.2020 №493-Ф3 (12.06.2021) है; आगे11.06.2021 №170-Ф3 का संदर्भ है।

आगंतुक में खिलाड़ी और वे अन्य व्यक्ति आते हैं जिनका प्रवेश कानून से निषिद्ध नहीं है;18वर्ष से कम उम्र का व्यक्ति आगंतुक नहीं हो सकता। प्रतिष्ठान में खिलाड़ी सेवा क्षेत्र और कर्मचारी क्षेत्र अलग होने चाहिए। प्रत्येक स्लॉट का तकनीकी औसत जीत प्रतिशत कम से कम90% है। फिटनेस/स्वास्थ्य या खेल संस्था वाले भवन में गेमिंग प्रतिष्ठान नहीं हो सकता, बुकमेकर/टोटलाइज़र/दाँव-बिंदु को छोड़कर। संबंधित संस्करण21.07.2014 №222-Ф3,27.12.2019 №495-Ф3,31.07.2020 №270-Ф3,30.12.2020 №493-Ф3 और11.06.2021 №170-Ф3 हैं;भाग8 को21.07.2014 №222-Ф3 ने जोड़ा और27.11.2017 №358-Ф3 ने संशोधित किया।

कैसीनो और स्लॉट हॉल केवल स्थायी निर्माण भवन में, पूरा भवन या उसकी एक अलग इकाई घेरकर, हो सकते हैं। कैसीनो सेवा क्षेत्र कम से कम800वर्गमीटर हो और उसमें कैश डेस्क, क्लोकरूम, विश्राम स्थान तथा शौचालय हों। कम से कम10गेमिंग टेबल आवश्यक हैं; स्लॉट और बुकमेकर/टोटलाइज़र दाँव-बिंदु भी हो सकते हैं। स्लॉट हों तो भाग6 की आवश्यकताएँ लागू होती हैं। स्लॉट हॉल सेवा क्षेत्र कम से कम100वर्गमीटर, कैश डेस्क और शौचालय सहित, हो; कम से कम50स्लॉट आवश्यक हैं और दाँव-बिंदु भी संभव हैं। उसके कर्मचारी क्षेत्र में धन प्राप्ति, भुगतान और अस्थायी भंडारण हेतु विशेष कमरा या उपकरण चाहिए। संस्करण22.07.2014 №278-Ф3 और02.05.2026 №124-Ф3 हैं।

Krasnodar क्षेत्र में23.07.2014 से पहले की अनुमतियों पर संचालन संभव बताया गया है, कानून01.05.2016 №121-Ф3 के अनुसार। गेमिंग क्षेत्र बनाने, समाप्त करने या सीमाएँ बदलने की प्रक्रिया, नाम, सीमा और अन्य मानक रूसी सरकार तय करती है, भाग4.1/4.2 के अपवाद छोड़कर। निर्णय क्षेत्रीय सरकारों की सहमति से होते हैं और सीमाएँ उनके प्रस्तावों पर आधारित होती हैं। संदर्भ22.07.2014 №278-Ф3,25.12.2018 №479-Ф3,01.05.2016 №121-Ф3 और22.07.2024 №203-Ф3 हैं। अनुच्छेद9 भाग7.1 उस क्षेत्र पर लागू नहीं है जिसे01.05.2016 №121-Ф3 के अनुसार01.01.2019 से पहले समाप्त किया जाना था।

क्षेत्रीय अनुमतियाँ और बुकमेकर के परिसर

अनुच्छेद9 भाग7.2,25.10.2018 से पहले बने गेमिंग क्षेत्रों पर उस तारीख से10वर्ष बाद लागू होता है;01.01.2019 से पहले समाप्त किए जाने वाले क्षेत्र का01.05.2016 №121-Ф3 वाला अपवाद है। भाग7.4 के अनुसार भाग7.3 के व्यक्तियों की वास्तविक क्षति क्षेत्रीय बजट से, इस प्रयोजन के संघीय अंतर-बजटीय हस्तांतरण की सीमा में, चुकाई जाती है। क्षेत्र बनाने के निर्णय में विशिष्ट प्रतिष्ठानों की अतिरिक्त आवश्यकताएँ या अन्य सीमाएँ हो सकती हैं। क्षेत्र प्रबंधन निकाय अनुमति जारी, पुनःजारी और रद्द करते हैं तथा क्षेत्रीय सरकारी निगरानी करते हैं। उन्हें अधिकृत संघीय निकाय द्वारा निर्धारित सामग्री और प्रक्रिया में रिपोर्ट देनी होती है।

अनुच्छेद11 भूमि-चयन मानदंडों से संबंधित है; संस्करण22.07.2014 №278-Ф3,25.12.2018 №479-Ф3 और22.07.2024 №203-Ф3 हैं। अनुच्छेद9 भाग4.2 के तहत ऐसे संघीय ओलंपिक स्थलों की भूमि पर क्षेत्र बनता है जिनके निर्माण/वित्तपोषण में बजट या निगम का धन नहीं लगा, तो सरकारी निर्णय के दिन से पट्टादाता के अधिकार/कर्तव्य क्षेत्र प्रबंधन को जाते हैं। उसी दिन जुए के अनुरूप भूमि का अनुमत उपयोग स्थापित माना जाता है।

अनुच्छेद13: क्षेत्र प्रबंधन निकाय क्षेत्रीय कानून या संबंधित क्षेत्रों के समझौते के अनुसार, नीलामी या प्रतियोगिता सहित, संचालन की अनुमति देता है। प्रतिष्ठान का संघीय आवश्यकताओं से मेल न खाना अनुमति रद्द करने का आधार है। अनुमति देने/पुनःजारी करने से इनकार या निरस्तीकरण के विरुद्ध निर्धारित प्रक्रिया में अदालत में अपील हो सकती है।

अनुच्छेद14: बुकमेकर, टोटलाइज़र और दाँव-बिंदु इस अध्याय के अनुसार गेमिंग क्षेत्रों से बाहर संचालित हो सकते हैं। गतिविधियों में खिलाड़ी से जोखिम-आधारित जीत समझौता और दो या अधिक खिलाड़ियों के बीच ऐसा समझौता कराना है। संस्करण13.06.2011 №133-Ф3,31.07.2020 №270-Ф3 और11.06.2021 №170-Ф3 हैं। क्षेत्रों के बाहर स्लॉट, गेमिंग टेबल या उनके कार्य की आंशिक/पूर्ण नकल करने वाले कंप्यूटर, यांत्रिक, विद्युत, इलेक्ट्रॉनिक या अन्य उपकरण निषिद्ध हैं; कैसीनो/स्लॉट हॉल के समान या भ्रमित करने तक मिलते चित्र, आकृतियाँ और प्रतीक भी इसमें हैं। भाग8/9 का संस्करण30.12.2020 №493-Ф3 (12.06.2021) है। अनुच्छेद14.1 इसी कानून से1सितंबर2021 को निरस्त हुआ।

अनुच्छेद14.2: एकीकृत दाँव-हस्तांतरण लेखा केंद्र बैंक और बैंकिंग गतिविधि के संघीय कानून के अनुसार काम करता है। भाग1 का कार्य-समझौता ऋण संगठन द्वारा दाँव-हस्तांतरण सूचना का दायरा, लेखा और भंडारण प्रक्रिया बताता है। संस्करण29.12.2025 №575-Ф3 और26.06.2026 №213-Ф3 हैं।

अनुच्छेद15: बुकमेकर, टोटलाइज़र और दाँव-बिंदु केवल स्थायी निर्माण भवनों में हो सकते हैं। वे आवास, अधूरे निर्माण, अस्थायी ढाँचे, कियोस्क, छज्जों या समान संरचनाओं; बच्चों, शिक्षा, चिकित्सा या सैनिटोरियम संस्थाओं वाले भवनों; बस/रेल/नदी टर्मिनल, नदी बंदरगाह, हवाई अड्डे और शहरी/उपनगरीय सार्वजनिक परिवहन स्टेशनों/स्टॉपों; जुए या संबंधित सेवाओं से असंबंधित गतिविधि के कमरों; सरकारी/नगर/राज्य निगम या कंपनी की संपत्ति वाले ऐसे भवनों जहाँ संघीय/क्षेत्रीय/स्थानीय शासन, सरकारी/नगर संस्थाएँ, एकात्मक उद्यम या राज्य निगम/कंपनियाँ हों; तथा धार्मिक संस्थाओं वाले भवनों में नहीं हो सकते। इन वस्तुओं वाले भूखंड भी निषिद्ध हैं।

भाग3.1 के अनुसार बुकमेकर दाँव-बिंदु के सेवा क्षेत्र में उसका कैश डेस्क होना चाहिए। प्रतियोगिता सूची में अखिल रूसी महासंघ/पेशेवर लीग तथा अंतरराष्ट्रीय खेल संगठन के आयोजन हैं। भाग3.4 के अनुसार3.1/3.3 कैसीनो या स्लॉट हॉल के भीतर के बुकमेकर बिंदुओं पर भी लागू हैं। भाग3.5 में टोटलाइज़र कैश डेस्क आवश्यक है;3.8 के अनुसार3.5/3.7 कैसीनो, स्लॉट हॉल और बुकमेकर के भीतर के टोटलाइज़र बिंदुओं पर भी लागू हैं।

भाग3.9/3.10: बुकमेकर/टोटलाइज़र के कर्मचारी क्षेत्र में, दाँव-बिंदुओं को छोड़कर, उसका साधारण या इंटरैक्टिव दाँव प्रोसेसिंग केंद्र होना चाहिए। दोनों भाग16.10.2012 №168-Ф3 से जोड़े और27.11.2017 №358-Ф3 से संशोधित हुए। भाग3.12: केंद्र में दाँव-बिंदुओं से स्वीकार दाँव और दी/न दी गई जीत की सूचना लेने तथा गणना की जीत, घटना की प्रगति और परिणाम वापस भेजने के तकनीकी संचार साधन होने चाहिए। इंटरैक्टिव केंद्र दाँव स्वीकार करता हो तो वहाँ भी यही संचार साधन होने चाहिए।

उपकरण और सरकारी निगरानी

पूर्व संचार-उपकरण प्रावधान के संस्करण27.11.2017 №358-Ф3 और30.12.2020 №493-Ф3 (12.06.2021) हैं। भाग3.13: दाँव-बिंदु में साधारण या इंटरैक्टिव प्रोसेसिंग केंद्र से गणना की जीत, घटना की प्रगति और परिणाम लेने तथा स्वीकृत दाँव व दी/न दी गई जीत भेजने के संचार साधन होने चाहिए। भाग3.15/3.16 को30.12.2020 №493-Ф3 (12.06.2021) ने जोड़ा। बच्चों और युवाओं की खेल प्रतियोगिताओं पर दाँव करना निषिद्ध है।

कर्मचारी क्षेत्रों और प्रोसेसिंग केंद्रों में केवल अनुमत कार्य करने वाला उपकरण हो सकता है। दिए अंशों में एकीकृत लेखा केंद्र की सूचना पर इंटरैक्टिव दाँव का लेखा/प्रसंस्करण, इंटरैक्टिव दाँव स्वीकारते हुए समझौते करना/कराना और दाँव-बिंदुओं/एकीकृत केंद्र को स्वीकार दाँव, इंटरैक्टिव दाँव और गणना की जीत बताना शामिल है। सेवा क्षेत्र का उपकरण केवल धन लेनदेन, दाँव स्वीकारने/जीत देने, घटना की प्रगति/परिणाम दिखाने, स्वीकार दाँव तथा दी/न दी जीत की सूचना लेने और खिलाड़ी को घटना चुनने देने के कार्य कर सकता है।

कर्मचारी/सेवा क्षेत्र और साधारण/इंटरैक्टिव केंद्रों में ऐसा प्रोग्राम या तकनीकी उपकरण निषिद्ध है जो घटना, प्रगति या परिणाम की सूचना का गणितीय रूपांतरण संख्याओं, संयोजनों, चित्रों या प्रतीकों में करे, कैसीनो/स्लॉट हॉल के समान या भ्रमित करने तक मिलते रूप सहित; अथवा इंटरनेट/संचार/मोबाइल से पहुँच द्वारा उन घटनाओं के परिणाम निर्धारित करे जिन पर जोखिम-आधारित जीत समझौते होते हैं। सरकार इन क्षेत्रों और केंद्रों के उपकरण पर अतिरिक्त आवश्यकताएँ लगा सकती है।

अनुच्छेद15.1 के तहत संघीय निगरानी अधिकृत सरकारी निकाय सरकार-अनुमोदित नियमों से करता है। निगरानी के आयोजन और कार्यान्वयन पर31.07.2020 №248-Ф3, रूसी सरकारी और नगरपालिका नियंत्रण कानून, लागू है। गेमिंग क्षेत्र1जुलाई2007 से पहले बनने थे। आवश्यक क्षेत्रीय अनुमति न रखने वाले प्रतिष्ठान1जुलाई2009 से पहले बंद होने थे; कानून-अनुरूप बुकमेकर, टोटलाइज़र और दाँव-बिंदु अपवाद हैं। कानून प्रभावी होने के6महीने में सरकार को कार्यान्वयन के जरूरी अधिनियम अपनाने थे।

कानून1जनवरी2007 से प्रभावी है, अनुच्छेद17(1),18 और19 के अपवाद सहित। अनुच्छेद17(1),18(1) और19,30जून2009 से प्रभावी हैं;18(2) आधिकारिक प्रकाशन के1महीने बाद प्रभावी है। दोहराई गई कानूनी संदर्भ-सूची में22.04.2010 №64-Ф3,03.11.2010 №281-Ф3,04.05.2011 №99-Ф3 तथा ऊपर दिए2011–2026 के संशोधन हैं। संबंधित संस्करणों में31.07.2020 №270-Ф3,11.06.2021 №170-Ф3,18.07.2011 №242-Ф3,21.07.2014 №222-Ф3,03.07.2019 №169-Ф3,30.12.2020 №493-Ф3 (12.06.2021),23.07.2013 №198-Ф3,13.06.2011 №133-Ф3,22.07.2014 №278-Ф3,22.07.2024 №203-Ф3 और02.07.2021 №355-Ф3 हैं।

परिणाम-स्रोत, खाता और मोबाइल इंटरफेस

कानूनी सूची में भाग8.1 का26.07.2019 №239-Ф3 और उसके31.07.2020 №270-Ф3,11.06.2021 №170-Ф3,02.07.2021 №355-Ф3 संशोधन दोहराए गए हैं। भाग11 का22.04.2010 №64-Ф3,20.07.2020 №242-Ф3,11.06.2021 №170-Ф3 और19.10.2023 №503-Ф3;भाग2.1/2.2 का21.07.2014 №222-Ф3,03.07.2019 №169-Ф3,30.12.2020 №493-Ф3 भी दोहराए हैं। अन्य दोहराए संस्करण21.07.2014 №222-Ф3,20.07.2020 №242-Ф3,27.12.2019 №495-Ф3,18.12.2018 №468-Ф3,24.06.2025 №157-Ф3,20.02.2026 №41-Ф3,22.07.2014 №278-Ф3,02.05.2026 №124-Ф3,25.12.2018 №479-Ф3,01.05.2016 №121-Ф3,22.07.2024 №203-Ф3,13.06.2011 №133-Ф3,29.12.2025 №575-Ф3,26.06.2026 №213-Ф3 और27.11.2017 №358-Ф3 हैं;30.12.2020 №493-Ф3 का12.06.2021 संस्करण भी है। Krasnodar की23.07.2014 से पुरानी अनुमति,01.01.2019 से पहले क्षेत्र समाप्त करने का अपवाद,25.10.2018 से10वर्ष का नियम, संघीय निगरानी और1जनवरी2007/30जून2009 की प्रभावी तारीखें ऊपर के समान दोहराई गई हैं।

स्रोत में परिणाम निर्धारण के मुख्य सूचना-स्रोतों का शीर्षक है। साइट स्वयं को रूसी कानून के अंतर्गत इंटरनेट दाँव स्वीकार करने वाला और RUB में खेल दाँव उपलब्ध कराने वाला ऑपरेटर बताती है। व्यक्तिगत खाते में प्रवेश विकल्प दबाकर लॉगिन दिया जाता है; फोन, ईमेल याID लॉगिन हो सकता है। खाते में प्रोफाइल और बैलेंस प्रबंधन के खंड हैं। सिंगल एक घटना का एक परिणाम है; सफल होने पर भुगतान राशि दाँव×कूपन गुणांक है। सिस्टम कूपन में कई अलग एक्सप्रेस और संभवतः सिंगल हो सकते हैं; किसी एक एक्सप्रेस के गलत होने से पूरा सिस्टम अनिवार्य रूप से हार नहीं होता।

एक परिचय30से अधिक खेल-दिशाएँ बताता है; फुटबॉल, टेबल/लॉन टेनिस, वॉलीबॉल, बास्केटबॉल, हॉकी, ओलंपिक और ईस्पोर्ट्स प्रमुख हैं। अंतिम परिचय फुटबॉल, हॉकी, बास्केटबॉल, वॉलीबॉल के अलावा45से अधिक खेल कहता है। प्रीमैच औरLive में विभिन्न स्तरों की प्रतियोगिताएँ हैं। सामग्री मार्जिन को बाजार औसत से कम और गुणांकों को प्रतिस्पर्धी बताती है;Live का मार्जिन प्रीमैच से ऊँचा बताया गया है।Live TV प्रसारण औरLive Info आँकड़े उपलब्ध विकल्प हैं। ईस्पोर्ट्स का अलग, नियमित रूप से अद्यतन मेन्यू और प्रसारण हैं।

स्मार्टफोन से हल्की मोबाइल वेबसाइट पर अतिरिक्त सॉफ्टवेयर के बिना दाँव किया जा सकता है। आधिकारिक ऐप मुफ्त डाउनलोड हैं और स्मार्टफोन/टैबलेट दोनों के लिए बताए गए हैं। Android APK मुख्य साइट से सीधे डाउनलोड होकर डिवाइस में सेव होता है; स्थापना से पहले अनजान स्रोतों की अनुमति आवश्यक हो सकती है, अतिरिक्त डाउनलोड-सॉफ्टवेयर नहीं बताया गया। Apple उपकरणों के लिए साइटAppStore लिंक देती है। खाता खोलने के लिए वयस्क होना चाहिए। पंजीकृत खिलाड़ी लॉगिन करके प्रीमैच याLive में परिणाम चुनता है, कूपन में राशि डालता और पुष्टि/सहेजता है। मोबाइल में हल्की साइट या मुफ्त ऐप दोनों विकल्प हैं।

बैंक गारंटी और Live सुविधाएँ

सामग्रीLive घटनाओं का विस्तृत चयन, ऊँचे गुणांक, अच्छी सेवा और सकारात्मक प्रतिष्ठा बताती है तथा भुगतान में कभी देरी न करने का दावा करती है। आधिकारिक वेबसाइटmelbet.ru है। प्रधान पक्षООО «МЕЛОФОН», ИНН2540179758, ОГРН1122540001825, पताРоссийская Федерация,117218,Москва г,МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ АКАДЕМИЧЕСКИЙ вн.тер.г.,КРЖИЖАНОВСКОГО ул,дом14,корп.3,ПОМЕЩ.5/1 है। गारंटरПАО «Совкомбанк», ИНН4401116480,КПП440101001,ОГРН1144400000425 है। गारंटी सीमा500 000 000.00 RUB है; लाभार्थियों को भुगतान होने पर शेष दायित्व घटता है। अवधि16.07.2026 से16.07.2031, दोनों सहित, है।

भुगतान के लिए प्रभावी अदालती निर्णय पर आधारित लाभार्थी की लिखित माँग आवश्यक है। साथ में प्रधान और मुआवजा निधि से एकीकृत जुआ नियामक द्वारा दाँव-दायित्व पूरा न करने या अनुचित रूप से पूरा करने के बिना शर्त प्रमाण चाहिए: प्रधान से जीत अथवा न खेले गए सामान्य/इंटरैक्टिव दाँव वसूलने का प्रभावी निर्णय, अदालत-प्रमाणित प्रति या प्रभावी होने की मुहर वाला मूल; प्रधान को प्राप्ति से14दिन में स्वैच्छिक पालन का लिखित आवेदन; आवेदन प्राप्ति से गारंटर को माँग मिलने तक निर्दिष्ट लाभार्थी खाते का मूल बैंक-मुहर वाला विवरण, जिसमें प्रधान का भुगतान न हो; न्यायिक अधिकारी-प्रमाणित वसूली असंभवता अधिनियम या प्रधान की दिवालियापन प्रक्रिया का अदालत-प्रमाणित आदेश।

इसके अलावा नियामक द्वारा मुआवजा निधि से भुगतान अस्वीकार करने का निर्णय, या आंशिक जीत भुगतान का निर्णय और बैंक विवरण चाहिए; निर्णय नियामक के एकल कार्यकारी/अधिकृत व्यक्ति के हस्ताक्षर और मुहर से प्रमाणित हो। नियामक से मुआवजा निधि के माध्यम से जीत/न खेले दाँव वसूलने या जीत-वसूली अस्वीकार करने का प्रभावी अदालती निर्णय भी आवश्यक है। नियामक से वसूली का निर्णय हो तो वसूली असंभवता का न्यायिक अधिकारी-प्रमाणित अधिनियम या नियामक

के दिवालियापन का अदालत-प्रमाणित आदेश चाहिए। लाभार्थी पहचान-पत्र की नोटरी-प्रमाणित प्रति आवश्यक है। माँग-अधिकार तीसरे व्यक्ति को नहीं दिया जा सकता। माँग का पता156000,Костромская область,г.Кострома,проспект Текстильщиков,д.46 है।

Live दाँव मैच चलते समय किया जाता है। साइट में खेल और देश के फिल्टर, सूचियाँ औरП1×П2 परिणाम चयन हैं। सामग्री गुणांक कुछ दशमलव तक बढ़ने, मैच की स्थिति के अनुसार पूर्वानुमान बदलने और दाँव-बीमा की सुविधा का वर्णन करती है। मुनाफे/अधिक जीत-सम्भावना की बातें उसी प्रचार सामग्री के दावे हैं। आज के मैच एक खंड में हैं। ग्राफिकल प्रसारण बिना खाते के भी मुख्य और हल्की साइट पर उपलब्ध हैं; मार्केट के बदलाव से गुणांक की चाल देखी जा सकती है। मोबाइल वेबसाइट और आधिकारिक ऐप सेLive दाँव संभव है। क्रम: लॉगिन,Live खोलना, खेल/घटना और परिणाम चुनना, गुणांक दबाना, कूपन में राशि और पुष्टि। संबंधित खेल के मैच देखने के लिएLive खंड में उसका अवलोकन लोड होता है।

Combo में एक खेल-घटना के अधिकतम10परिणाम एक साझा गुणांक में मिलते हैं। सुविधा और संगत संयोजन घटना पर निर्भर हैं। उपलब्ध घटना खोलकर संगत बाजार चुनने पर संयुक्त गुणांक स्वतः बनता है; उदाहरणП1+ТС+ТБ है।

इंटरैक्टिव दाँव के सामान्य नियम

नियम29.12.2006 №244-Ф3,07.08.2001 №115-Ф3 (धन-शोधन और आतंक-वित्तपोषण विरोधी) तथा कंपनी की गतिविधि नियंत्रित करने वाले अन्य अधिनियमों पर आधारित हैं। दाँव से पहले नियम पढ़ने को कहा गया है; कोई भी इंटरैक्टिव दाँव नियम जानने और स्वीकार करने की पुष्टि है।1.2 में जीत नियमों के अनुसार परिणाम आने पर खिलाड़ी को देय धन है। इंटरैक्टिव दाँव की राशि बढ़े या घटे तो जीत की गणना और व्यक्तिगत आयकर की गणना/कटौती के लिए कुल संचयी राशि ली जाती है।

खिलाड़ी और ऑपरेटर के अधिकार व दायित्व

1.5 में गुणांक घटना के परिणाम की संभाव्यता को दर्शाने वाला संख्यात्मक मान है, जिससे पूर्वानुमान के गेम-कूपन गुणा होते हैं। एक इंटरैक्टिव दाँव के बाद एक से अधिक पूर्वानुमान हों तो परिणाम निर्धारण के लिए सब एक जुआ-खेल हैं।1.11 में घटना खेल या अन्य प्रतियोगिता है जिस पर पूर्वानुमान दिया जा सकता है।36महीने से अधिक खाता इस्तेमाल न होने या एकीकृत नियामक को स्वैच्छिक बहिष्कार आवेदन देने पर खेल समाप्त माना जाता है।2.6 के अनुसार दाँव और जोखिम-आधारित समझौते की सहमति नियम जानने/मानने की बिना शर्त पुष्टि है। अतिरिक्त जानकारी तैयार करने वाले असाधारण मामले में लिखित आवेदन की समीक्षा प्राप्ति से90कार्यदिवस तक बढ़ सकती है।

2.10 में धोखाधड़ी/अमित्र व्यवहार के उदाहरण: पूर्वानुमान का स्वचालन करने वाला सॉफ्टवेयर/उपकरण; झूठे, गलत या अमान्य निजी विवरण; गणितीय संभाव्यता सहित लगातार बैलेंस वृद्धि सुनिश्चित करने वाली रणनीति; पूर्वानुमान के समय परिणाम का ज्ञान; खिलाड़ी, जज, प्रशिक्षक, उनके रिश्तेदार या उनके निर्देश पर काम करने वाले के रूप में परिणाम प्रभावित करने की क्षमता। वीडियो-कॉन्फ्रेंस में उपयोग किए उपकरण के अलावा कोई उपकरण, तीसरे व्यक्ति की उपस्थिति/भागीदारी या उससे संकेत लेना निषिद्ध है।2.19 में2.18 की सूचना की त्रुटियाँ दाँव/पूर्वानुमान वापसी का आधार नहीं हैं।2.20 में संशोधन-दिन से स्वीकार दाँव पर बदले नियम लागू हैं। वेबसाइट सामग्री के उपयोग/दुरुपयोग, कनेक्शन-असमर्थता, विलंब, डेटा-प्रेषण, संचार विफलता, त्रुटि, टाइपो और छूटी सामग्री पर संबंधित प्रावधान लागू बताया गया है।

खाते का स्वामी पहुँच का जिम्मेदार है और खाते की गतिविधि स्वयं की मानता है; तीसरा व्यक्ति काम करे तो उसके काम और परिणाम की जिम्मेदारी भी स्वामी की है।2.23: धन रूसी कर संहिता208 के अर्थ में स्वयं की आय होनी चाहिए, तीसरे व्यक्ति का नहीं। स्रोत जानने वाला खिलाड़ी पर्याप्त कदम लेकर गैर-आय, दूसरों का, उधार या नियम से निषिद्ध धन इस्तेमाल न होने दे; चुनाव अकेले उसका होने के कारण पालन की जिम्मेदारी उसी की है।

कंपनी के दायित्व3.1.3 कानून/नियम पालन,3.1.6 ЕЦУПС सूचना पर इंटरैक्टिव दाँव लेखा,3.1.8 देय जीत की गणना और3.1.9 ЕЦУПС को दाँव/गणना की जीत बताना हैं। अधिकार:3.2.2 बिना कारण दाँव/पूर्वानुमान मना करना;3.2.3 जीत का अधिकार तय करना;3.2.4 खेल शुरू, रोक, समाप्त या फिर चालू करना;3.2.6 जाँच समाप्त होने तक पूर्वानुमान अमान्य करना/भुगतान रोकना;3.2.10 ज्ञात परिणाम पर पूर्वानुमान रद्द करना, घटना हो चुकी पर सिस्टम परिणाम अद्यतन न हुआ हो तब भी;3.2.12 वीडियो सहित किसी माध्यम से संपर्क;3.2.13 अधिकतम राशि सीमित करना, समान परिणाम पर दोहराए पूर्वानुमान मना करना और बिना सूचना/कारण गुणांक घटाना। परिणाम ज्ञात होने के बाद किया बीमा भी निर्दिष्ट स्थिति है।

खिलाड़ी4.1.3 के तहत पूरा दाँव भुगतान करे और4.1.6 के तहत इंटरैक्टिव दाँव के बराबर कुल राशि का पूर्वानुमान लगाए। सिंगल में घटना का गुणांक1.1से अधिक, एक्सप्रेस का संयुक्त गुणांक1.1से अधिक और सिस्टम में प्रत्येक घटना का गुणांक1.1से अधिक होना चाहिए। वीडियो/अन्य दृश्य संपर्क या जानकारी देने से मना करने के परिणाम ग्राहक स्वयं उठाता है।4.2.1 में दाँव-स्वीकृति/पूर्वानुमान शर्तें जानने और4.2.2 में नियम पूरे होने पर जीत पाने का अधिकार है। बीमा केवल घटना समाप्त न होने और संबंधित परिणाम तय न होने पर संभव है।

4.3.7 में परिणाम प्रभावित करने वाले प्रत्यक्ष खिलाड़ी/जज/प्रशिक्षक, उनके रिश्तेदार या ऐसे तीसरे व्यक्ति के निर्देश पर काम करने वालों की भागीदारी निषिद्ध है।4.3.8 स्वचालन उपकरण और4.3.10 निरंतर बैलेंस वृद्धि की रणनीति, गणितीय संभाव्यता सहित, निषिद्ध हैं।5.8 में जीत खिलाड़ी की पहचान से अविभाज्य है; वर्तमान या भविष्य का जीत-माँग अधिकार किसी और को नहीं सौंपा जा सकता।

निपटान, स्थगन और दाँव के प्रकार

5.9: खाते में दिखता बैलेंस स्वयं जीत या खेल का परिणाम नहीं है।6.2: पूर्वानुमान एक या अनेक ऐसी घटनाओं पर होता है जिनका परिणाम करते समय अज्ञात है।6.7: न्यूनतम पूर्वानुमान25 RUB है। समाप्त घटना का प्रकाशित परिणाम बाद में बदले/रद्द हो तो पहली प्रकाशित सूचना से निपटान होता है।6.15: शुरू न हुई घटना24घंटे तक टले तो पूर्वानुमान कायम; अधिक टले तो वापसी, अन्य नियम न हो तो। बेसबॉल और आइस हॉकी के3×5,3×7,3×10,3×15 प्रारूप में यह सीमा8घंटे है। NBA,NHL,NFL,MLB तय दिन न खेले जाएँ तो गुणांक1, प्लेऑफ या गलत लिखी तारीख का अपवाद है।

6.16: रुकी घटना24घंटे में जारी/पूरी न हो तो संबंधित खेल के नियम से हुई/न हुई मानी जाती है; टेनिस, स्नूकर, बैडमिंटन और टेबल टेनिस पर यह सीमा नहीं। हुई मानी घटना का निपटान रुकने के दर्ज परिणाम से, न हुई का गुणांक1 से होता है; पहले से निश्चित और अंतिम परिणाम से स्वतंत्र बाजार, जैसे कोई टीम गोल करेगी, दोनों गोल करेंगी, पहला गोल या पहले हाफ का विजेता, अपवाद हैं। इसी अवधि में पता चले कि घटना आगे बढ़ने के बजाय नए सिरे से होगी, तो निश्चित बाजार निपटते और बाकी गुणांक1 होते हैं। गलत निपटान और सुधार के बीच किए पूर्वानुमान वैध रहते हैं। तकनीकी त्रुटि परिणाम/गणना प्रभावित न करे तो मूल गुणांक लागू है। परिणाम तय होने के बाद किए पूर्वानुमान गुणांक1 हैं। रुकीLive घटना आधिकारिक सूचना के अनुसार बाद में जारी होगी तोLive पूर्वानुमान वैध हैं।6.23 में पहली टीम घरेलू है; दूसरी टीम के मैदान पर मैच हो तो गुणांक1, निर्दिष्ट अपवादों के अधीन।6.24: इंटरैक्टिव दाँव के पूरे या आंशिक धन से पूर्वानुमान हो सकता है।

सिंगल में एक घटना के एक या अधिक संबंधित परिणाम सही बताने होते हैं। संभावित भुगतान राशि×गुणांक है:1000×2.5=2500, टीम1 कीП1 जीत के उदाहरण में। वापसी गुणांक1 है। एक्सप्रेस में अलग, असंबंधित घटनाओं के सभी परिणाम सही होने चाहिए। संबंधित घटनाएँ शामिल हों तो सबसे ऊँचे गुणांक वाली घटना ही गणना में आती है। उदाहरण800 पर Georgia–Belarus П1 गुणांक2,Norway–Serbia X गुणांक3.5,Bulgaria–Hungary П2 गुणांक2.5:800×(2×3.5×2.5)=14000। एक गलत परिणाम पूरा एक्सप्रेस हराता है; गुणांक1 वाली घटना बाकी को प्रभावित नहीं करती।

सिस्टम बराबर दाँव-अंश और समान घटना-संख्या वाले एक्सप्रेसों का संयोजन है। खिलाड़ी कुल घटनाएँ और हर एक्सप्रेस का आकार चुनता है; हर एक्सप्रेस की राशि कुल राशि/एक्सप्रेस-संख्या है। भुगतान सभी घटकों की जीत का योग है।2/3 उदाहरण में3घटनाएँ,हर एक्सप्रेस में2,कुल1200 हैं:Scotland–Israel X3.5,Iceland–Romania П2 2,Valencia–Atalanta П1 2.5। दिए संभावित घटक भुगतान2800+2000+3500=8300 हैं।Scotland–Israel गलत हो तो उसे रखने वाले1और3हारते और केवल एक्सप्रेस2का2000मिलता है।2/3 में2या अधिक गलत घटनाएँ पूरा सिस्टम हराती हैं। गुणांक1 घटना बाकी को प्रभावित नहीं करती।

प्रीमैच वास्तविक शुरुआत से पहले ही स्वीकार है;Live वास्तविक शुरुआत से समाप्ति तक।8.1.6 में12अर्थ किसी एक की जीत,ड्रॉ नहीं। हैंडीकैप0.5,1.5,2.5 जैसे भिन्न या1,2,3 जैसे पूर्णांक और+/−चिह्न में है। सकारात्मक मान उतने से कम अंतर की हार की अनुमति देता है; नकारात्मक मान से अधिक अंतर की जीत चाहिए। अंक,गोल,सेट,सेकंड आदि का अंतिम अंतर पूर्णांक हैंडीकैप के बराबर हो तो गुणांक1।

एशियाई और यूरोपीय हैंडीकैप, कुल और फुटबॉल

8.2.1 शून्य हैंडीकैप/ड्रॉ-रहित परिणाम में चुनी टीम की जीत चाहिए;ड्रॉ गुणांक1 है।8.2.2 एशियाई हैंडीकैप/टोटल0.25का ऐसा गुणज है जो0.5से पूरा विभाजित नहीं होता,जैसे0.25,0.75,1.25,3.25,3.75। राशि दो बराबर हिस्सों में,मूल मान से0.25ऊपर और0.25नीचे,समान गुणांक पर बँटती है;भुगतान दोनों का योग है। दोनों सफल तो राशि×गुणांक।1000 परФора1(−0.25),1.85 का उदाहरण500 पर−0.5 और500 पर0,दोनों1.85 है। आधा सफल और आधा वापस तो राशि×(गुणांक+1)/2;1000 परटोटल>2.75,1.7 के हिस्से500पर>2.5और500पर>3 हैं। आधा गलत और आधा वापस तो राशि×1/2;1000 परФора1(−1.25),2.6 के हिस्से500पर−1.5और500पर−1 हैं।1000 परटोटल>3.75,2.9 के हिस्से500पर>3.5और500पर>4 हैं। एक्सप्रेस/सिस्टम में एशियाई बाजार का गुणांक सिंगल की तरह निकलता है।

8.2.3 यूरोपीय हैंडीकैप पूर्णांक स्कोर-लाभ,जैसे2,1,−1,−2,है।П1,X,П2में से परिणाम चुना जाता है और वास्तविक अंतिम स्कोर में हैंडीकैप जोड़कर काल्पनिक स्कोर से निपटान होता है।1000पर(1:0)П1गुणांक1.9 के सफल उदाहरण में काल्पनिक स्कोर1:0;1000पर(1:0)ड्रॉ1.9 में3:3;1000पर(1:0)П2 1.9 में2:3 है। अंतिम अंतर यूरोपीय हैंडीकैप के बराबर हो तोП1औरП2हारते हैं।

8.3टोटल अंक/गोल/गेम की कुल संख्या है;0.5,1.5,2.5 जैसे भिन्न या1,2,3 पूर्णांक हो सकता है। सम/विषम में0:0सम है। समय-बाजार पहले गोल/कॉर्नर जैसी घटना का समय पूछता है;सेकंड अगले पूरे मिनट तक ऊपर गोल होते हैं। संयुक्त उदाहरण:टीम1जीते,पीले कार्ड>3.5औरकॉर्नर<10;या टीम1किकऑफ करे,टीम2पहला गोल करे औरड्रॉ हो। सब सही हों तो कूपन×गुणांक;एक गुणांक1औरबाकी सही हों तो पूरा गुणांक1;एक गलत हो तो हार।8.8«सुखी जीत» की पंक्ति टीम की जीत के साथ बिना गोल/पक खाए या गेम/सेट खोए परिणाम का वर्णन करती है।

नियमित समय के बाजार में अतिरिक्त समय और मैच-पश्चात पेनल्टी नहीं गिने जाते;रेफरी का स्टॉपेज समय संबंधित हाफ/नियमित समय में जुड़ता है। फुटबॉल90मिनट,दो45मिनट हाफ है।9.1.2.7/8 में मैच/हाफ केΦορα1/Φορα2,9.1.2.9 में दोनों टीमों के कुल गोल,9.1.2.10 में व्यक्तिगत टीम कुल,9.1.2.11में सम/विषम कुल और9.1.2.12में हाफ की गोल-उत्पादकता की तुलना है;1>2का अर्थ पहले हाफ में ज्यादा गोल है।

फुटबॉल के परिणाम बाजार

हाफ तुलना में1=2दोनों में बराबर गोल और1<2दूसरे में अधिक गोल है। हाफ/मैच बाजार दोनों परिणाम एक साथ पूछता है:П1П2पहले हाफ में टीम1औरमैच में टीम2;П2П1इसका उलटा है। नीचे समय-अंतराल की दोनों सीमाएँ शामिल हैं।

नियम	बाजार
9.1.2.15	टीम1/2गोल करेगी/नहीं करेगी
9.1.2.17	कम से कम एक टीम गोल नहीं करेगी/करेगी
9.1.2.18	पहले/दूसरे हाफ में गोल होगा/नहीं
9.1.2.19	मैच/हाफ का पहला,दूसरा या अगला गोल करने वाली टीम
9.1.2.20	पहले,दूसरे या अगले गोल का मिनट-अंतराल
9.1.2.22	अंतिम गोल का मिनट-अंतराल
9.1.2.24	पेनल्टी मिलेगी/नहीं
9.1.2.25	लाल कार्ड/निष्कासन होगा/नहीं
9.1.2.26	आत्मघाती गोल होगा/नहीं
9.1.2.27–29	मैच/हाफ के पीले कार्डों मेंП1,ड्रॉ,П2
9.1.2.30–31	पीले कार्डों में टीम1/2का हैंडीकैप
9.1.2.32	पीले कार्डों का कुल अधिक/कम
9.1.2.33	कार्ड कुल सम/विषम
9.1.2.34	पहला कार्ड टीम1/2या दोनों को साथ
9.1.2.35	पहले कार्ड का मिनट-अंतराल
9.1.2.36	अगला पीला कार्ड किस टीम को/किसी को नहीं

नियम	बाजार
9.1.2.37–39	मैच/हाफ के कॉर्नर मेंП1,ड्रॉ,П2
9.1.2.40–41	कॉर्नर में टीम1/2का हैंडीकैप
9.1.2.42	लिए गए कॉर्नर कुल अधिक/कम
9.1.2.43	कॉर्नर कुल सम/विषम
9.1.2.44	पहला कॉर्नर लेने वाली टीम
9.1.2.45	पहले कॉर्नर का मिनट-अंतराल
9.1.2.46	अगला कॉर्नर कौन लेगा/कोई नहीं
9.1.2.47	पहला बदलाव किस टीम में/दोनों में साथ
9.1.2.48	बदलाव कुल अधिक/कम
9.1.2.49	पहले बदलाव का मिनट-अंतराल
9.1.2.50	बदलकर आया खिलाड़ी गोल करेगा/नहीं
9.1.2.51	पहला बदलाव पहले हाफ,ब्रेक या दूसरे हाफ में
9.1.2.52	फ्री-किक कुल अधिक/कम
9.1.2.53	फाउल कुल अधिक/कम
9.1.2.54	ऑफसाइड कुल अधिक/कम

दो चेतावनियों से निष्कासन हो तो पीले कार्डों में केवल पहला गिना जाता है;दूसरा लाल कार्ड है। कॉर्नर तभी गिना जाता है जब दिया गया हो और कॉर्नर-चिह्न से गेंद खेल में आई हो। फ्री-किक तभी गिनी जाती है जब दी और ली गई हो। फाउल तभी गिना जाता है जब फ्री-किक,पेनल्टी सहित,दी और ली गई हो। ऑफसाइड में भी केवल वास्तव में हुए/पूरे किए गए मामले गिने जाते हैं।

फुटबॉल की घटना-परिभाषाएँ और अंतराल

ऑफसाइड तभी पूरा माना जाता है जब दर्ज होने के बाद फ्री-किक से खेल शुरू हो।9.1.2.55में टीम1/2का गेंद-कब्जा प्रतिशत अधिक/कम है। गोल-किक,थ्रो-इन,कॉर्नर,फ्री-किक/पेनल्टी औरऑफसाइड का बाजार तभी पूरा होता है जब निर्णय

के बाद संबंधित तरीके से गेंद खेल में आए। दर्ज समय रेफरी द्वारा नियुक्त/दर्ज करने का समय है। थ्रो-इन साइडलाइन से,कॉर्नर कॉर्नर-चिह्न से,फ्री-किक निर्धारित किक से औरऑफसाइड के बाद फ्री-किक से शुरू होना चाहिए।

डबल ठीक2,हैट्रिक ठीक3,पोकर ठीक4औरपेंटा-ट्रिक ठीक5विरोधी गोल में एक ही खिलाड़ी के गोल हैं,इससे अधिक नहीं। अलग खिलाड़ियों द्वारा इनमें2या अधिक परिणाम हों तो उन परिणामों के पूर्वानुमान जीतते हैं। गोल-प्रकार:हेडर सिर से;फ्री-किक बिना पास की सीधी किक,सीधा कॉर्नर गोल भी;पेनल्टी सीधी किक से,पास की गई या बचाकर लौटे पेनल्टी से गोल शामिल नहीं;ओपन-प्ले पैर या अन्य वैध तरीके से,हेडर/फ्री-किक/पेनल्टी/आत्मघाती गोल को छोड़कर।9.1.2.59में कमबैक जीत का अर्थ किसी समय पीछे रहने के बाद अंतिम जीत है।9.1.2.60में गोल करने वाले खिलाड़ियों की जर्सी-संख्या का योग अधिक/कम है;एक खिलाड़ी कई गोल करे तो उसकी संख्या एक बार।

9.1.2.62स्टॉपेज मिनट पूछता है;टीवी पर दिखाई सूचना या चौथे अधिकारी के बोर्ड का समय लिया जाता है। वास्तविक खेला समय अलग हो तो दिखाया समय लागू है। बाद में बढ़े/घटे तो पहली दिखाई सूचना से निपटान।9.1.2.63–65पोस्ट/क्रॉसबार हिट मेंП1,X,П2;66–67टीम1/2हैंडीकैप;68कुल अधिक/कम;69वीडियो-रिव्यू कुल अधिक/कम हैं। रिव्यू तब है जब मुख्य रेफरी हाथों से आयत बनाकर स्क्रीन की ओर जाए।Goal Check,Penalty Check या अन्य जाँच-संदेश,कान की ओर हाथ ले जाना और सहायकों से चर्चा रिव्यू नहीं हैं।

9.1.2.70चिकित्सा दल के मैदान में आने की संख्या अधिक/कम है। एक साथ कई दल,एक या दोनों टीमों के खिलाड़ियों के लिए आएँ,तो एक प्रवेश। आए पर उपचार न किया,या सीमा के बाहर उपचार किया,तो प्रवेश नहीं गिना जाता।

शेष मैच बाजार मेंП1,X,П2पूर्वानुमान के बाद से अंत तक का है;पहले का स्कोर अंतिम स्कोर से घटाया जाता है।76वें मिनट के«शेष मैचП2»उदाहरण में उस समय का स्कोर घटाने पर0:1है औरपूर्वानुमान सफल है। निर्दिष्ट अंतराल में भी अंत का स्कोर घटाकर शुरुआती स्कोर हटाया जाता है;16वें मिनट से पहले का स्कोर30वें मिनट के अंत के स्कोर से घटाने के उदाहरण में0:1औरपूर्वानुमान सफल है।

फुटबॉल का अंतिम निपटान और आइस हॉकी

अंतराल कुल में केवल उस अवधि के गोल गिने जाते हैं,शुरुआती स्कोर घटाकर।16–30मिनट>1.5के उदाहरण में अंतराल स्कोर0:1है,इसलिए हार। चैम्पियनशिप शीर्ष गोलकर्ता में नियमित औरअतिरिक्त समय के गोल हैं;सभी निर्दिष्ट संकेतक बराबर हों तो सभी संबंधित खिलाड़ी संयुक्त सर्वश्रेष्ठ हैं। खिलाड़ी दूसरी क्लब चैम्पियनशिप में जाए औरपहली के आधे से अधिक मैच खेले हों तो अंतिम चैम्पियनशिप परिणाम से निपटान;आधे से अधिक मैच न खेले हों तो शीर्ष गोलकर्ता के सभी खिलाड़ियों वाले पूर्वानुमान गुणांक1।9.1.3एकमात्र गोल पहला औरअंतिम दोनों है।9.1.4आत्मघाती गोल मैच कुल में है,टीम के व्यक्तिगत कुल में नहीं।

9.1.5कार्ड केवल उस समय मैदान में खेल रहे खिलाड़ियों के गिने जाते हैं। ब्रेक में पहले हाफ में खेले औरअभी बदले न गए खिलाड़ी का कार्ड अपवाद है;उसे दूसरे हाफ के46वें मिनट में माना जाता है। रिजर्व,बदले जा चुके खिलाड़ी,प्रशिक्षक/स्टाफ औरअंतिम सीटी के बाद के कार्ड नहीं गिने जाते। समय कार्ड दिखाने का है।9.1.6दिया परन लिया कॉर्नर नहीं गिना जाता। 9.1.7पोस्ट/बार हिट तभी दर्ज होती है जब गेंद खेल में रहे;बिना खिलाड़ी/रेफरी छुए सीधे बाहर जाने या सीधे गोल होने की स्थितियाँ अलग अपवाद हैं। पोस्ट फिरबार,बार फिरपोस्ट या दोनों साथ लगना एक हिट है,यदि बीच में खिलाड़ी/रेफरी न छुआ हो।

9.1.8रुका मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो90मिनट मैच का70वाँ,24मिनट का19वाँ और20मिनट का16वाँ मिनट शुरू होने पर मैच हुआ माना जाता है। न हुए मैच के पहले से निश्चित औरअंतिम स्कोर से स्वतंत्र परिणाम निपटते,बाकी गुणांक1। 9.1.9बिना शुरू हुए तकनीकी जीत/हार में सभी गुणांक1।9.1.10शुरू होकर रुके औरफिर न चले मैच में आधिकारिक तकनीकी जीत/हार आए तो रुकने के वास्तविक परिणाम से निपटान।9.1.11रुकने की सूचना न होने से उसके बाद स्वीकारLiveपूर्वानुमान गुणांक1;वास्तविक रुकने का समय आधिकारिक सूचना से। समान समय केLiveमैच औरआँकड़ा बाजारों में दर्ज मिनट अलग हों तो मैच-परिणाम पूर्वानुमान का दर्ज समय आधार है।

9.2.1आइस हॉकी सामान्यतः नियमित समय पर है;«खेल विजेता»में ओवरटाइम/शूटआउट शामिल हैं। नियमित समय बाजार में वे शामिल नहीं।9.2.2.7/8मैच/पीरियड में टीम1/2हैंडीकैप;9दोनों टीम कुल;10ओवरटाइम/शूटआउट सहित कुल;11व्यक्तिगत टीम कुल;12ओवरटाइम/शूटआउट सहित व्यक्तिगत कुल;13कुल सटीक गोल;14व्यक्तिगत सटीक गोल;15कुल गोल का प्रस्तावित अंतराल,अंतिम तीन में ओवरटाइम/शूटआउट सहित;16मैच/पीरियड गोल सम/विषम हैं। शूटआउट गणना में1:0या0:1है,उदाहरण2:1को1:0मानते हैं। एक निर्दिष्ट परिणाम में ओवरटाइम/शूटआउट गिने जाते हैं;नियमित समय के बाद भी खेल ड्रॉ खत्म हो तो गुणांक1।19में टीम1/2गोल करेगी/नहीं;21में पहला,दूसरा या अगला गोल कौन/कोई नहीं है। खिलाड़ी अंक=गोल+असिस्ट;गोल वाली आक्रमण-चाल में कई खिलाड़ियों को अंक मिल सकते हैं।

हॉकी, बास्केटबॉल और टेनिस बाजार

हॉकी9.2.2.24पीरियड गोल-उत्पादकता,25विजेता ओवरटाइम/शूटआउट में तय होगा,28कमबैक जीत और29वीडियो-रिव्यू कुल है। निर्दिष्ट पेनल्टी बाजार में2मिनट की पेनल्टियों की संख्या नहीं,उनका कुल समय गिना जाता है।9.2.4रुका हॉकी मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो कम से कम50मिनट खेले होने पर हुआ माना जाता है,अन्यथा नहीं। बराबर स्कोर पर रुके परहुए माने मैच का«खेल विजेता»गुणांक1है।9.2.5तकनीकी जीत/हार निपटान का आधार नहीं;मैच न हुआ औरसभी गुणांक1।

बास्केटबॉल9.3.1में अतिरिक्त समय शामिल है।

नियम	बाजार
9.3.2.1–2	अतिरिक्त समय सहितП1/П2
9.3.2.6–8	मैच/हाफ/क्वार्टर1X,12,X2
9.3.2.9–10	मैच/हाफ/क्वार्टर टीम1/2हैंडीकैप
9.3.2.11–12	दोनों या व्यक्तिगत टीम के अंक कुल अधिक/कम
9.3.2.13	मैच/हाफ/क्वार्टर कुल सम/विषम
9.3.2.14	सबसे अधिक अंक वाला हाफ/क्वार्टर
9.3.2.15	सबसे अधिक/कम उत्पादक क्वार्टर का कुल

नियम	बाजार
9.3.2.16	अतिरिक्त समय होगा/नहीं
9.3.2.17	पहले/अंतिम अंक किस टीम के
9.3.2.18	पहला/अंतिम फाउल किस टीम का
9.3.2.20–22	पहला/अंतिम2पॉइंट,3पॉइंट,फ्री-थ्रो किस टीम का
9.3.2.23	जीतने वाली टीम औरजीत-अंतर
9.3.2.24	मैच/हाफ/क्वार्टर में तय अंक तक पहले पहुँचने वाली टीम
9.3.2.25	दर्ज अंक औरमैच परिणाम

40मिनट का बास्केटबॉल मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो कम से कम35मिनट खेले होने पर हुआ माना जाता है। 9.3.4तकनीकी जीत/हार निपटान का आधार नहीं है।

टेनिस9.4.1.1/2मैच/सेट/गेम में खिलाड़ी या जोड़ी1/2की जीत;3/4मैच/सेट हैंडीकैप;5मैच/सेट कुल गेम अधिक/कम;6सम/विषम हैं।П1П1पहला खिलाड़ी/जोड़ी पहला सेट औरमैच दोनों जीते;П2П2दूसरे के लिए है।9.4.2घोषित प्रारूप शुरू होने से पहले बदले तोП1/П2औरसेट अंतिम परिणाम से,बाकी गुणांक1।9.4.3शुरू मैच में अयोग्यता,वापसी या खेलने में असमर्थता पर सभी गुणांक1,पहले से निश्चित परिणाम छोड़कर।9.4.6शुरू होने से पहले वापसी में सभी गुणांक1।

9.4.9रेफरी के पेनल्टी अंक गिने जाते हैं।6:4,3:2पर दूसरे खिलाड़ी को पेनल्टी अंक देकर3:3हो तो दूसरे सेट का6वाँ गेम दूसरे खिलाड़ी का है। पेनल्टी से गेम देने पर जीत हेतु आवश्यक न्यूनतम अंक माने जाते हैं। स्रोत उदाहरण:मैच1:0(6:1),(3:1),वर्तमान गेम40:15;दूसरे को पेनल्टी गेम देने पर दूसरा सेट3:2,गेम कुल8औरस्कोर40:П2है। पहले के3अंक(15,30,40),दूसरे को न्यूनतम4और(30,40,एडवांटेज,विजयी)चाहिए। गेम-अंक बाजार में यही सिद्धांत है।

वॉलीबॉल, रेसिंग, बेसबॉल और स्नूकर

वॉलीबॉल में3सेट जीतने वाला मैच जीतता है। सामान्य सेट25औरपाँचवाँ15अंक तक,कम से कम2अंक बढ़त के साथ है। 24:24या निर्णायक14:14पर2अंक बढ़त तक खेल चलता है;अधिकतम स्कोर सीमा नहीं।2–3सेट के अन्य प्रारूप भी हैं। 9.5.2प्लेऑफ के दो मैच विपरीत टीमों के समान स्कोर से खत्म हों,जैसे3:2और2:3,तो15अंक काGolden Setअगले दौर का विजेता तय करता है;उसके अंक वापसी मैच के बाजारों में नहीं गिने जाते। बीच वॉलीबॉल में2सेट जीत चाहिए;सामान्य21औरतीसरा15अंक,2की बढ़त सहित।20:20या14:14पर2की बढ़त तक जारी।

9.5.4.3/4मैच/सेट टीम1/2हैंडीकैप;5/6सेट-संख्या हैंडीकैप;7दोनों टीम कुल अंक;8व्यक्तिगत कुल;9सम/विषम;10सेट-विजेता औरअंक-अंतर;11निर्दिष्ट अंक किस टीम का है।П1П2पहला सेट टीम1औरमैच टीम2,П2П1उलटा।9.5.5हैंडीकैप/कुल अंकों से,स्पष्ट सेट बाजार सेट-संख्या से।9.5.6रुका मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो न हुआ माना जाता है। 9.5.7तकनीकी जीत/हार निपटान आधार नहीं।

रेसिंग9.6.1.2स्थान1–3दोनों सीमा सहित;3रेस पूरा/वर्गीकृत होगा;4नहीं होगा;6पहला दूसरे से ऊँचा स्थान,चिह्न1;7दूसरा पहले से ऊँचा,चिह्न2।9.6.3दोनों रेस से हटें तो अधिक लैप पूरा करने वाला जोड़ी-विजेता।

बेसबॉल अंतिम परिणाम में अतिरिक्त इनिंग शामिल हैं।9.7.2Mercy Ruleसे बड़ी बढ़त पर जल्दी समाप्ति में रुके समय का परिणाम सभी बाजारों पर लागू है।9.7.4खेल के दौरान9के बजाय7इनिंग जैसा प्रारूप बदलाव संभव है। 9.7.5.3/4टीम1/2हैंडीकैप;5दोनों टीम कुल;6व्यक्तिगत कुल;7सम/विषम;9पहली3,5,7इनिंग केΠ1,X,Π2,हैंडीकैप/कुल;10बैटर/पिचर आँकड़े।9.7.7खिलाड़ी घोषित औरखेलना शुरू करे तो आँकड़ा बाजार वैध;पिचर को घोषित शुरुआती पिचर होना चाहिए,रिलीफ नहीं।9.7.8रुका मैच24घंटे में उसी इनिंग से जारी/पूरा न हो तो कम से कम5पूरी इनिंग पर हुआ माना जाता है। शुरू से दोबारा खेलें तो पुराने बाजार गुणांक1,पहले से निश्चित छोड़कर। बराबरी पर रुका परहुआ माना मैचΠ1/Π2गुणांक1।9.7.9तकनीकी जीत/हार आधार नहीं।

स्नूकर9.8.1आमतौर पर विषम फ्रेमों का है;अधिक फ्रेम जीतने वाला विजेता।9.8.2लाल गेंदों के शॉट से फ्रेम आगे न बढ़ने की स्टेलमेट स्थिति में रेफरी का प्रस्ताव दोनों मानें तो फ्रेम0:0से दोबारा होता है;उस फ्रेम के बाजार पुनःखेले फ्रेम से निपटते हैं।

स्नूकर के निपटान और अन्य रैकेट/हॉकी खेल

फ्रेम जारी होने के बाद लगातार3शॉट चूकने पर प्रतिद्वंद्वी को फ्रेम दिया जाता है;ऐसे फ्रेम के सभी बाजारΠ1/Π2सहित गुणांक1। रेफरी से असहमत खिलाड़ी आगे खेलकर गेंदें डाले तो बाजार कायम औरअंतिम परिणाम से निपटते हैं। 9.8.3.3/4मैच/फ्रेम खिलाड़ी1/2हैंडीकैप;5/6स्रोत में सेट-संख्या से टीम1/2हैंडीकैप;7कुल फ्रेम;8फ्रेम कुल अंक;10पहले निर्धारित अंक तक पहुँचने वाला;11सम/विषम;12पहली/अंतिम गेंद खिलाड़ी1/2;13पहली डाली गेंद पीली,हरी,भूरी,नीली,गुलाबी या काली है।Century breakएक मौके में बिना चूके100या अधिक अंक है;विरोधी के फाउल से मिले अंक नहीं।

9.8.4फ्रेम बाजार उसके अंत पर निपटते हैं।9.8.5रेफरी के दिए सभी अंक मैच बाजार में गिने जाते हैं। कभी रेफरी फ्रेम समाप्ति से पहले जीत देता है,जैसे समाधान न मानकर उलटा काम करने से हार;तब फ्रेम हुआ औरदर्ज परिणाम लागू। 9.8.6कोई फ्रेम न खेला जाए तो उसके बाजार गुणांक1,बाकी अंतिम परिणाम से;देर आने पर विरोधी को फ्रेम देना इसका उदाहरण है।9.8.7मुख्य सूचना-स्रोत में जरूरी विवरण न हो तो पहली गेंद किसने डाली का बाजार वीडियो से तय होता है। मैच शुरू/फिर शुरू होने तक पूर्वानुमान कायम हैं।

बैडमिंटन9.9.1शुरू मैच में अयोग्यता,वापसी या असमर्थता पर गुणांक1,निश्चित परिणाम छोड़कर।9.9.3शुरू होने से पहले वापसी पर सभी गुणांक1।9.9.5.3/4मैच/सेट खिलाड़ी/जोड़ी1/2हैंडीकैप;5कुल अंक;6सम/विषम। Π1Π1,Π1Π2,Π2Π1,Π2Π2क्रमशः पहले सेट के विजेता औरपूरे मैच के विजेता का संयोजन हैं।

बैंडी में नियमित बाजार से अतिरिक्त पीरियड बाहर हैं। सामान्य90मिनट=2×45;अन्य60/70/80मिनट=2×30/35/40। 9.10.2.7/8मैच/पीरियड टीम1/2हैंडीकैप;9दोनों टीम कुल;10व्यक्तिगत कुल;11सम/विषम।9.10.3रुका90मिनट मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो70मिनट खेले होने पर हुआ माना जाता है;60/70/80के लिए48/56/64मिनट। न हुए मैच के निश्चित स्वतंत्र बाजार निपटते,बाकी गुणांक1।9.10.4तकनीकी जीत/हार आधार नहीं।

फील्ड हॉकी में नियमित बाजार से ओवरटाइम/शूटआउट बाहर हैं। सामान्य60मिनट=2×30या4×15;दूसरा प्रारूप70मिनट=2×35या4×17मिनट30सेकंड है।9.11.2.4में मैच/पीरियड/क्वार्टर1Xऔर6मेंX2है।

फील्ड हॉकी, टेबल खेल और रग्बी

फील्ड हॉकी9.11.2.7/8मैच/पीरियड/क्वार्टर टीम1/2हैंडीकैप;9दोनों टीम कुल;10व्यक्तिगत कुल;11सम/विषम हैं। 9.11.3रुका70मिनट मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो55मिनट,60मिनट मैच में47मिनट खेले होने पर हुआ माना जाता है। 9.11.4तकनीकी जीत/हार आधार नहीं।

टेबल टेनिस9.12.1में शुरू मैच में अयोग्यता,वापसी या असमर्थता पर गुणांक1,निश्चित परिणाम छोड़कर।9.12.2शुरू होने से पहले वापसी पर सभी गुणांक1।9.12.4.3/4मैच/सेट खिलाड़ी/जोड़ी1/2हैंडीकैप;5अंक कुल;6सम/विषम।9.12.5हैंडीकैप औरकुल अंकों में हैं।

टेबल फुटबॉल9.13.1में समय सीमा नहीं।1गेम मैच में वही गेम,3गेम में2और5गेम में3जीत चाहिए।9.13.2में5गोल प्रारूप का निर्णायक गेम4:4पर2गोल बढ़त तक चलता है,अधिकतम8तक। संभव4:6,6:4,5:7,7:5,6:8,8:6;7:7पर8:7या7:8समाप्ति। 9.13.3में7गोल प्रारूप का निर्णायक गेम6:6पर2गोल बढ़त,अधिकतम8;6:8या8:6उदाहरण।9.13.4.3/4मैच/गेम खिलाड़ी/जोड़ी1/2हैंडीकैप;5व्यक्तिगत गोल कुल;6सभी गोल कुल;7सम/विषम।9.13.5रुका मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो न हुआ माना जाता है।

रग्बी9.14.1में80मिनट=2×40;अतिरिक्त समय नियमित बाजार में नहीं।9.14.2.4/5मैच/हाफ टीम1/2हैंडीकैप;6दोनों टीम अंक कुल;7व्यक्तिगत कुल;8सम/विषम;9मैच ट्राई कुल;10अगली ट्राई कौन/कोई नहीं।9.14.3हैंडीकैप औरकुल अंकों से,ट्राई कुल छोड़कर।9.14.4रुका मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो65मिनट खेले होने पर हुआ माना जाता है।Rugby7,9,10पूरे खेले होने पर ही हुए माने जाते हैं।9.14.5तकनीकी जीत/हार आधार नहीं।

अमेरिकी फुटबॉल9.15.1में60मिनट वास्तविक खेल=2×30या4×15;निपटान में अतिरिक्त समय शामिल है।9.15.2.3/4मैच/हाफ/क्वार्टर टीम1/2हैंडीकैप और5दोनों टीम अंक कुल अधिक/कम है।

अमेरिकी/ऑस्ट्रेलियाई फुटबॉल, कर्लिंग और डार्ट्स

अमेरिकी फुटबॉल9.15.2.6व्यक्तिगत अंक कुल और7सम/विषम है।9.15.4रुका मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो50मिनट खेले होने पर हुआ माना जाता है। बराबर स्कोर पर ऐसा मैचII1/II2गुणांक1।9.15.5तकनीकी जीत/हार आधार नहीं। ऑस्ट्रेलियाई फुटबॉल9.16.1में80मिनट=2×40या4×20;महिलाओं में60मिनट=2×30या4×15। अतिरिक्त समय शामिल है। 9.16.2.3/4मैच/हाफ/क्वार्टर टीम1/2हैंडीकैप;5दोनों टीम अंक कुल;6व्यक्तिगत कुल;7सम/विषम;8दोनों टीम गोल कुल;9व्यक्तिगत गोल;10दोनों टीमbehindकुल;11व्यक्तिगतbehindकुल।9.16.4में6अंकgoalऔर1अंकbehindके कुल में गोल-संख्या ली जाती है,अंक नहीं।9.16.5रुका मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो65मिनट;60मिनट प्रारूप में50मिनट खेले होने पर हुआ माना जाता है। बराबरी परII1/II2गुणांक1।9.16.6तकनीकी जीत/हार आधार नहीं।

कर्लिंग में अतिरिक्त एंड शामिल हैं। ड्रॉ हो औरअतिरिक्त एंड न हो तोII1/II2गुणांक1।9.17.2.4/5मैच/एंड टीम1/2हैंडीकैप;6कुल अंक;7सम/विषम।9.17.3पेनल्टी अंक गिने जाते हैं।9.17.4रुका मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो कम से कम5पूरे एंड पर हुआ माना जाता है।9.17.5तकनीकी जीत/हार आधार नहीं।

डार्ट्स9.18.1में खिलाड़ी बारी से थ्रो-लाइन पर आते हैं;कम से कम1थ्रो करने पर भागीदारी मानी जाती है।9.18.2हर विजिट के बाद अंक गिने औरबारी बदली जाती है। अधिकतम180,तीन बारट्रिपल20,है। आखिरी एक विजिट में लेग जीतने हेतु

आवश्यक कुल अंकcheckoutहै।9.18.4.4/5लेग/सेट खिलाड़ी1/2हैंडीकैप;6कुल लेग/सेट;7पहला180कौन;8कुल180विजिट;9सबसे ऊँचे विजिट के अंक अधिक/कम;10प्रतियोगिता विजेता।9.18.5हैंडीकैप/कुल लेग/सेट से हैं।9.18.6तकनीकी या अन्य कारण से रुका मैच24घंटे में जारी औरपूरा न हो तो न हुआ माना जाता है।

फ्लोरबॉल9.19.1में60मिनट=3×20वास्तविक खेल;अतिरिक्त समय/पेनल्टी नियमित बाजार से बाहर।9.19.2.7/8मैच/पीरियड टीम1/2हैंडीकैप हैं।

फ्लोरबॉल, हैंडबॉल और मुकाबले

फ्लोरबॉल9.19.2.9दोनों टीम गोल कुल,10व्यक्तिगत कुल,11सम/विषम है।9.19.3रुका मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो50मिनट खेले होने पर हुआ माना जाता है।9.19.4तकनीकी जीत/हार आधार नहीं।
हैंडबॉल9.20.1सामान्य60मिनट=2×30;अतिरिक्त समय और7मीटर शॉट नियमित बाजार में नहीं। स्रोत अन्य50या40मिनट प्रारूपों के साथ क्रमशः20और25मिनट हाफ लिखता है;यह क्रम जस का तस रखा गया है।
9.20.2.7/8टीम1/2हैंडीकैप;9दोनों टीम गोल कुल;10व्यक्तिगत कुल;11सम/विषम,मैच/हाफ के लिए।9.20.3रुका मैच24घंटे में जारी/पूरा न हो तो60/50/40मिनट प्रारूप में क्रमशः50/40/32मिनट खेले होने पर हुआ माना जाता है।9.20.4तकनीकी जीत/हार आधार नहीं।

MMA9.21.1में3–5राउंड हैं;पहले गोंग से मुकाबला औरपहला राउंड शुरू होता है। अंक-जीत में सभी राउंड के बाद जज अंक तय करते हैं;KO/TKOमें जल्दी समाप्ति;तकनीकी निर्णय में चोट के कारण चिकित्सा दल आगे खेलने न दे या अन्य न्यायिक स्थिति हो;अयोग्यता/वापसी भी जीत का तरीका है। मुकाबला वास्तव में खत्म होने के बाद अयोग्यताП1,X,П2को प्रभावित नहीं करती।9.21.3अंक-जीत के अलावा सभी तरीके जल्दी जीत हैं।9.21.4पूरा राउंड आरंभ से अंत गोंग तक है;अगले राउंड के गोंग के बाद लड़ाका जारी न करे तो पिछला राउंड समाप्ति माना जाता है।9.21.5दौरान घोषित राउंड-संख्या बदले तो राउंड बाजार गुणांक1,П1/X/П2कायम।9.21.6.4कुल राउंड अधिक/कम;6जल्दी जीत होगी/नहीं,मुकाबले/राउंड में।9.21.7प्रसारण विफलता या ग्राफिकल बाधा गुणांक1का आधार नहीं।9.21.8रुका मुकाबला24घंटे में जारी/पूरा न हो तो न हुआ;पहले से निश्चित स्वतंत्र बाजार निपटते,बाकी गुणांक1।

बॉक्सिंग राउंड3मिनट,कुछ मामलों में2मिनट है। अंक-जीत,KO,TKO,तकनीकी निर्णय,अयोग्यता/वापसी के अर्थ ऊपर जैसे हैं,बॉक्सर के लिए। समाप्ति के बाद अयोग्यताП1/X/П2पर लागू नहीं।9.22.3अंक-जीत छोड़कर सभी जल्दी जीत;9.22.4केवल पूरे राउंड गिने जाते हैं। अगले राउंड के शुरू होने के बाद बॉक्सर जारी न करे तो पिछला राउंड अंतिम है। 9.22.5.4कुल राउंड और6जल्दी जीत होगी/नहीं हैं।9.22.6रुका मुकाबला24घंटे में जारी/पूरा न हो तो न हुआ माना जाता है।

अगले चुंबकीय स्ट्राइकर खेल के अंश में2सेट जीतने वाला मैच और6अंक लेने वाला सेट जीतता है। अंक की स्थितियाँ:नारंगी गेंद विरोधी गोल में;विरोधी स्ट्राइकर से2या3सफेद चुंबक चिपकना,एक पर खेल जारी;या विरोधी का चुंबकीय स्ट्राइकर क्षैतिज होकर नियंत्रण खोना औरवह उसे वापस स्थिति में न ला सके।

- जब प्रतिद्वंद्वी की चुंबकीय हड़ताल अपने लक्ष्य में समाप्त हो जाती है (इस मामले में, एक बिंदु से सम्मानित किया जाता है, भले ही खिलाड़ी अपने लक्ष्य से चुंबकीय हड़ताल प्राप्त करने का प्रबंधन करता हो) ।

9.23.3.3. एक मैच (सेट) में, पहला खिलाड़ी एक बाधा के साथ जीतता है – "बाधा 1" ।

9.23.3.4. मैच (सेट) में, दूसरा खिलाड़ी जीतता है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.23.3.5. एक मैच (सेट) में एक खिलाड़ी द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.23.3.6. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में पंजीकृत अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.23.5. एक सीएलए मैच जो बाधित हो गया है और 24 घंटों के भीतर जारी या पूरा नहीं हुआ है, उसे विफल माना जाता है ।

9.24.1. एयर हॉकी मैचों के लिए कोई समय सीमा नहीं है ।

4 सेटों में जीतने वाला पहला खिलाड़ी मैच जीतता है, और 7 अंक हासिल करने वाला पहला खिलाड़ी सेट जीतता है ।

9.24.2.3. एक मैच (सेट) में, पहला खिलाड़ी एक बाधा के साथ जीतता है – "बाधा 1" ।

9.24.2.4. मैच (सेट) में, दूसरा खिलाड़ी जीतता है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.24.2.5. मैच (सेट) में खिलाड़ियों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.24.2.6. मैच (सेट) में प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.24.2.7. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.24.3. एक एयर हॉकी मैच जो बाधित हो गया है और 24 घंटों के भीतर जारी या पूरा नहीं हुआ है, उसे विफल माना जाता है ।

9.25.1. बीच सॉकर मैचों का मुख्य समय 36 मिनट (प्रत्येक 3 मिनट की 12 अवधि) पर निर्धारित किया गया है ।

नियमित समय के लिए प्रस्तावित परिणामों के पूर्वानुमान की गणना करते समय मैच के बाद के समय (ओवरटाइम) और पेनल्टी किक (9-मीटर) में दर्ज परिणामों को ध्यान में नहीं रखा जाता है ।

9.25.2.7. मैच (अवधि) में, पहली टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.25.2.8. दूसरी टीम मैच (अवधि) जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.25.2.9. मैच (अवधि) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.25.2.10. मैच (अवधि) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.25.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (अवधि) में लक्ष्यों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.25.3. एक समुद्र तट फुटबॉल मैच जो बाधित हो गया है और 24 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं किया गया है, माना जाता है कि कम से कम 30 मिनट खेले जाने पर हुआ है ।

9.25.4. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

9.26.1. वाटर पोलो मैचों का मुख्य समय 32 मिनट के खेल के समय (प्रत्येक 4 मिनट की 8 अवधि) पर निर्धारित किया जाता है ।

नियमित समय के लिए प्रस्तावित परिणामों के पूर्वानुमान की गणना करते समय अतिरिक्त समय और दंड में दर्ज परिणामों को ध्यान में नहीं रखा जाता है ।

वाटर पोलो मैच 5, 6, 7 या 8 मिनट की अवधि में भी खेले जा सकते हैं ।

9.26.2.7. मैच (अवधि) में, पहली टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.26.2.8. दूसरी टीम मैच (अवधि) जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.26.2.9. मैच (अवधि) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.26.2.10. एक मैच (अवधि) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.26.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच में गोल की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.26.3. एक वाटर पोलो मैच जो बाधित हो गया है और 24 घंटों के भीतर जारी या पूरा नहीं हुआ है, उसे विफल माना जाता है ।

9.26.4. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

3 गेम तक के मैचों में, 2 गेम जीतने वाला खिलाड़ी जीतता है, और 5 गेम तक के मैचों में, 3 गेम जीतने वाला खिलाड़ी जीतता है ।

यदि खेल में स्कोर 10:10 है, तो खेल तब तक खेला जाता है जब तक कि कोई एक खिलाड़ी प्रतिद्वंद्वी पर 2 अंकों के लाभ तक नहीं पहुंच जाता ।

9.27.2.3. एक मैच (खेल) में, एक बाधा वाला पहला खिलाड़ी जीत जाएगा – "बाधा 1" ।

9.27.2.4. मैच (खेल) में, दूसरा खिलाड़ी जीतता है, हैंडीकैप को ध्यान में रखता है – "हैंडीकैप 2" ।

9.27.2.5. खेलों की संख्या के अनुसार मैच में, पहला खिलाड़ी हैंडीकैप – "हैंडीकैप 1"को ध्यान में रखकर जीतेगा ।

9.27.2.6. खेलों की संख्या के अनुसार मैच में, दूसरा खिलाड़ी जीत जाएगा, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.27.2.7. मैच (खेल) में खिलाड़ियों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.27.2.8. मैच में प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.27.2.10. भविष्यवाणी यह है कि पहला (दूसरा) खिलाड़ी खेल में निर्दिष्ट अंक (3 अंक, 9 अंक) स्कोर करने वाला पहला व्यक्ति होगा ।

9.27.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (खेल) में अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.27.3. स्क्वैश में, हैंडीकैप और कुल की गणना अंकों के आधार पर की जाती है, हैंडीकैप के अपवाद के साथ और खेलों की संख्या के लिए कुल पेशकश की जाती है ।

9.27.4. एक स्क्वैश मैच जो बाधित हो गया है और 24 घंटों के भीतर जारी या पूरा नहीं हुआ है, उसे विफल माना जाता है ।

9.28.1. फुटसल (मिनी-फुटबॉल) मैचों के लिए मुख्य समय 40 मिनट (2 आधा 20 मिनट तक चलने वाला) निर्धारित किया गया है ।

नियमित समय के लिए प्रस्तावित परिणामों के लिए पूर्वानुमानों की गणना करते समय अतिरिक्त हिस्सों और 6-मीटर पेनल्टी शूटआउट में दर्ज परिणामों को ध्यान में नहीं रखा जाता है ।

फुटसल मैच निम्नलिखित प्रारूप में भी खेले जा सकते हैं: नियमित समय के 50 मिनट, प्रत्येक 25 मिनट के दो हिस्सों के साथ ।

9.28.2.7. मैच (हाफ-टाइम) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.28.2.8. मैच (हाफ-टाइम) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.28.2.9. मैच (हाफ-टाइम) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.28.2.10. मैच (हाफ-टाइम) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.28.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच में गोल की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.28.2.12. हिस्सों की तुलनात्मक प्रभावशीलता के लिए पूर्वानुमान (जिसमें आधे और गोल किए जाएंगे) ।

- पहला हाफ अधिक उत्पादक "1>2" होगा (दूसरे हाफ की तुलना में पहले हाफ में अधिक गोल किए जाएंगे);

- हिस्सों की प्रभावशीलता समान "1=2" होगी (पहले और दूसरे हिस्सों में बनाए गए लक्ष्यों की संख्या समान होगी);

- दूसरी छमाही अधिक उत्पादक "1<2" होगी (दूसरे की तुलना में पहले हाफ में कम गोल किए जाएंगे) ।

9.28.3. एक 40 मिनट का फुटसल मैच जो बाधित हो गया है और 24 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं किया गया है, माना जाता है कि कम से कम 32 मिनट खेले गए हैं ।

50 मिनट का फुटसल मैच जो बाधित हो गया है और 24 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं हुआ है, माना जाता है कि अगर कम से कम 40 मिनट खेले गए हों ।

9.28.4. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

मैच का विजेता खिलाड़ी (टीम) होता है जो 2 या 1.5 सेट जीतता है ।

सेट उस खिलाड़ी (टीम) द्वारा जीता जाता है जिसने गेंदों का सबसे अधिक लक्ष्य रोल बनाया है (अंत में सबसे अधिक अंक बनाए) ।

यदि मैच में एक टाई दर्ज की जाती है, तो एक टाई-ब्रेक खेला जा सकता है – एक अतिरिक्त सेट, जिसका विजेता मैच का विजेता बन जाता है ।

9.29.2.4. एक मैच (सेट) में, पहला खिलाड़ी (टीम) जीतता है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.29.2.5. मैच (सेट) में, दूसरा खिलाड़ी (टीम) जीतता है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.29.2.6. सेट की संख्या के आधार पर एक मैच में, पहला (दूसरा) खिलाड़ी (टीम) जीत जाएगा (हार नहीं), बाधा को ध्यान में रखते हुए ।

9.29.2.7. मैच में खिलाड़ियों (टीमों) द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.29.2.8. मैच में खेले गए सेटों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.29.2.9. मैच में प्रत्येक खिलाड़ी (टीम) द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.29.2.10. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में बनाए गए अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.29.2.11. मैच (सेट) में किस खिलाड़ी (टीम) के लिए पूर्वानुमान अंकों की निर्धारित संख्या को स्कोर करने वाला पहला होगा ।

9.29.3. गेंदों के एक मैच में जो पहले ही शुरू हो चुका है, यदि कोई भी खिलाड़ी (टीम) शेड्यूल से पहले मैच जीतता है (सभी निर्धारित सेटों के अंत से पहले या किसी अन्य परिस्थिति के कारण), तो उन परिणामों के लिए पूर्वानुमान जो मैच के वास्तविक अंत के समय पहले से ही स्पष्ट रूप से ज्ञात हैं, साथ ही "पी 1" और "पी 2" के परिणाम गणना के अधीन हैं ।

9.29.4. एक गेंद मैच जो बाधित हो गया है और 24 घंटों के भीतर जारी या पूरा नहीं हुआ है, उसे विफल माना जाता है ।

9.30.1. क्रिकेट मैचों में 1 या 2 पारी (राउंड) शामिल होते हैं, जो समय या ओवरों की संख्या (ओवर) तक सीमित होते हैं ।

दो पारियों से युक्त मैच उच्चतम चैंपियनशिप (टेस्ट क्रिकेट) की बैठकें हैं, जो समय में सीमित हैं और 5 दिनों तक चल सकती हैं ।

मैच का विजेता सबसे अधिक रन (अंक) वाली टीम है ।

9.30.2. यदि मौसम की स्थिति के कारण पूर्व निर्धारित ओवरों की संख्या कम हो जाती है, तो सभी पूर्वानुमानों की गणना डकवर्थ–लुईस पद्धति के अनुसार अंतिम परिणाम के आधार पर की जाती है ।

9.30.3. यदि प्लेऑफ श्रृंखला में सीमित संख्या में ओवरों के साथ मैचों में ड्रॉ दर्ज किया जाता है, तो एक "सुपर ओवर" खेला जाता है (विजेता को निर्धारित करने के लिए एक अतिरिक्त ओवर) ।

मैच के शेष परिणामों के पूर्वानुमान की गणना करते समय अतिरिक्त ओवर में दर्ज परिणामों को ध्यान में नहीं रखा जाता है ।

9.30.4. क्रिकेट मैचों में, एक पारी को पूरा माना जाता है और निम्नलिखित मामलों में गणना के अधीन है:

- जब कप्तान एक घोषणा करता है (जब टीम के कप्तान का मानना है कि टीम ने जीतने के लिए पर्याप्त अंक बनाए हैं) और एक पारी को मना कर दिया (आप शुरू होने से पहले एक पारी को मना कर सकते हैं) ।

निर्दिष्ट पूर्वानुमान की गणना करते समय पारी की समाप्ति के बाद दिए गए पेनल्टी रन को भी ध्यान में रखा जाता है ।

9.30.5.5. मैच (ओवर) में टीमों द्वारा बनाए गए रनों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.30.5.6. मैच (ओवर) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए रनों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.30.5.7. पूर्वानुमान यह है कि मैच (ओवर) में रनों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.30.5.8. पूर्वानुमान यह है कि मैच (ओवर) में पहली (दूसरी) टीम द्वारा बनाए गए रनों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

जब तक विकेट नष्ट नहीं हो जाता, तब तक गेंद को स्ट्राइकर के रूप में अभिनय करने वाले खिलाड़ियों के अपवाद के साथ किसी भी अंपायर या खिलाड़ी को नहीं छूना चाहिए ।

- "कैट" (पकड़ा गया), जब एक क्षेत्ररक्षक एक गेंद को पकड़ता है जो हमलावर द्वारा परिलक्षित होने के बाद जमीन को नहीं छूता है ।

गेंद के पकड़े जाने से पहले, उसे मैदान के बाहर किसी भी वस्तु को नहीं छूना चाहिए, और गेंद को पकड़ने वाले खिलाड़ी को पूरी तरह से मैदान में होना चाहिए, अर्थात उसके शरीर के किसी भी अंग को मैदान के बाहर जमीन को नहीं छूना चाहिए ।

- "एलबीडब्ल्यू डबल यू" (विकेट या एलबीडब्ल्यू से पहले पैर), जब फेंकी गई गेंद विकेट से टकराती अगर वह स्ट्राइकर के शरीर के किसी हिस्से को नहीं छूती (उस हाथ को छोड़कर जिसमें उसने बल्ला रखा था) ।

- "रन आउट", जब क्षेत्ररक्षक उस समय विकेट को नष्ट कर देते हैं जब स्ट्राइकर अपने क्षेत्र से बाहर होता है ।

- "स्टम्प्ड", जब विकेट विकेटकीपर द्वारा नष्ट कर दिया जाता है, जबकि स्ट्राइकर खुद क्षेत्र से बाहर होता है और एक रन निष्पादित करने का प्रयास नहीं करता है ।

9.30.5.12. मैच में किस टीम के लिए पूर्वानुमान अधिक 6-पॉइंट (6 एस) या 4-पॉइंट (4 एस) बना देगा ।

9.30.5.13. पहली (दूसरी) टीम द्वारा किए गए 6-बिंदु प्रयासों की संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.30.5.14. पहली (दूसरी) टीम द्वारा दिए गए ओवरों में बनाए गए रनों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.30.5.15. पूर्वानुमान यह है कि ड्रॉ के परिणामों के अनुसार, किस टीम का कप्तान स्ट्राइकर के रूप में खेलने वाला पहला या मैदान पर खेलने वाला पहला (टॉस जीतने वाला) होने का फैसला करेगा ।

9.30.5.16. पहले 6 (या किसी अन्य निर्धारित संख्या) ओवरों के परिणामस्वरूप कौन सी टीम जीतेगी, इसका पूर्वानुमान ।

9.30.5.17. पहले 6 (या किसी अन्य सेट संख्या) ओवरों में टीम कितने रन बनाएगी, इसका पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

यदि किसी टीम ने अपनी पारी पूरी कर ली है, लेकिन ओवरों की चिह्नित संख्या नहीं खेली गई है, और निर्दिष्ट संख्या में रन पहले ही बनाए जा चुके हैं, तो पूर्वानुमान की गणना दर्ज परिणामों के अनुसार की जाती है । पूर्वानुमान, जिसका परिणाम खेल के आगे के विकास पर निर्भर करता है, की गणना "1"के गुणांक के साथ की जाती है ।

9.30.5.18. पूर्वानुमान यह है कि टीमों का कोई भी खिलाड़ी 50 या अधिक (100 या अधिक) रन (स्कोर नहीं) करेगा ।

9.30.5.19. कौन सी टीम अधिक रन-आउट करेगी इसका पूर्वानुमान। यानी कौन सी टीम रन आउट पद्धति से विरोधी टीम के अधिक बल्लेबाजों को निकालेगी ।

9.30.5.20. रन-आउट विधि द्वारा हटाए गए बल्लेबाजों की कुल संख्या के लिए पूर्वानुमान ।

9.30.5.21. रन-आउट पद्धति का उपयोग करके पहली (दूसरी) टीम द्वारा समाप्त किए गए बल्लेबाजों की संख्या के लिए पूर्वानुमान ।

यह चैम्पियनशिप की आधिकारिक वेबसाइट से मिली जानकारी पर आधारित है । यदि कोई खिलाड़ी बैठक में भाग नहीं लेता है, तो इस खिलाड़ी के लिए भविष्यवाणियों की गणना "1" (एक) के गुणांक के साथ की जाती है ।

9.30.5.23. मैच के बल्लेबाजों की शुरुआती जोड़ी के सर्वश्रेष्ठ परिणाम के लिए पूर्वानुमान ।

प्रत्येक टीम के लिए, पहला विकेट गिरने से पहले परिणाम निर्धारित किया जाता है । सबसे ज्यादा रन बनाने वाली शुरुआती जोड़ी जीत जाती है । यदि कोई टीम बिना विकेट गिराए खेल खत्म कर देती है, तो टीम द्वारा बनाए गए रनों की कुल संख्या को जोड़ी का परिणाम माना जाता है ।

सर्वश्रेष्ठ बल्लेबाज रन बनाए की संख्या से निर्धारित होता है । यदि दो या दो से अधिक बल्लेबाज समान संख्या में रन बनाते हैं, तो उनके द्वारा ली गई पारियों की संख्या को ध्यान में रखा जाता है (वह बल्लेबाज जो सबसे कम पारियों में से दिए गए रनों की संख्या को जीतता है) । यदि कोई खिलाड़ी मैच में भाग नहीं लेता है, तो इस खिलाड़ी के लिए भविष्यवाणियों की गणना "1"के गुणांक के साथ की जाती है ।

9.30.5.26. पूर्वानुमान उस खिलाड़ी के लिए है जिसने सबसे अधिक 6-पॉइंट शॉट बनाए ।

यदि दो या दो से अधिक खिलाड़ियों ने अधिकतम 6-पॉइंट शॉट्स की समान संख्या बनाई है, तो इन खिलाड़ियों के लिए भविष्यवाणियां धनवापसी के अधीन हैं । यदि कोई खिलाड़ी मैच में भाग नहीं लेता है, तो इस खिलाड़ी के लिए भविष्यवाणियों की गणना "1"के गुणांक के साथ की जाती है ।

9.30.5.27. 1 (एनटीएच) विकेट गिरने के बाद एक टीम कितने रन बनाएगी, इसका पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

यदि एनटी विकेट नहीं गिरा है और टीम ने अपनी पारी पूरी कर ली है, तो इस विकेट के लिए भविष्यवाणियों की गणना "1"के गुणांक के साथ की जाती है ।

9.30.5.28. 100 रन (रनों की संख्या) के लिए एक विकेट के नुकसान का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

यदि पारी समाप्त हो गई है और टीम ने निर्दिष्ट एन रनों की संख्या नहीं बनाई है, लेकिन निर्दिष्ट कुल का विकेट गिर गया है, तो पूर्वानुमान की गणना गिराए गए विकेटों को ध्यान में रखते हुए की जाती है ।

यदि 24 घंटों के भीतर आधिकारिक वेबसाइटों पर बाधित मैच के बारे में कोई आधिकारिक जानकारी प्रकाशित नहीं की जाती है, तो सभी पूर्वानुमानों की गणना "1" के गुणांक के साथ की जाती है, पूर्वानुमानों के अपवाद के साथ, जिसके परिणाम पहले से ही स्पष्ट रूप से ज्ञात हैं और मैच के अंतिम परिणाम पर निर्भर नहीं हैं ।

9.30.7. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

9.30.8. "पी 1" और "पी 2" के परिणामों के लिए पूर्वानुमान के अपवाद के साथ, क्रिकेट मैचों के परिणामों के लिए किए गए पूर्वानुमानों की गणना करते समय जुर्माना घावों को ध्यान में नहीं रखा जाता है ।

निम्नलिखित प्रकार के ऑनलाइन गेम एस्पोर्ट्स में शामिल हैं: काउंटर स्ट्राइक 2, काउंटर स्ट्राइक: ग्लोबल ऑफेंसिव, काउंटर स्ट्राइक 1.6, डोटा 2, ओवरवॉच, रेनबो 6, स्टारक्राफ्ट: ब्रूड वॉर, स्टारक्राफ्ट 2, वेलोरेंट, वॉरक्राफ्ट 3, फोर्टनाइट, हर्थस्टोन, लीग ऑफ लीजेंड्स, रॉकेट लीग, एरिना ऑफ वेलोर, किंग ऑफ ग्लोरी, क्रेक, कॉल ऑफ ड्यूटी, हीरोज ऑफ द स्टॉर्म, मॉर्टल कॉम्बैट, स्माइट ।

9.31.3. ऑनलाइन एस्पोर्ट्स गेम्स में एक या कई राउंड/कार्ड शामिल हो सकते हैं ।

खेल मुख्य रूप से निम्नलिखित प्रारूपों में आयोजित किए जाते हैं: सर्वश्रेष्ठ 1, 2, 3, 5, 7, 9 या 11.

सर्वश्रेष्ठ -1 प्रारूप में जीतने के लिए, एक जीत की आवश्यकता होती है, सर्वश्रेष्ठ -2 और सर्वश्रेष्ठ -3 प्रारूपों के मामले में-2 जीत (सर्वश्रेष्ठ -2 प्रारूप में, एक "ड्रा" भी दर्ज किया जा सकता है), सर्वश्रेष्ठ -5 प्रारूप के मामले में-3 जीत, सर्वश्रेष्ठ -7 प्रारूप के मामले में-4 जीत, 9 प्रारूप के सर्वश्रेष्ठ के मामले में-5 जीत, 11 प्रारूप के सर्वश्रेष्ठ के मामले में-6 जीत ।

9.31.4. यदि ऑनलाइन एस्पोर्ट्स गेम में कोई भी टीम अंतिम राउंड (प्लेऑफ़) में प्रवेश करती है, तो प्रतिद्वंद्वी पर 1 (एक) अंक का लाभ होता है, तो फाइनल में खेल टीम के लिए 1 (एक) कार्ड के लाभ के साथ शुरू होता है जो पहले प्रतिद्वंद्वी के संबंध में 1 अंक का लाभ प्राप्त करता था ।

ऐसे में फाइनल राउंड का पहला कार्ड फाइनल राउंड में खेला जाने वाला पहला कार्ड माना जाता है ।

9.31.5. एस्पोर्ट्स में, यदि किसी भी कारण से किसी भी टीम का नाम बदल दिया जाता है, तो सभी भविष्यवाणियां मान्य रहती हैं ।

9.31.6. ऑनलाइन एस्पोर्ट्स गेम्स में, समय पूर्वानुमान (मिनट) की गणना करते समय, सेकंड को मिनटों तक गोल किया जाता है ।

पूर्वानुमान यह है कि पहले कार्ड की अवधि 32 मिनट से कम होगी । पहले नक्शे में, खेल 32 मिनट और 12 सेकंड के बाद समाप्त हो गया । पूर्वानुमान की गणना नुकसान के रूप में की जाती है, क्योंकि यह माना जाता है कि खेल पहले दौर में 33 मिनट तक चला ।

9.31.7.1. खेल (मानचित्र, गोल) में, पहली टीम (खिलाड़ी) जीत जाएगी – "पी 1" ।

9.31.7.2. खेल (मानचित्र, गोल) में, दूसरी टीम (खिलाड़ी) जीत जाएगी – "पी 2" ।

9.31.7.3. पहली टीम (खिलाड़ी) खेल में जीते गए कार्ड (राउंड) की संख्या के अनुसार जीतेगी, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1"

9.31.7.4. दूसरी टीम (खिलाड़ी) खेल में जीते गए कार्ड (राउंड) की संख्या के अनुसार जीतेगी, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2"

9.31.7.6. किस टीम (खिलाड़ी) के लिए पूर्वानुमान खेल (मानचित्र, गोल) (प्रथम रक्त) में पहला मार देगा ।

9.31.7.7. किस टीम (खिलाड़ी) के लिए पूर्वानुमान खेल (मानचित्र, गोल) में सबसे अधिक मारता है ।

9.31.7.8. पूर्वानुमान यह है कि पहली टीम (खिलाड़ी) हैंडीकैप – "हैंडीकैप 1"को ध्यान में रखते हुए खेल (मानचित्र, गोल) में अधिक मार डालेगी ।

9.31.7.9. पूर्वानुमान यह है कि दूसरी टीम (खिलाड़ी) हैंडीकैप – "हैंडीकैप 2"को ध्यान में रखते हुए खेल (मानचित्र, गोल) में अधिक मार डालेगी ।

9.31.7.10. खेल (मानचित्र, गोल) में मार की संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.31.7.11. किस टीम के लिए पूर्वानुमान खेल (मानचित्र, गोल) में निर्दिष्ट संख्या में हत्या करने वाला पहला व्यक्ति होगा ।

9.31.7.12. पूर्वानुमान यह है कि खेल में मार की संख्या (नक्शा, गोल) सम (विषम) होगी ।

9.31.7.13. टीमों (खिलाड़ियों) ("बैरन", "ड्रेगन", "रोशनस", आदि द्वारा मारे गए नायकों की संख्या के लिए पूर्वानुमान ।) खेल में (नक्शा, गोल) "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.31.7.14. किस टीम (खिलाड़ी) के लिए पूर्वानुमान पहले "बैरन" ("ड्रैगन", "रोशन", "तानाशाह", आदि की हत्या करेगा ।).

9.31.7.15. नष्ट किए गए "टावरों" ("बैरक", "अवरोधक", आदि की संख्या के लिए पूर्वानुमान ।) खेल में (नक्शा, गोल) "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.31.7.16. किस टीम (खिलाड़ी) के लिए पूर्वानुमान पहले "टॉवर" ("बैरक", "अवरोधक", आदि को नष्ट कर देगा ।) खेल में (नक्शा, गोल) ।

9.31.7.17. खेल (मानचित्र, गोल) में खेले गए मिनटों की कुल संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.31.7.18. पूर्वानुमान है कि खेल (नक्शा, दौर) में ओवरटाइम (नहीं होगा) होगा ।

9.31.8. यदि टीमों में से एक (खिलाड़ी) किसी भी कारण से खेल जारी नहीं रखता है (खिलाड़ी या टीम निर्धारित बैठक के समय के लिए देर हो चुकी है, तो तकनीकी कारणों से, किसी भी कारण से खेल शुरू करने से इनकार कर देता है, आदि ।), फिर उन सभी परिणामों के लिए पूर्वानुमान, जो खेल के प्रारूप के आधार पर, पहले से ही स्पष्ट रूप से ज्ञात हैं और मैच के अंतिम परिणाम पर निर्भर नहीं हैं, और शेष भविष्यवाणियों की गणना "1" के गुणांक के साथ की जाती है, सिवाय उन मामलों में जब, नियमों के अनुसार, टीमों में से एक आत्मसमर्पण करता है ।

9.31.9. यदि भविष्य में खेल को फिर से शुरू करने के लिए खेल बाधित होता है, तो बाधित खेल के परिणाम खेल के परिणाम के लिए की गई भविष्यवाणियों की गणना का आधार नहीं हैं, भले ही वे पहले से ही स्पष्ट हों ।

इस मामले में, बाधित खेल के परिणाम के लिए किए गए सभी भविष्यवाणियों की गणना नए शुरू किए गए खेल के परिणामों के आधार पर की जाती है ।

9.31.10. यदि बाधित खेल शुरू नहीं होता है या 24 घंटे तक जारी नहीं रहता है, या खेल के आगे के पाठ्यक्रम के बारे में कोई आधिकारिक जानकारी नहीं है, तो खेल के सभी परिणामों के लिए किए गए पूर्वानुमानों की गणना "1"के गुणांक के साथ की जाती है ।

9.32.2. एक कुश्ती मैच 2 अवधियों में आयोजित किया जाता है, प्रत्येक 3 मिनट तक चलता है ।

ऐसे मामलों में, बाउट को माना जाता है, और बाउट के लिए दी गई भविष्यवाणियों की गणना अंतिम परिणाम के आधार पर की जाती है, उन मामलों को छोड़कर जहां पहली अवधि के दौरान बाउट समय से पहले समाप्त हो जाती है, जिस स्थिति में परिणाम के लिए की गई भविष्यवाणियां दूसरी अवधि की गणना "1"के गुणांक के साथ की जाती है ।

- मैच के दौरान, प्रतिद्वंद्वी पहलवान की अयोग्यता के कारण जीतता है;

- पहलवान किसी भी कारण से बाउट जारी नहीं रख सकता है, और रेफरी एक तकनीकी जीत/हार दर्ज करता है । ;

- जब पहलवानों में से एक को प्रतिद्वंद्वी पर लाभ मिलता है (फ्रीस्टाइल कुश्ती में 10 अंकों से, ग्रीको-रोमन कुश्ती में 8 अंकों से) ।

शुरुआती जीत के मामले में, मैच हुआ माना जाता है, और पूर्वानुमान की गणना अंतिम परिणाम के आधार पर की जाती है ।

जीतने के सभी तरीके, "अंकों पर जीत" (यदि 2 अवधि पूरी तरह से हो गई है) को छोड़कर, एक प्रारंभिक जीत माना जाता है ।

9.32.5. यदि मैच शुरू होने से पहले पहलवान द्वारा अयोग्यता या चोट के कारण मैच नहीं हुआ, तो मैच के परिणाम के लिए सभी भविष्यवाणियों की गणना "1"के गुणांक के साथ की जाती है ।

9.32.6. कुश्ती में, अवधि को तब माना जाता है जब यह अंत से पहले हुई हो ।

अवधियों की संख्या के लिए पूर्वानुमानों की गणना करते समय, केवल समाप्ति से पहले हुई अवधियों को ध्यान में रखा जाता है ।

अवधि के परिणाम के लिए पूर्वानुमान (जिसमें एक प्रारंभिक जीत दर्ज की गई थी) गणना के अधीन हैं, और असफल अवधि के परिणाम के लिए पूर्वानुमान की गणना "1"के गुणांक के साथ की जाती है ।

9.32.7. यदि, किसी कारण से, एक पहलवान अगली अवधि की शुरुआत के बाद बाउट जारी रखने से इनकार करता है, तो बाउट को पिछली अवधि में समाप्त माना जाता है ।

9.32.8.4. मैच में अवधि की कुल संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.32.8.5. पूर्वानुमान यह है कि मैच (अवधि) में एक प्रारंभिक जीत दर्ज की जाएगी ।

9.32.9. कुश्ती मैच जो किसी भी कारण से बाधित थे और 24 घंटों के भीतर जारी या पूरे नहीं किए गए थे, उन्हें विफल माना जाता है ।

9.33.1. ई-बास्केटबॉल में, मैचों के परिणाम के लिए भविष्यवाणियों को अतिरिक्त समय (ओवरटाइम) को ध्यान में रखा जाता है ।

मैच 4, 5 या 4, 4 प्रारूप (4 क्वार्टर, प्रत्येक स्थायी 5 या 4 मिनट, क्रमशः) में खेले जाते हैं ।

4 * 12 प्रारूप में मैच आयोजित करना भी संभव है (प्रत्येक तिमाही वास्तविक खेल समय के 12 मिनट है) ।

9.33.3. मैच में स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित वर्तमान मिनट मैच के वास्तविक समय से भिन्न हो सकता है ।

यदि 16 मिनट (4 एक्स 4) मैच प्रारूप का चयन किया जाता है, तो खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर समय वास्तविक 40 मिनट के दौरान 16 मिनट तक पहुंच जाएगा ।

वास्तविक समय के 12 वें मिनट में, 30 वें मिनट को खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित किया जाएगा ।

9.33.4.7. मैच (क्वार्टर) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.33.4.8. मैच (क्वार्टर) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.33.4.9. मैच (क्वार्टर) में टीमों द्वारा अर्जित अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.33.4.10. एक मैच (क्वार्टर) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा अर्जित अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.33.4.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (तिमाही) में अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.33.5. ग्राफिकल हस्तक्षेप "1"के गुणांक के साथ पूर्वानुमान की गणना करने का आधार नहीं है ।

9.33.6. एक ई-बास्केटबॉल मैच जिसे तकनीकी या किसी अन्य कारण से बाधित किया गया था और 8 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं किया गया था, माना जाता है कि मैच के कम से कम 14 मिनट (4 एक्स 4) प्रारूप में खेले गए मैच के कम से कम 17 मिनट (4 * 5) में खेले गए मैच के न्यूनतम 41 मिनट (4 * 12) प्रारूप में खेले गए हैं ।

9.33.7. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

9.34.2. मैच में स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित वर्तमान मिनट मैच के वास्तविक समय से भिन्न हो सकता है ।

यदि 10 मिनट (2 एक्स 5) मैच प्रारूप का चयन किया जाता है, तो खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर समय वास्तविक 90 मिनट के दौरान 10 मिनट तक पहुंच जाएगा ।

वास्तविक समय के 8 वें मिनट में, 72 वें मिनट को खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित किया जाएगा ।

9.34.3.7. मैच (हाफ-टाइम) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.34.3.8. मैच (हाफ-टाइम) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.34.3.9. मैच (हाफ-टाइम) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.34.3.10. मैच (हाफ-टाइम) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.34.3.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच में पहली (दूसरी) टीम (हाफ) एक गोल (स्कोर नहीं) करेगी ।

9.34.3.12. पूर्वानुमान यह है कि दोनों टीमें मैच (हाफ-टाइम) में गोल करेंगी (या स्कोर नहीं करेंगी) ।

9.34.3.13. पूर्वानुमान यह है कि मैच में गोल की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.34.3.15. पूर्वानुमान जिसके लिए टीम मैच (आधा) में पहला (दूसरा या बाद का) गोल करेगी ।

9.34.4. ग्राफिकल हस्तक्षेप "1"के गुणांक के साथ पूर्वानुमान की गणना करने का आधार नहीं है ।

9.34.5. एक ई-फुटबॉल मैच जिसे तकनीकी या किसी अन्य कारण से बाधित किया गया था और 8 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं किया गया था, माना जाता है कि मैच के कम से कम 6 मिनट और 30 सेकंड (2 और 4) प्रारूप में खेले गए मैच के कम से कम 8 मिनट और 30 सेकंड (2 और 4) प्रारूप में खेले गए मैच के, न्यूनतम 10 मिनट और 30 सेकंड (2 और 6) प्रारूप में खेले गए मैच के, और न्यूनतम 12 मिनट और 30 सेकंड (2 और 7) प्रारूप में खेले गए मैच के ।

9.34.6. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

9.35.1. ई-हॉकी में, मैचों के परिणाम के लिए भविष्यवाणियां नियमित समय के लिए स्वीकार की जाती हैं ।

मैच 3, 4 या 3, 5 प्रारूप (3 अवधि, प्रत्येक स्थायी 4 या 5 मिनट, क्रमशः) में खेले जाते हैं ।

9.35.2. मैच में स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित वर्तमान मिनट मैच के वास्तविक समय से भिन्न हो सकता है ।

यदि 12 मिनट (3 एक्स 4) मैच प्रारूप का चयन किया जाता है, तो खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर समय वास्तविक 60 मिनट के दौरान 12 मिनट तक पहुंच जाएगा ।

वास्तविक समय के 4 वें मिनट में, 20 वें मिनट को खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित किया जाएगा ।

9.35.3.7. मैच (अवधि) में, पहली टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.35.3.8. दूसरी टीम मैच (अवधि) जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.35.3.9. मैच (अवधि) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.35.3.10. एक मैच (अवधि) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.35.3.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (अवधि) में लक्ष्यों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.35.3.13. पूर्वानुमान यह है कि मैच (अवधि) में पहली (दूसरी) टीम एक गोल (स्कोर नहीं) करेगी ।

9.35.3.14. पूर्वानुमान यह है कि दोनों टीमें मैच (अवधि) में गोल करेंगी (या स्कोर नहीं करेंगी) ।

9.35.3.15. पूर्वानुमान जिसके लिए टीम स्कोर करेगी (कोई भी स्कोर नहीं करेगा) मैच (अवधि) में पहला (दूसरा या बाद का) गोल ।

9.35.4. ग्राफिकल हस्तक्षेप "1"के गुणांक के साथ पूर्वानुमान की गणना करने का आधार नहीं है ।

9.35.5. एक ई-हॉकी मैच जो तकनीकी या किसी अन्य कारण से बाधित था और 8 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं किया गया था, माना जाता है कि यदि संकेतित खेल समय के अनुसार कम से कम 50 मिनट खेले गए थे ।

9.35.6. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

9.36.1. ई-टेनिस में, 3 सेटों वाले मैचों के लिए भविष्यवाणियों की पेशकश की जाती है और मिट्टी, घास या कालीन पर खेला जाता है ।

9.36.3.1. पहला टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट, गेम) – "पी 1" ।

9.36.3.2. मैच (सेट, गेम) में, दूसरा टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) जीतता है – "पी 2" ।

9.36.3.3. पहला टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट), बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.36.3.4. दूसरा टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट), बाधा को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.36.3.5. एक मैच (सेट) में खेलों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.36.3.6. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में खेलों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

- "पी 1 पी 1" - पहले सेट में पहले टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत और मैच में पहले टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत ।

- "पी 1 पी 2" - पहले सेट में पहले टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत और मैच में दूसरे टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत । .

- "पी 2 पी 1" – पहले सेट में दूसरे टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत और मैच में पहले टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत ।

- "पी 2 पी 2" पहले सेट में दूसरे टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत और मैच में दूसरे टेनिस खिलाड़ी की जीत है ।

9.36.4. ग्राफिकल हस्तक्षेप "1"के गुणांक के साथ पूर्वानुमान की गणना करने का आधार नहीं है ।

9.36.5. एक ई-टेनिस मैच जिसे तकनीकी या किसी अन्य कारण से बाधित किया गया था और 8 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं किया गया था, को विफल माना जाता है ।

एक ई-टेनिस मैच माना जाता है अगर यह पूर्ण रूप से खेला गया हो ।

9.36.6. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

9.37.1. ई-बेसबॉल में, मैचों के परिणाम के लिए भविष्यवाणियां अतिरिक्त पारी (पारी) में दर्ज परिणामों के आधार पर की जाती हैं ।

9.37.2. यदि मैच ड्रॉ में समाप्त होता है और कोई अतिरिक्त पारी नहीं खेली जाती है, तो परिणामों के लिए भविष्यवाणियों "पी 1", "पी 2" की गणना "1"के गुणांक के साथ की जाती है ।

9.37.3.5. मैच में टीमों द्वारा अर्जित अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.37.3.6. मैच में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा अर्जित अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.37.4. ग्राफिकल हस्तक्षेप "1"के गुणांक के साथ पूर्वानुमान की गणना करने का आधार नहीं है ।

9.37.5. एक ई-बेसबॉल मैच जिसे तकनीकी या किसी अन्य कारण से बाधित किया गया था और 8 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं किया गया था, को विफल माना जाता है ।

एक ई-बेसबॉल मैच माना जाता है अगर यह अपनी संपूर्णता में खेला गया हो ।

9.37.6. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

9.38.1. ई-फ्लोरबॉल में, मैचों के परिणाम के लिए भविष्यवाणियां नियमित समय के लिए स्वीकार की जाती हैं ।

मैच 3, 5 या 3, 2 प्रारूप (3 अवधि, प्रत्येक स्थायी 5 या 2 मिनट, क्रमशः) में खेले जाते हैं ।

9.38.2. मैच में स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित वर्तमान मिनट मैच के वास्तविक समय से भिन्न हो सकता है ।

यदि 15 मिनट (3 एक्स 5) मैच प्रारूप का चयन किया जाता है, तो खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर समय वास्तविक 60 मिनट के दौरान 15 मिनट तक पहुंच जाएगा ।

वास्तविक समय के 4 वें मिनट में, 16 वें मिनट को खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित किया जाएगा ।

9.38.3.7. मैच (अवधि) में, पहली टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.38.3.8. दूसरी टीम मैच (अवधि) जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.38.3.9. मैच (अवधि) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.38.3.10. मैच (अवधि) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.38.3.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (अवधि) में लक्ष्यों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.38.4. ग्राफिकल हस्तक्षेप "1"के गुणांक के साथ पूर्वानुमान की गणना करने का आधार नहीं है ।

9.38.5. एक ई-फ्लोरबॉल मैच जो तकनीकी या किसी अन्य कारण से बाधित था और 8 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं किया गया था, को विफल माना जाता है ।

एक ई-फ्लोरबॉल मैच माना जाता है अगर यह पूर्ण रूप से खेला गया हो ।

9.38.6. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

9.39.2. मैच में स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित वर्तमान मिनट मैच के वास्तविक समय से भिन्न हो सकता है ।

यदि 12 मिनट (2 एक्स 6) मैच प्रारूप का चयन किया जाता है, तो खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर समय वास्तविक 60 मिनट के दौरान 12 मिनट तक पहुंच जाएगा ।

9.39.3.7. मैच (हाफ-टाइम) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.39.3.8. मैच (हाफ-टाइम) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.39.3.9. मैच (हाफ-टाइम) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.39.3.10. मैच (हाफ-टाइम) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.39.3.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच में गोल की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.39.4. ग्राफिकल हस्तक्षेप "1"के गुणांक के साथ पूर्वानुमान की गणना करने का आधार नहीं है ।

9.39.5. एक ई-हैंडबॉल मैच जिसे तकनीकी या किसी अन्य कारण से बाधित किया गया था और 8 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं किया गया था, को विफल माना जाता है ।

एक ई-हैंडबॉल मैच माना जाता है अगर यह पूर्ण रूप से खेला गया हो ।

9.39.6. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

9.40.2. मैच में स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित वर्तमान मिनट मैच के वास्तविक समय से भिन्न हो सकता है ।

यदि 20 मिनट (2 एक्स 10) मैच प्रारूप का चयन किया जाता है, तो खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर समय वास्तविक 80 मिनट के दौरान 20 मिनट तक पहुंच जाएगा ।

वास्तविक समय के 2 मिनट में, 8 वें मिनट को खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित किया जाएगा ।

9.40.3.4. मैच (हाफ-टाइम) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.40.3.5. मैच (हाफ-टाइम) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 2" ।

9.40.3.6. मैच (आधा) में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.40.3.7. मैच (आधे) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.40.3.8. पूर्वानुमान यह है कि मैच में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.40.4. ग्राफिकल हस्तक्षेप "1"के गुणांक के साथ पूर्वानुमान की गणना करने का आधार नहीं है ।

9.40.5. एक ई-रग्बी मैच जिसे तकनीकी या किसी अन्य कारण से बाधित किया गया था और 8 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं किया गया था, को विफल माना जाता है ।

9.40.6. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

यदि स्कोर एक सेट में 24:24 (14 वें अंतिम सेट में 14:5) है, तो सेट (5 वां अंतिम सेट) तब तक जारी रहता है जब तक कि टीमों में से एक प्रतिद्वंद्वी पर 2-बिंदु लाभ तक नहीं पहुंच जाता ।

9.41.2.3. मैच (सेट) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.41.2.4. मैच (सेट) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.41.2.5. मैच में, पहली टीम सेट की संख्या के अनुसार जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.41.2.6. मैच में, दूसरी टीम सेट की संख्या के अनुसार जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.41.2.7. मैच (सेट) में दोनों टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.41.2.8. मैच (सेट) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.41.2.9. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में पंजीकृत अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.41.2.10. पूर्वानुमान यह है कि कौन सी टीम सेट जीतेगी और अंकों के प्रस्तावित लाभ के साथ (अंकों के लाभ के साथ जीत) ।

9.41.3. ई-वॉलीबॉल में, हैंडीकैप और कुल की गणना अंकों द्वारा की जाती है, सेट में हैंडीकैप के अपवाद के साथ और सेट में कुल, जिनकी गणना संख्या द्वारा की जाती है ।

9.41.4. ग्राफिकल हस्तक्षेप "1"के गुणांक के साथ पूर्वानुमान की गणना करने का आधार नहीं है ।

9.41.5. एक ई-वॉलीबॉल मैच जिसे तकनीकी या किसी अन्य कारण से बाधित किया गया था और 8 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं किया गया था, को विफल माना जाता है ।

एक ई-वॉलीबॉल मैच माना जाता है अगर यह पूर्ण रूप से खेला गया हो ।

9.41.6. किसी भी कारण से स्थापित एक तकनीकी जीत (हार) पूर्वानुमानों की गणना का आधार नहीं है ।

द्वंद्व, साथ ही पहले दौर को गोंग के बाद शुरू माना जाता है: ध्वनि संकेत पहले दौर की शुरुआत की घोषणा करता है ।

"एक लड़ाकू की अयोग्यता या द्वंद्वयुद्ध से इनकार" जीत की एक विधि है जिसमें एक लड़ाकू किसी भी कारण से अयोग्य है, या द्वंद्वयुद्ध जारी रखने से इनकार करता है ।

9.42.3. द्वंद्वयुद्ध जीतने के सभी तरीके, "अंकों पर जीत" को छोड़कर, एक प्रारंभिक जीत माना जाता है ।

9.42.4. ई-यूएफसी मैचों में, जो राउंड अंत तक आयोजित किए गए थे, उन्हें माना जाता है: साउंड सिग्नल (गोंग) से शुरू होकर राउंड की शुरुआत की घोषणा करते हुए साउंड सिग्नल (गोंग) से राउंड के अंत की घोषणा करते हुए ।

9.42.5.3. मैच में राउंड की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.42.5.5. पूर्वानुमान यह है कि मैच (राउंड) में शुरुआती जीत दर्ज की जाएगी ।

9.42.6. ग्राफिकल हस्तक्षेप "1"के गुणांक के साथ पूर्वानुमान की गणना करने का आधार नहीं है ।

9.42.7. ई-यूएफसी में झगड़े जो तकनीकी या किसी अन्य कारण से बाधित थे और 8 घंटे के भीतर जारी या पूरे नहीं किए गए थे, उन्हें विफल माना जाता है ।

बाधित और असफल मैचों के परिणामों के लिए पूर्वानुमान, जो मैच रुकने के समय पहले से ही स्पष्ट रूप से ज्ञात हैं और इसके अंतिम परिणाम पर निर्भर नहीं हैं, गणना के अधीन हैं, और शेष पूर्वानुमानों की गणना "1"के गुणांक के साथ की जाती है ।

9.43.1. ई-अमेरिकी फुटबॉल मैचों के परिणाम के लिए भविष्यवाणियां नियमित और अतिरिक्त समय दोनों के लिए स्वीकार की जाती हैं ।

मैच प्रारूप में खेले जाते हैं (4 एक्स 15 और 4 एक्स 3), (4 राउंड, प्रत्येक स्थायी 15 मिनट और क्रमशः, 4 राउंड, प्रत्येक स्थायी 3 मिनट) ।

9.43.2. मैच में स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित वर्तमान मिनट मैच के वास्तविक समय से भिन्न हो सकता है ।

यदि 12 मिनट (3 एक्स 4) मैच प्रारूप का चयन किया जाता है, तो खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर समय वास्तविक 30 मिनट के दौरान 6 मिनट तक पहुंच जाएगा ।

9.43.3. ई-अमेरिकी फुटबॉल मैचों के परिणामों के लिए पूर्वानुमान की पेशकश की:

9.43.3.4. मैच में (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम), पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.43.3.5. मैच में (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम), दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.43.3.6. मैच (आधा, चौथाई) में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.43.3.7. मैच (आधे) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.43.3.8. पूर्वानुमान यह है कि मैच में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.43.4. ई-अमेरिकी फुटबॉल में, बाधा और कुल की गणना अंकों द्वारा की जाती है ।

9.43.5. एक ई-अमेरिकी फुटबॉल मैच जो बाधित हो गया है और 8 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं हुआ है, माना जाता है कि यदि कम से कम 50 मिनट खेले गए हैं, तो संकेतित खेल समय के अनुसार ।

9.44.1. ई-ऑस्ट्रेलियाई फुटबॉल मैचों के परिणामों के लिए पूर्वानुमान की गणना मुख्य समय को ध्यान में रखते हुए की जाती है ।

मैच प्रारूप (4, 20 और 4, 2.5) (4 राउंड, 20 मिनट तक चलने वाले और क्रमशः 4 राउंड, 2 मिनट और 30 सेकंड तक चलने वाले) में खेले जाते हैं । महिलाओं की चैंपियनशिप प्रारूप (4, 15) में आयोजित की जाती हैं ।

9.44.2. मैच में स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित वर्तमान मिनट मैच के वास्तविक समय से भिन्न हो सकता है ।

यदि 10 मिनट (4 एक्स 2.5) मैच प्रारूप का चयन किया जाता है, तो खेल के वर्तमान मिनट को दिखाने वाले स्कोरबोर्ड पर समय वास्तविक 40 मिनट के दौरान 5 मिनट तक पहुंच जाएगा ।

वास्तविक समय के 2 मिनट में, 16 वें मिनट खेल के वर्तमान मिनट दिखा स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित किया जाएगा ।

9.44.3. ई-ऑस्ट्रेलियाई फुटबॉल मैचों के परिणामों के लिए पूर्वानुमान की पेशकश की:

9.44.3.4. मैच में (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम), पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.44.3.5. मैच में (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम), दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.44.3.6. मैच (आधा, चौथाई) में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.44.3.7. मैच (आधा, चौथाई) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.44.3.8. पूर्वानुमान यह है कि मैच में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.44.4. ई-ऑस्ट्रेलियाई फुटबॉल में, बाधा और कुल अंकों द्वारा गणना की जाती है ।

9.44.5. आंतरिक लक्ष्य (लक्ष्य) में 6-बिंदु लक्ष्यों और बाहरी लक्ष्य (पीछे) में 1-बिंदु लक्ष्यों के योग की गणना करते समय, लक्ष्यों की संख्या को आधार के रूप में लिया जाता है, न कि अंकों की संख्या ।

9.44.6. एक ई-ऑस्ट्रेलियाई फुटबॉल मैच जो बाधित हो गया है और 8 घंटे के भीतर जारी या पूरा नहीं किया गया है, माना जाता है कि कम से कम 65 मिनट खेले गए हैं ।

महिलाओं की चैंपियनशिप में (4 एक्स 15 प्रारूप में), एक मैच माना जाता है अगर कम से कम 50 मिनट खेले गए हों ।

9 (नौ) फ्रेम वाले मैच में, विजेता वह खिलाड़ी होगा जो 5 (पांच) फ्रेम जीतता है ।

9.45.2. पूल मैच निम्नलिखित प्रारूप में खेले जाते हैं: 8 (आठ) गेंदें, 9 (नौ) गेंदें और 10 (दस) गेंदें । 8 (आठ) गेंद प्रारूप में खेले गए मैचों में, फ्रेम का विजेता खिलाड़ी (खिलाड़ियों की जोड़ी) होता है जो गेंद संख्या 8 (आठ) को जेब में रखता है । 9 (नौ) गेंद प्रारूप में खेले गए मैचों में, फ्रेम का विजेता खिलाड़ी (खिलाड़ियों की जोड़ी) होता है जो गेंद नंबर 9 (नौ) को जेब में रखता है । 10 (दस) गेंद प्रारूप में खेले गए मैचों में, फ्रेम का विजेता खिलाड़ी (खिलाड़ियों की जोड़ी) होता है जो गेंद संख्या 10 (दस) को जेब में रखता है ।

9.45.3.3. मैच (फ्रेम) में, पहला खिलाड़ी हार नहीं पाएगा, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.45.3.4. मैच (फ्रेम) में, दूसरा खिलाड़ी हार नहीं पाएगा, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.45.3.5. मैच में खेले गए फ्रेमों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.45.3.6. मैच में प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा जीते गए फ्रेमों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.45.3.7. पूर्वानुमान यह है कि फ्रेम में अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.45.4. पूल मैचों में, हैंडीकैप और कुल की गणना फ्रेम की संख्या के आधार पर की जाती है ।

9.46.1.1. पहला टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट, गेम) – "पी 1" ।

9.46.1.2. मैच (सेट, गेम) में, दूसरा टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) जीतता है – "पी 2" ।

9.46.1.3. पहला टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट), बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.46.1.4. दूसरा टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट), बाधा को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.46.1.5. एक मैच (सेट) में खेलों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.46.1.6. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में खेलों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.46.2. इस घटना में कि मैच से पहले घोषित पैडल मैच प्रारूप बदल दिया गया था, "पी 1" और "पी 2" के परिणामों के लिए पूर्वानुमान और सेट अंतिम परिणाम के आधार पर गणना के अधीन हैं, और अन्य सभी पूर्वानुमान "1"के गुणांक के साथ गणना के अधीन हैं ।

9.46.3. यदि, पैडल मैच की शुरुआत में, टेनिस खिलाड़ियों में से एक (जोड़े में से एक) किसी भी कारण से अयोग्य है, खेलने से इनकार करता है या खेलना जारी रखने में असमर्थ है, तो मैच समय से पहले समाप्त हो जाता है, और पूर्वानुमान की गणना "1" के गुणांक के साथ की जाती है, परिणामों के लिए पूर्वानुमान के अपवाद के साथ जो

9.46.5. यदि कोई एक पक्ष मैच शुरू होने से पहले खेल में भाग लेने से इनकार करता है, तो इस मैच के सभी परिणामों के पूर्वानुमान की गणना "1"के गुणांक के साथ की जाती है ।

9.47.1. रेसट्रैक में घोड़े के परीक्षण के परिणामों के लिए प्रस्तावित पूर्वानुमान:

9.47.1.1. भविष्यवाणी है कि चुना हुआ घोड़ा पहले खत्म हो जाएगा "विजेता"है ।

9.47.1.2. भविष्यवाणी है कि चुना हुआ घोड़ा पहले या दूसरे स्थान पर समाप्त होगा, एक "स्थान"है ।

9.47.1.3. भविष्यवाणी है कि दो चयनित घोड़े सटीक क्रम में पहले और दूसरे स्थान पर होंगे "दो" ।

9.47.1.4. भविष्यवाणी है कि चुना हुआ घोड़ा शीर्ष तीन में समाप्त होगा "स्थान 1-3"है ।

9.47.1.5. भविष्यवाणी है कि तीन चयनित घोड़े सटीक क्रम में शीर्ष तीन में समाप्त होंगे "तीन" ।

9.47.1.6. एक ही समय में दो या दो से अधिक घोड़े फिनिश लाइन तक पहुंचने की भविष्यवाणी "एक साथ खत्म" या "ड्रा"है ।

9.47.1.7. दौड़ (दौड़) के परिणामों के अनुसार चुने हुए घोड़े को किस स्थान के लिए पूर्वानुमान लगेगा ।

9.47.1.8. भविष्यवाणी है कि पहले खत्म होने वाले घोड़े की संख्या सुझाई गई संख्या से अधिक या कम होगी "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.47.1.9. भविष्यवाणी यह है कि पहले खत्म होने वाले घोड़े की संख्या सम (विषम) होगी ।

9.47.4. यदि आधिकारिक परीक्षण कार्यक्रम में शुरुआती संख्याओं और वास्तविक शुरुआती संख्याओं के बीच कोई विसंगति है, तो पूर्वानुमान की गणना आधिकारिक परीक्षण कार्यक्रम में शुरुआती संख्याओं के अनुसार की जाती है और जजिंग पैनल से आधिकारिक परीक्षा परिणामों के आधार पर, बिना ध्यान दिए घोड़ों के नाम ।

- दौड़ (दौड़) के परिणामों पर अवैध प्रभाव का तथ्य स्थापित किया गया है;

- जजिंग पैनल दौड़ के परिणामों को निर्धारित नहीं कर पाएगा ।

9.47.6. "स्टार्ट" कमांड के बाद दौड़ में भाग नहीं लेने वाले घोड़ों के लिए किए गए पूर्वानुमान की गणना दौड़ (दौड़) के अंतिम परिणामों के आधार पर की जाती है ।

स्टार्ट कमांड से पहले दौड़ में भाग नहीं लेने वाले घोड़ों के लिए की गई भविष्यवाणियों की गणना "1"के गुणांक के साथ की जाती है ।

यदि कोई घोड़ा लुढ़कता है, रुकता है या उस ट्रैक से हट जाता है जिसके साथ रेस (रेस) आयोजित की जा रही है, तो स्टार्ट सिग्नल के बाद शुरुआती पोस्ट को पास करते हुए, इसे रेस (रेस) में भाग लेने के लिए माना जाता है, और इसके लिए पूर्वानुमानों की गणना दौड़ (रेस) के अंतिम परिणामों के आधार पर की जाती है ।

किसी भी स्थान के घोड़े को वंचित करने के लिए जजिंग पैनल का निर्णय पूर्वानुमान की वापसी का कारण नहीं है ।

10.2. जुआ खेल के प्रतिभागियों को जुआ खेल में भागीदारी के लिए एक शर्त के रूप में हस्तांतरित धन को खोने का जोखिम होता है, अगर घटना का परिणाम जुआ खेल के प्रतिभागी द्वारा किए गए पूर्वानुमान से मेल नहीं खाता है ।

निर्दिष्ट कर का भुगतान कला के पैराग्राफ 2 की आवश्यकताओं के अधीन है । 224, पैराग्राफ 1, 4 और 5, कला । रूसी संघ के टैक्स कोड के 226 ।

8.1.6. प्रतिभागियों (टीमों) में से एक जीतता है (कोई ड्रॉ नहीं होगा) – यह "12"द्वारा इंगित किया गया है ।

यूरोपीय बाधा के साथ पूर्वानुमान में, यह तीन परिणामों में से एक को निर्धारित करने के लिए माना जाता है: "पी 1", " एक्स ", "पी 2" ।

8.3. अंकों की कुल संख्या (लक्ष्य, खेल, आदि) के लिए पूर्वानुमान ।) प्रतिभागी (टीम) द्वारा स्कोर "कुल"के रूप में इंगित किया गया है ।

8.8. "ड्राई विक्ट्री" एक भविष्यवाणी है कि एक टीम एक मैच जीतेगी, और दूसरी टीम एक भी गोल नहीं जीतेगी (पक, । ..) या एक भी खेल खो (सेट,...).

9.1.2.7. मैच (हाफ-टाइम) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 1" ।

9.1.2.8. मैच (हाफ-टाइम) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 2" ।

9.1.2.9. मैच (हाफ-टाइम) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.1.2.10. एक मैच (आधे समय) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.1.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच में गोल की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

- "पी 1 पी 2" - पहले हाफ में पहली टीम की जीत और मैच में दूसरी टीम की जीत ।

- "पी 2 पी 1" – पहले हाफ में दूसरी टीम की जीत और मैच में पहली टीम की जीत ।

9.1.2.27. पूर्वानुमान यह है कि पहली टीम, "पी 1", चेतावनियों (पीले कार्ड) की संख्या के अनुसार मैच (आधा समय) जीतेगी ।

9.1.2.28. पूर्वानुमान है कि मैच (हाफ-टाइम) में चेतावनियों (पीले कार्ड) की संख्या एक ड्रॉ होगी, एक "ड्रा"है ।

9.1.2.29. पूर्वानुमान यह है कि दूसरी टीम, "पी 2", चेतावनियों (पीले कार्ड) की संख्या के अनुसार मैच (हाफ–टाइम) जीतेगी ।

9.1.2.30. पूर्वानुमान है कि पहली टीम जीतेगी (हार नहीं) मैच में (हाफ–टाइम) चेतावनियों की संख्या (पीले कार्ड) के अनुसार, बाधा को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 1" ।

9.1.2.31. पूर्वानुमान यह है कि मैच (हाफ–टाइम) में, चेतावनियों (पीले कार्ड) की संख्या के अनुसार, दूसरी टीम जीत जाएगी (हार नहीं), बाधा को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 2" ।

9.1.2.32. चेतावनियों की संख्या (पीले कार्ड) के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.1.2.33. पूर्वानुमान यह है कि चेतावनियों की संख्या सम (विषम) होगी ।

9.1.2.37. पूर्वानुमान यह है कि पहली टीम, "पी 1", कॉर्नर किक की संख्या के मामले में मैच (हाफ–टाइम) जीतेगी ।

9.1.2.38. पूर्वानुमान है कि मैच में कॉर्नर किक की संख्या में एक ड्रॉ होगा (आधे समय में) एक "ड्रा"है ।

9.1.2.39. पूर्वानुमान यह है कि दूसरी टीम, पी 2, कॉर्नर किक की संख्या के मामले में मैच (हाफ–टाइम) जीतेगी ।

9.1.2.40. पूर्वानुमान यह है कि पहली टीम कॉर्नर किक की संख्या के अनुसार मैच (हाफ–टाइम) में जीतेगी (हार नहीं पाएगी), हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 1" ।

9.1.2.41. पूर्वानुमान यह है कि दूसरी टीम कॉर्नर किक की संख्या के अनुसार मैच (हाफ–टाइम) में जीतेगी (हार नहीं पाएगी), हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 2" ।

9.1.2.42. कोने किक की संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.1.2.43. कॉर्नर किक की संख्या का पूर्वानुमान सम (विषम) है ।

9.1.2.48. प्रतिस्थापन की संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.1.2.52. एक मैच में फ्री किक की संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.1.2.53. एक मैच में बेईमानी की संख्या (खेल के नियमों का उल्लंघन) के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.1.2.54. एक मैच में ऑफसाइड पोजीशन की संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.1.2.55. मैच में पहली (दूसरी) टीम द्वारा गेंद के कब्जे के समय के लिए पूर्वानुमान, प्रतिशत के रूप में व्यक्त किया गया है, "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

- "साइडलाइन के पीछे से गेंद में प्रवेश करना" - सौंपा गया है, और गेंद को साइडलाइन के पीछे से खेल में डाल दिया गया है ।

- "कॉर्नर किक" - से सम्मानित किया गया था, और गेंद को कॉर्नर किक मार्क से खेल में लाया गया था ।

- "फ्री किक" - से सम्मानित किया गया, और गेंद को फ्री किक के साथ खेल में लाया गया ।

– "फ्री किक" - सम्मानित किया गया था और उल्लंघन के स्थान से लागू किया गया था ।

- "ऑफसाइड स्थिति" - ऑफसाइड स्थिति तय की गई थी और गेंद को फ्री किक के साथ खेल में लाया गया था ।

- "डबल" (बिल्कुल 2 और मैच के दौरान प्रतिद्वंद्वी के खिलाफ एक ही खिलाड़ी द्वारा कोई और गोल नहीं किया गया) ।

- "हैट ट्रिक" (बिल्कुल 3 और मैच के दौरान प्रतिद्वंद्वी के खिलाफ एक ही खिलाड़ी द्वारा बनाए गए अधिक गोल नहीं) ।

- "पोकर" (बिल्कुल 4 और मैच के दौरान प्रतिद्वंद्वी के खिलाफ एक ही खिलाड़ी द्वारा बनाए गए अधिक गोल नहीं) ।

- "पेंटा-ट्रिक" (मैच के दौरान प्रतिद्वंद्वी के खिलाफ एक ही खिलाड़ी द्वारा बनाए गए 5 और अधिक गोल नहीं) ।

9.1.2.60. गोल करने वाले खिलाड़ियों की टी–शर्ट पर संख्याओं की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.1.2.63. पूर्वानुमान यह है कि पहली टीम, "पी 1", पोस्ट/क्रॉसबार के शॉट्स की संख्या के अनुसार मैच (हाफ–टाइम) जीतेगी ।

9.1.2.64. पोस्ट/क्रॉसबार पर शॉट्स की संख्या के संदर्भ में मैच (हाफ–टाइम) में ड्रॉ होने का पूर्वानुमान "एक्स"है ।

9.1.2.65. पूर्वानुमान यह है कि दूसरी टीम, "पी 2", पोस्ट/क्रॉसबार पर शॉट्स की संख्या के मामले में मैच (हाफ–टाइम) जीतेगी ।

9.1.2.66. पूर्वानुमान यह है कि पहली टीम पोस्ट / क्रॉसबार पर शॉट्स की संख्या के अनुसार मैच (हाफ-टाइम) जीतेगी, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.1.2.67. पूर्वानुमान यह है कि दूसरी टीम पोस्ट / क्रॉसबार पर शॉट्स की संख्या के संदर्भ में मैच (हाफ-टाइम) जीतेगी, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.1.2.68. पोस्ट / क्रॉसबार के लिए मैच (हाफ–टाइम) में किए गए शॉट्स की संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.1.2.69. मैच (हाफ–टाइम) में वीडियो रिप्ले की संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.1.2.70. चिकित्सा टीम के क्षेत्र से बाहर निकलने की संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

पूर्वानुमान तीन परिणामों में से एक को परिभाषित करने का सुझाव देता है: "पी 1 ", " एक्स ", " पी 2 ", जो मैच के अंत तक पूर्वानुमान के क्षण से मैच में तय किए गए परिणाम को ध्यान में रखे बिना तय किया गया होगा ।

पूर्वानुमान तीन परिणामों में से एक का निर्धारण करने का सुझाव देता है: "पी 1 ", " एक्स ", " पी 2 ", जो निर्दिष्ट समय अवधि के अंत में मैच में तय किए गए परिणाम को ध्यान में रखे बिना निर्धारित समय अवधि की शुरुआत से पहले मैच में तय किया गया था ।

9.2.2.7. मैच (अवधि) में, पहली टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.2.2.8. दूसरी टीम मैच (अवधि) जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.2.2.9. मैच (अवधि) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.2.2.10. ओवरटाइम और शूटआउट सहित मैच में टीमों द्वारा बनाए गए गोलों की कुल संख्या के लिए पूर्वानुमान: "कुल मूल्य से अधिक (कम) है, जिसमें ओवरटाइम और शूटआउट शामिल हैं । "

9.2.2.11. एक मैच (अवधि) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.2.2.12. ओवरटाइम और शूटआउट सहित व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा एक मैच में बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या के लिए पूर्वानुमान: "कुल ओवरटाइम और शूटआउट सहित कुल मूल्य से अधिक (कम) है । "

9.2.2.16. पूर्वानुमान यह है कि मैच (अवधि) में लक्ष्यों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.2.2.29. मैच में वीडियो रिप्ले की संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.3.2.1. मैच में (अतिरिक्त समय सहित), पहली टीम जीत जाएगी - "पी 1" ।

9.3.2.2. मैच में (अतिरिक्त समय सहित), दूसरी टीम जीत जाएगी - "पी 2" ।

9.3.2.3. मैच (आधा, क्वार्टर) में, पहली टीम जीतेगी – "पी 1" ।

9.3.2.5. मैच (आधा, क्वार्टर) में, दूसरी टीम जीत जाएगी – "पी 2" ।

9.3.2.6. एक मैच (आधा, क्वार्टर) में, पहली टीम हार नहीं जाएगी – "1 एक्स 1" ।

9.3.2.7. एक मैच (आधा, चौथाई) में, "12" टीमों में से एक जीत जाएगी ।

9.3.2.8. मैच (आधा, क्वार्टर) में, दूसरी टीम हार नहीं जाएगी – "एक्स 2" ।

9.3.2.9. मैच (हाफ, क्वार्टर) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.3.2.10. मैच (हाफ, क्वार्टर) में, दूसरी टीम जीत जाएगी, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.3.2.11. मैच (आधा, चौथाई) में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.3.2.12. मैच (आधा, चौथाई) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.3.2.13. पूर्वानुमान यह है कि मैच में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या (आधा, चौथाई) सम (विषम) होगी ।

9.3.2.15. सबसे अधिक उत्पादक (अनुत्पादक) तिमाही में अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.4.1.1. पहला टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट, गेम) – "पी 1" ।

9.4.1.2. मैच (सेट, गेम) में, दूसरा टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) जीतता है – "पी 2" ।

9.4.1.3. पहला टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट), बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.4.1.4. दूसरा टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट), बाधा को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.4.1.5. एक मैच (सेट) में खेलों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.4.1.6. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में खेलों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

"पी 1 पी 1" पहले सेट में और पूरे मैच में पहले टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत है ।

"पी 2 पी 2" पहले सेट में दूसरे टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत है, और मैच में दूसरे टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत है ।

9.5.4.3. मैच (सेट) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.5.4.4. मैच (सेट) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.5.4.5. मैच में, पहली टीम सेट की संख्या के अनुसार जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.5.4.6. मैच में, दूसरी टीम सेट की संख्या के अनुसार जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.5.4.7. मैच (सेट) में दोनों टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.5.4.8. एक मैच (सेट) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.5.4.9. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में पंजीकृत अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.5.4.10. पूर्वानुमान जिसके लिए टीम सेट जीतेगी और जिसके साथ अंकों का प्रस्तावित लाभ ("अंकों के लाभ के साथ जीत") ।

- "पी 1 पी 2" पहले सेट में पहली टीम की जीत है, और मैच में दूसरी टीम की जीत है ।

- "पी 2 पी 1" पहले सेट में दूसरी टीम की जीत है, और मैच में पहली टीम की जीत है ।

9.7.5.3. पहली टीम मैच जीतती है (हारती नहीं है), हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.7.5.4. दूसरी टीम मैच जीतती है (हारती नहीं है), हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.7.5.5. मैच में टीमों द्वारा अर्जित अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.7.5.6. मैच में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा अर्जित अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.7.5.7. पूर्वानुमान यह है कि मैच में टीमों द्वारा अर्जित अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.7.5.8. पारी " पी 1 ", " एक्स ", " पी 2 ", बाधा और योग के परिणामों के लिए पूर्वानुमान ।

9.7.5.9. "पी 1 ", " एक्स ", "पी 2" के परिणामों के लिए पूर्वानुमान, पहले 3, पहले 5 और पहले 7 पारियों के परिणामस्वरूप बाधाएं और योग ।

9.8.3.3. मैच (फ्रेम) में, पहला खिलाड़ी हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए जीतता है – "हैंडीकैप 1" ।

9.8.3.4. मैच (फ्रेम) में, दूसरा खिलाड़ी जीतता है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.8.3.5. मैच में, पहली टीम सेट की संख्या के अनुसार जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.8.3.6. मैच में, दूसरी टीम सेट की संख्या के अनुसार जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.8.3.7. मैच में खेले गए फ़्रेमों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.8.3.8. फ्रेम में पंजीकृत अंकों की कुल संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.8.3.11. पूर्वानुमान यह है कि फ्रेम में अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

एक "सेंचुरी ब्रेक" एक ऐसी स्थिति है जिसमें एक मैच में खिलाड़ियों में से एक एक दृष्टिकोण के साथ 100 (एक सौ) या अधिक अंक प्राप्त करता है और कोई चूक नहीं होती है ।

दूसरे खिलाड़ी द्वारा किए गए बेईमानी के लिए एक प्रतिद्वंद्वी को दिया गया एक बिंदु सदी के ब्रेक में नहीं गिना जाता है ।

9.9.5.3. एक मैच (सेट) में, पहला खिलाड़ी (जोड़ी) जीतता है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.9.5.4. मैच (सेट) में, दूसरा खिलाड़ी (जोड़ी) जीतता है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.9.5.5. मैच (सेट) में अंकों की संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.9.5.6. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में अंकों की संख्या सम (विषम) होगी ।

- "पी 1 पी 1" पहले सेट में और पूरे मैच में पहले खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत है ।

- "पी 1 पी 2" - पहले सेट में पहले खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत और मैच में दूसरे खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत ।

- "पी 2 पी 1" – पहले सेट में दूसरे खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत और मैच में पहले खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत ।

- "पी 2 पी 2" पहले सेट में और पूरे मैच में दूसरे खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत है ।

9.10.2.7. मैच (अवधि) में, पहली टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.10.2.8. दूसरी टीम मैच (अवधि) जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.10.2.9. मैच (अवधि) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.10.2.10. मैच (अवधि) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.10.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (अवधि) में लक्ष्यों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.11.2.1. पहली टीम मैच जीतती है (अवधि, तिमाही) – "पी 1" ।

9.11.2.3. मैच (अवधि, तिमाही) में, दूसरी टीम जीत जाएगी – "पी 2" ।

9.11.2.4. एक मैच (अवधि, तिमाही) में, पहली टीम हार नहीं जाएगी – "1 एक्स 1" ।

9.11.2.5. एक मैच (अवधि, तिमाही) में, टीमों में से एक जीतता है – "12" ।

9.11.2.6. मैच (अवधि, तिमाही) में, दूसरी टीम हार नहीं जाएगी – "एक्स 2" ।

9.11.2.7. मैच (अवधि, तिमाही) में, पहली टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.11.2.8. मैच (अवधि, तिमाही) में, दूसरी टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.11.2.9. मैच (अवधि, तिमाही) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.11.2.10. एक मैच (अवधि, तिमाही) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.11.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (अवधि, तिमाही) में लक्ष्यों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

12.9.4.3. पहला टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट), बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.12.4.4. दूसरा टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट), बाधा को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

12.9.4.5. मैच (सेट) में अंकों की संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

12.9.4.6. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में अंकों की संख्या सम (विषम) होगी ।

9.13.4.3. मैच (खेल) में, पहला खिलाड़ी (जोड़ी) जीतता है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.13.4.4. दूसरा खिलाड़ी (जोड़ी) मैच (खेल) जीतता है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.13.4.5. एक मैच (खेल) में एक खिलाड़ी (जोड़ी) द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.13.4.6. मैच (खेल) में बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.13.4.7. पूर्वानुमान यह है कि मैच (खेल) में बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.14.2.4. पहली टीम मैच जीतती है (हाफ–टाइम), हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 1" ।

9.14.2.5. दूसरी टीम मैच जीतती है (हाफ–टाइम), हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 2" ।

9.14.2.6. मैच (आधा) में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.14.2.7. मैच (आधे) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.14.2.8. पूर्वानुमान यह है कि मैच में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.14.2.9. मैच में टीमों द्वारा प्रयासों की संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.15.2.3. मैच में (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम), पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.15.2.4. मैच में (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम), दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 2" ।

9.15.2.5. मैच (आधा, चौथाई) में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.15.2.6. मैच (आधा, चौथाई) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.15.2.7. पूर्वानुमान यह है कि मैच में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या (आधा, चौथाई) सम (विषम) होगी ।

9.16.2.3. मैच में (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम), पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 1" ।

9.16.2.4. मैच में (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम), दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 2" ।

9.16.2.5. मैच (आधा, चौथाई) में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.16.2.6. मैच (आधा, चौथाई) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.16.2.7. पूर्वानुमान यह है कि मैच में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या (आधा, चौथाई) सम (विषम) होगी ।

9.16.2.8. मैच में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम) का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.16.2.9. एक मैच (आधा, चौथाई) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.16.2.10. मैच में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम) का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.16.2.11. मैच (आधा, क्वार्टर) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए बाहरी गोल (पीछे) में लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.17.2.4. पहली टीम मैच जीतती है (अंत), हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.17.2.5. दूसरी टीम मैच जीतती है (अंत), हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.17.2.6. मैच (अंत) में अंकों की कुल संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.17.2.7. भविष्यवाणी है कि मैच में अंकों की कुल संख्या (अंत) सम (विषम) होगी ।

9.18.4.4. पहला खिलाड़ी हैंडीकैप – "हैंडीकैप 1 "को ध्यान में रखते हुए पैरों (सेट) की संख्या के अनुसार जीतता है ।

9.18.4.5. दूसरा खिलाड़ी हैंडीकैप – "हैंडीकैप 2 "को ध्यान में रखते हुए पैरों (सेट) की संख्या के अनुसार जीतता है ।

9.18.4.6. प्रतियोगिता में पैरों की कुल संख्या (सेट) के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.18.4.8. पूर्ण 180-बिंदु थ्रो की कुल संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.18.4.9. प्रतियोगिता में पंजीकृत उच्चतम दृष्टिकोण के अंकों की संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) होगा" ।

9.19.2.7. मैच (अवधि) में, पहली टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.19.2.8. दूसरी टीम मैच (अवधि) जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.19.2.9. मैच (अवधि) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.19.2.10. मैच (अवधि) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.19.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (अवधि) में लक्ष्यों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.20.2.7. मैच (हाफ-टाइम) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 1" ।

9.20.2.8. मैच (हाफ-टाइम) में, दूसरी टीम जीत जाएगी, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.20.2.9. मैच (हाफ-टाइम) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.20.2.10. मैच (हाफ-टाइम) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.20.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच में गोल की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

"अंकों से जीतना" जीतने की एक विधि है जिसमें सभी राउंड खेले जाते हैं, विजेता को बनाए गए अंकों की गणना करके न्यायाधीशों द्वारा निर्धारित किया जाता है ।

"नॉकआउट द्वारा विजय" जीत की एक विधि है जिसमें एक नॉकआउट तय होता है और मैच समय से पहले समाप्त होता है ।

"तकनीकी नॉकआउट द्वारा विजय" जीत की एक विधि है जिसमें एक तकनीकी नॉकआउट दर्ज किया जाता है और मैच समय से पहले समाप्त होता है ।

"तकनीकी निर्णय द्वारा विजय" जीत की एक विधि है जिसमें एक लड़ाकू घायल हो जाता है, जिसके कारण चिकित्सा कर्मचारी द्वंद्वयुद्ध को जारी रखने की अनुमति नहीं देता है, या अन्य स्थितियां जिनमें विजेता न्यायाधीशों द्वारा निर्धारित किया जाता है ।

"एक लड़ाकू की अयोग्यता या द्वंद्वयुद्ध से इनकार" जीत की एक विधि है जिसमें एक पहलवान को किसी भी कारण से अयोग्य घोषित किया जाता है, या द्वंद्वयुद्ध जारी रखने से इनकार करता है ।

9.21.6.4. मैच में राउंड की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

"अंकों से विजय" तब होता है जब सभी राउंड खेले जाते हैं और जीत स्कोर के अनुसार न्यायाधीशों द्वारा निर्धारित की जाती है ।

"नॉकआउट द्वारा विजय" - जब एक नॉकआउट पंजीकृत होता है और मैच समय से पहले समाप्त होता है ।

"तकनीकी नॉकआउट द्वारा विजय" - जब एक तकनीकी नॉकआउट पंजीकृत होता है और मैच समय से पहले समाप्त होता है ।

"तकनीकी निर्णय द्वारा विजय" तब होता है जब एक मुक्केबाज इस तरह से घायल हो जाता है कि चिकित्सा कर्मचारी लड़ाई को जारी रखने की अनुमति नहीं देता है, या अन्य स्थितियों के दौरान न्यायाधीश विजेता का निर्धारण करते हैं ।

"एक बॉक्सर की अयोग्यता या लड़ने से इनकार" – जब एक बॉक्सर किसी भी कारण से अयोग्य हो जाता है या लड़ाई जारी रखने से इनकार कर देता है ।

9.22.5.4. मैच में खेले गए राउंड की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.23.3.3. एक मैच (सेट) में, पहला खिलाड़ी एक बाधा के साथ जीतता है – "बाधा 1" ।

9.23.3.4. मैच (सेट) में, दूसरा खिलाड़ी जीतता है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.23.3.5. एक मैच (सेट) में एक खिलाड़ी द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.23.3.6. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में पंजीकृत अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.24.2.3. एक मैच (सेट) में, पहला खिलाड़ी एक बाधा के साथ जीतता है – "बाधा 1" ।

9.24.2.4. मैच (सेट) में, दूसरा खिलाड़ी जीतता है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.24.2.5. मैच (सेट) में खिलाड़ियों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.24.2.6. मैच (सेट) में प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.24.2.7. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.25.2.7. मैच (अवधि) में, पहली टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.25.2.8. दूसरी टीम मैच (अवधि) जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.25.2.9. मैच (अवधि) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.25.2.10. एक मैच (अवधि) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.25.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (अवधि) में लक्ष्यों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.26.2.7. मैच (अवधि) में, पहली टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.26.2.8. मैच (अवधि) में, दूसरी टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.26.2.9. मैच (अवधि) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.26.2.10. एक मैच (अवधि) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.26.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच में गोल की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.27.2.3. एक मैच (खेल) में, एक बाधा वाला पहला खिलाड़ी जीत जाएगा – "बाधा 1" ।

9.27.2.4. मैच (खेल) में, दूसरा खिलाड़ी जीतता है, हैंडीकैप को ध्यान में रखता है – "हैंडीकैप 2" ।

9.27.2.5. खेलों की संख्या के अनुसार मैच में, पहला खिलाड़ी हैंडीकैप – " हैंडीकैप 1 "को ध्यान में रखकर जीतेगा ।

9.27.2.6. खेलों की संख्या के अनुसार मैच में, दूसरा खिलाड़ी जीत जाएगा, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.27.2.7. मैच (खेल) में खिलाड़ियों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.27.2.8. मैच में प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.27.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (खेल) में अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.28.2.7. मैच (हाफ-टाइम) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.28.2.8. मैच (हाफ-टाइम) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.28.2.9. मैच (हाफ-टाइम) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.28.2.10. मैच (हाफ-टाइम) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.28.2.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच में गोल की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

- पहला हाफ अधिक उत्पादक "1>2" होगा (दूसरे हाफ की तुलना में पहले हाफ में अधिक गोल किए जाएंगे);

- हिस्सों की प्रभावशीलता समान "1=2" होगी (पहले और दूसरे हिस्सों में बनाए गए लक्ष्यों की संख्या समान होगी);

- दूसरी छमाही अधिक उत्पादक "1<2" होगी (दूसरे की तुलना में पहले हाफ में कम गोल किए जाएंगे) ।

9.29.2.4. एक मैच (सेट) में, पहला खिलाड़ी (टीम) जीतता है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.29.2.5. मैच (सेट) में, दूसरा खिलाड़ी (टीम) जीतता है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.29.2.7. मैच में खिलाड़ियों (टीमों) द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.29.2.8. मैच में खेले गए सेटों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.29.2.9. मैच में प्रत्येक खिलाड़ी (टीम) द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.29.2.10. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में बनाए गए अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.30.5.5. मैच (ओवर) में टीमों द्वारा बनाए गए रनों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.30.5.6. मैच (ओवर) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए रनों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.30.5.7. पूर्वानुमान यह है कि मैच (ओवर) में रनों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.30.5.8. पूर्वानुमान यह है कि मैच (ओवर) में पहली (दूसरी) टीम द्वारा बनाए गए रनों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

- "बोल्ड", जब गेंद पिच के परिणामस्वरूप विकेट को नष्ट कर देती है ।

- "कैट" (पकड़ा गया), जब एक क्षेत्ररक्षक एक गेंद को पकड़ता है जो हमलावर द्वारा परिलक्षित होने के बाद जमीन को नहीं छूता है ।

- "एलबीडब्ल्यू डबल यू" (विकेट या एलबीडब्ल्यू से पहले पैर), जब फेंकी गई गेंद विकेट से टकराती अगर वह स्ट्राइकर के शरीर के किसी हिस्से को नहीं छूती (उस हाथ को छोड़कर जिसमें उसने बल्ला रखा था) ।

- "रन आउट", जब क्षेत्ररक्षक उस समय विकेट को नष्ट कर देते हैं जब स्ट्राइकर अपने क्षेत्र से बाहर होता है ।

- "स्टम्प्ड", जब विकेट विकेटकीपर द्वारा नष्ट कर दिया जाता है, जबकि स्ट्राइकर खुद क्षेत्र से बाहर होता है और एक रन निष्पादित करने का प्रयास नहीं करता है ।

9.30.5.12. मैच में किस टीम के लिए पूर्वानुमान अधिक 6-पॉइंट (6 एस) या 4-पॉइंट (4 एस) बना देगा ।

9.30.5.13. पहली (दूसरी) टीम द्वारा किए गए 6-बिंदु प्रयासों की संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.30.5.14. पहली (दूसरी) टीम द्वारा दिए गए ओवरों में बनाए गए रनों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.30.5.17. पहले 6 (या किसी अन्य सेट संख्या) ओवरों में टीम कितने रन बनाएगी, इसका पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.30.5.27. 1 (एनटीएच) विकेट गिरने के बाद एक टीम कितने रन बनाएगी, इसका पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.30.5.28. 100 रन तक एक विकेट के नुकसान का पूर्वानुमान (रनों की संख्या) – "कुल मूल्य से अधिक (कम) है । "

9.31.7.1. खेल (मानचित्र, गोल) में, पहली टीम (खिलाड़ी) जीत जाएगी – "पी 1" ।

9.31.7.2. खेल (मानचित्र, गोल) में, दूसरी टीम (खिलाड़ी) जीत जाएगी – "पी 2" ।

9.31.7.3. पहली टीम (खिलाड़ी) खेल में जीते गए कार्ड (राउंड) की संख्या के अनुसार जीतेगी, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1 "

9.31.7.4. दूसरी टीम (खिलाड़ी) खेल में जीते गए कार्ड (राउंड) की संख्या के अनुसार जीतेगी, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2 "

9.31.7.8. पूर्वानुमान यह है कि पहली टीम (खिलाड़ी) हैंडीकैप – "हैंडीकैप 1 "को ध्यान में रखते हुए खेल (मानचित्र, गोल) में अधिक मार डालेगी ।

9.31.7.9. पूर्वानुमान यह है कि दूसरी टीम (खिलाड़ी) हैंडीकैप – "हैंडीकैप 2"को ध्यान में रखते हुए खेल (मानचित्र, गोल) में अधिक मार डालेगी ।

9.31.7.10. खेल (मानचित्र, गोल) में मार की संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.31.7.12. पूर्वानुमान यह है कि खेल में मार की संख्या (नक्शा, गोल) सम (विषम) होगी ।

9.31.7.13. टीमों (खिलाड़ियों) ("बैरन", "ड्रेगन", "रोशनस", आदि द्वारा मारे गए नायकों की संख्या के लिए पूर्वानुमान ।) खेल में (नक्शा, गोल) "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.31.7.15. नष्ट किए गए "टावरों" ("बैरक", "अवरोधक", आदि की संख्या के लिए पूर्वानुमान ।) खेल में (नक्शा, गोल) "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.31.7.17. खेल (मानचित्र, गोल) में खेले गए मिनटों की कुल संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.32.8.4. मैच में अवधि की कुल संख्या के लिए पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.33.4.7. मैच (क्वार्टर) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.33.4.8. मैच (क्वार्टर) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.33.4.9. मैच (क्वार्टर) में टीमों द्वारा अर्जित अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.33.4.10. एक मैच (क्वार्टर) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा अर्जित अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.33.4.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (तिमाही) में अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.34.3.7. मैच (हाफ-टाइम) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.34.3.8. मैच (हाफ-टाइम) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.34.3.9. मैच (हाफ-टाइम) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.34.3.10. एक मैच (आधे समय) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.34.3.13. पूर्वानुमान यह है कि मैच में गोल की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.35.3.7. मैच (अवधि) में, पहली टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.35.3.8. दूसरी टीम मैच (अवधि) जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.35.3.9. मैच (अवधि) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.35.3.10. एक मैच (अवधि) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.35.3.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (अवधि) में लक्ष्यों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.36.3.1. एक मैच (सेट, गेम) में, पहला टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) जीतता है – "पी 1" ।

9.36.3.2. मैच (सेट, गेम) में, दूसरा टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) जीतता है – "पी 2" ।

9.36.3.3. पहला टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट), बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.36.3.4. दूसरा टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट), बाधा को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.36.3.5. एक मैच (सेट) में खेलों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.36.3.6. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में खेलों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

- "पी 1 पी 1" - पहले सेट में पहले टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत और मैच में पहले टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत ।

- "पी 1 पी 2" - पहले सेट में पहले टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत और मैच में दूसरे टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत । .

- "पी 2 पी 1" – पहले सेट में दूसरे टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत और मैच में पहले टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत ।

- "पी 2 पी 2" पहले सेट में दूसरे टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) की जीत और मैच में दूसरे टेनिस खिलाड़ी की जीत है ।

9.37.3.5. मैच में टीमों द्वारा अर्जित अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.37.3.6. मैच में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा अर्जित अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.38.3.7. मैच (अवधि) में, पहली टीम जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.38.3.8. दूसरी टीम मैच (अवधि) जीतती है, बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 2" ।

9.38.3.9. मैच (अवधि) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.38.3.10. एक मैच (अवधि) में व्यक्तिगत रूप से एक टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.38.3.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच (अवधि) में लक्ष्यों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.39.3.7. मैच (हाफ-टाइम) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.39.3.8. मैच (हाफ-टाइम) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.39.3.9. मैच (हाफ-टाइम) में टीमों द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.39.3.10. मैच (हाफ-टाइम) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए लक्ष्यों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.39.3.11. पूर्वानुमान यह है कि मैच में गोल की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.40.3.4. मैच (हाफ-टाइम) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.40.3.5. मैच (हाफ-टाइम) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए - "हैंडीकैप 2" ।

9.40.3.6. मैच (आधा) में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.40.3.7. मैच (आधे) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.40.3.8. पूर्वानुमान यह है कि मैच में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.41.2.3. मैच (सेट) में, पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.41.2.4. मैच (सेट) में, दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.41.2.5. मैच में, पहली टीम सेट की संख्या के अनुसार जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.41.2.6. मैच में, दूसरी टीम सेट की संख्या के अनुसार जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.41.2.7. मैच (सेट) में दोनों टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.41.2.8. मैच (सेट) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.41.2.9. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में पंजीकृत अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.41.2.10. पूर्वानुमान यह है कि कौन सी टीम सेट जीतेगी और अंकों के प्रस्तावित लाभ के साथ (अंकों के लाभ के साथ जीत) ।

"एक लड़ाकू की अयोग्यता या द्वंद्वयुद्ध से इनकार" जीत की एक विधि है जिसमें एक लड़ाकू किसी भी कारण से अयोग्य है, या द्वंद्वयुद्ध जारी रखने से इनकार करता है ।

9.42.5.3. मैच में राउंड की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.43.3.4. मैच में (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम), पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.43.3.5. मैच में (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम), दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.43.3.6. मैच (आधा, चौथाई) में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.43.3.7. मैच (आधे) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.43.3.8. पूर्वानुमान यह है कि मैच में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.44.3.4. मैच में (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम), पहली टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.44.3.5. मैच में (हाफ-टाइम, क्वार्टर-टाइम), दूसरी टीम जीतती है, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.44.3.6. मैच (आधा, चौथाई) में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.44.3.7. मैच (आधा, चौथाई) में व्यक्तिगत रूप से टीम द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.44.3.8. पूर्वानुमान यह है कि मैच में टीमों द्वारा बनाए गए अंकों की कुल संख्या (हाफ-टाइम) सम (विषम) होगी ।

9.45.3.3. मैच (फ्रेम) में, पहला खिलाड़ी हार नहीं पाएगा, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 1" ।

9.45.3.4. मैच (फ्रेम) में, दूसरा खिलाड़ी हार नहीं पाएगा, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.45.3.5. मैच में खेले गए फ्रेमों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.45.3.6. मैच में प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा जीते गए फ्रेमों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.45.3.7. पूर्वानुमान यह है कि फ्रेम में अंकों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.46.1.1. पहला टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट, गेम) – "पी 1" ।

9.46.1.2. मैच (सेट, गेम) में, दूसरा टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) जीतता है – "पी 2" ।

9.46.1.3. पहला टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट), बाधा को ध्यान में रखते हुए – "बाधा 1" ।

9.46.1.4. दूसरा टेनिस खिलाड़ी (जोड़ी) मैच जीतता है (सेट), बाधा को ध्यान में रखते हुए – "हैंडीकैप 2" ।

9.46.1.5. एक मैच (सेट) में खेलों की कुल संख्या का पूर्वानुमान "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

9.46.1.6. पूर्वानुमान यह है कि मैच (सेट) में खेलों की कुल संख्या सम (विषम) होगी ।

9.47.1.1. भविष्यवाणी है कि चुना हुआ घोड़ा पहले खत्म हो जाएगा "विजेता"है ।

9.47.1.2. भविष्यवाणी है कि चुना हुआ घोड़ा पहले या दूसरे स्थान पर समाप्त होगा, एक "स्थान"है ।

9.47.1.3. भविष्यवाणी है कि दो चयनित घोड़े सटीक क्रम में पहले और दूसरे स्थान पर होंगे "दो" ।

9.47.1.4. भविष्यवाणी है कि चुना हुआ घोड़ा शीर्ष तीन में समाप्त होगा "स्थान 1-3"है ।

9.47.1.5. भविष्यवाणी है कि तीन चयनित घोड़े सटीक क्रम में शीर्ष तीन में समाप्त होंगे "तीन" ।

9.47.1.6. एक ही समय में दो या दो से अधिक घोड़े फिनिश लाइन तक पहुंचने की भविष्यवाणी "एक साथ खत्म" या " ड्रा "है ।

9.47.1.8. भविष्यवाणी है कि पहले खत्म होने वाले घोड़े की संख्या सुझाई गई संख्या से अधिक या कम होगी "कुल मूल्य से अधिक (कम) है" ।

- संघीय कानून संख्या 149-एफजेड 27.07.2006 " सूचना, सूचना प्रौद्योगिकी और सूचना संरक्षण पर "(इसके बाद संघीय कानून संख्या 149-एफजेड के रूप में संदर्भित);

2.4. यह नीति कंपनी की वेबसाइट पर सूचना और दूरसंचार नेटवर्क "इंटरनेट" में स्वतंत्र रूप से प्रकाशित की गई है ।

- संघीय कानून संख्या 115-एफजेड दिनांक 08/07/2001 "अपराध से आय और आतंकवाद के वित्तपोषण के वैधीकरण (लॉन्ड्रिंग) का मुकाबला करने पर" (इसके बाद संघीय कानून संख्या 115-एफजेड के रूप में संदर्भित);

- संघीय कानून संख्या 244-एफजेड 29 दिसंबर, 2006 "संगठन से संबंधित गतिविधियों के राज्य विनियमन और जुआ के संचालन और रूसी संघ के कुछ विधायी कृत्यों में संशोधन पर" (इसके बाद संघीय कानून संख्या 224-एफजेड के रूप में संदर्भित);

- संघीय कानून संख्या 14-एफजेड दिनांक 08.02.1998 "सीमित देयता कंपनियों पर" (इसके बाद संघीय कानून संख्या 14-एफजेड के रूप में संदर्भित);

- संघीय कानून संख्या 402-एफजेड दिनांक 06.12.2011 "लेखांकन पर" (इसके बाद संघीय कानून संख्या 402-एफजेड के रूप में संदर्भित);

- संघीय कानून संख्या 167-एफजेड दिनांक 15 दिसंबर, 2001" रूसी संघ में अनिवार्य पेंशन बीमा पर " (इसके बाद संघीय कानून संख्या 167-एफजेड के रूप में संदर्भित);

- कंपनी की गतिविधियों से संबंधित संबंधों को विनियमित करने वाले अन्य नियामक कानूनी कार्य ।

- जुआ के नियम, इंटरैक्टिव दांव की स्वीकृति और जीत का भुगतान, कंपनी द्वारा अनुमोदित;

4.1.1. संगठन से संबंधित गतिविधियों को अंजाम देना और जुए का संचालन करना, जिसमें निम्न शामिल हैं:

4.1.2. कंपनी की गतिविधियों के क्षेत्र में कानून की आवश्यकताओं का अनुपालन ।

4.1.3. श्रम और अन्य सीधे संबंधित संबंधों के ढांचे के भीतर श्रम कानून का कार्यान्वयन, जिसमें निम्न शामिल हैं:

- अधिकृत निकायों को स्थापित रिपोर्टिंग फॉर्म भरना और जमा करना ।

- कंपनी के कर्मचारी, कंपनी के पूर्व कर्मचारी, कंपनी में रिक्त पदों के लिए उम्मीदवार, साथ ही इन व्यक्तियों के रिश्तेदार;

- कंपनी के ग्राहक और प्रतिपक्ष (व्यक्ति), साथ ही इन व्यक्तियों के रिश्तेदार;

8.2.8. इस नीति की आवश्यकताओं के अनुपालन की निगरानी करें ।

एक इलेक्ट्रॉनिक दस्तावेज़ के रूप में भेजा और रूसी संघ के कानून के अनुसार एक बढ़ाया इलेक्ट्रॉनिक हस्ताक्षर के साथ हस्ताक्षर किए ।

- सूचना सुरक्षा उपकरणों का उपयोग जो स्थापित प्रक्रिया के अनुसार अनुपालन मूल्यांकन प्रक्रिया को पारित कर चुके हैं;

- सामग्री मीडिया के लेखांकन, भंडारण और संचलन का संगठन;

- मौजूदा सूचना सुरक्षा उपायों की प्रभावशीलता पर जाँच करना;

- ग्राहक के ज्ञान के बिना तीसरे पक्ष द्वारा ग्राहक के व्यक्तिगत खाते का उपयोग करने का जोखिम;

- बैंकिंग और गैर-बैंक क्रेडिट संस्थानों द्वारा ग्राहक के संचालन से इनकार करने का जोखिम;

11.1. जब ग्राहक कंपनी की वेबसाइट का उपयोग करते हैं, तो कंपनी उनके बाद के प्रसंस्करण के लिए कुकीज़ और अन्य डेटा एकत्र करती है ।

कंपनी की वेबसाइट पर जाने के दौरान, क्लाइंट के डिवाइस पर एक कुकी फ़ाइल भेजी जाती है, जिसे डिवाइस के ब्राउज़र द्वारा सहेजा जाता है ।

पहली बार कंपनी की वेबसाइट पर जाते समय, क्लाइंट के डिवाइस से इस डिवाइस पर कुकीज़ भेजने के लिए सहमति का अनुरोध किया जाता है ।

जब आप कंपनी की वेबसाइट पर फिर से जाते हैं, तो कुकी फ़ाइल कंपनी की वेबसाइट पर वापस आ जाती है, जिससे आप क्लाइंट के डिवाइस को पहचान सकते हैं ।

11.3. कुकीज़ डिवाइस के ब्राउज़र में संग्रहीत हैं और आपको उन्हें देखने, उन्हें प्रबंधित करने, साथ ही कुकीज़ प्राप्त करने या उन्हें डिवाइस के ब्राउज़र से हटाने से मना करने की अनुमति देती हैं ।

- व्यक्तिगत खाते में ग्राहक की पहुंच सुनिश्चित करना, साथ ही व्यक्तिगत खाते में लॉग इन करने के लिए ग्राहक की सेटिंग्स;

- व्यक्तिगत खाते में ग्राहक द्वारा निर्धारित व्यक्तिगत सेटिंग्स को याद रखना;

- ग्राहक के व्यक्तिगत डेटा की सुरक्षा सुनिश्चित करना और ग्राहक के खिलाफ धोखाधड़ी की कार्रवाई को रोकना;

- कंपनी की वेबसाइट का उपयोग करने की प्रक्रिया में सुधार, साथ ही कंपनी की वेबसाइट का स्थिर संचालन सुनिश्चित करना;

- कंपनी की वेबसाइट पर जाने और ग्राहक को कंपनी की वेबसाइट के पृष्ठों के माध्यम से स्थानांतरित करने के सत्र का प्रबंधन करना;

- कैसे ग्राहक कंपनी की वेबसाइट तक पहुँचा के बारे में ट्रैकिंग जानकारी;

11.5. कंपनी कुकीज़ में निहित जानकारी का उपयोग केवल इस नीति में निर्दिष्ट उद्देश्यों के लिए करती है, जिसके बाद कुकीज़ को क्लाइंट के डिवाइस पर उस अवधि के लिए संग्रहीत किया जाएगा जो उपयुक्त प्रकार की कुकीज़ पर निर्भर हो सकती है, लेकिन प्राप्त करने के लिए आवश्यक अवधि से अधिक नहीं उनके उद्देश्य, जिसके बाद वे स्वचालित रूप से डिवाइस से हटा ग्राहक।

11.6. क्लाइंट को किसी भी समय कुकीज़ को हटाकर मना करने का अधिकार है ।

यदि ग्राहक कुकीज़ प्राप्त करने से इनकार करता है और/या कुकीज़ हटाता है, तो हो सकता है कि कंपनी की वेबसाइट सही तरीके से काम न करे, और ग्राहक कंपनी की वेबसाइट की सभी कार्यक्षमता तक नहीं पहुंच सके ।

कंपनी कंपनी की वेबसाइट के ग्राहक के उपयोग के परिणामस्वरूप होने वाले किसी भी नुकसान या नुकसान के लिए कोई जिम्मेदारी नहीं लेती है, जिसमें वेबसाइट सामग्री का अनुचित उपयोग, वेबसाइट से कनेक्ट करने या उपयोग करने में असमर्थता, इसके संचालन या डेटा ट्रांसमिशन में देरी, संचार लाइनों में विफलता, वेबसाइट सामग्री में कोई त्रुटि, टाइपो या चूक शामिल है ।

11.7. कंपनी की वेबसाइट पर जाते समय, अन्य डेटा भी एकत्र किए जाते हैं, जिनमें शामिल हैं: डिवाइस की तकनीकी विशेषताएं, डिवाइस का जियोलोकेशन, आईपी पता, ब्राउज़र और उपयोग की गई भाषा के बारे में जानकारी, साइट तक पहुंच की तारीख और समय, साइट के अनुरोधित पृष्ठों के पते और इसी तरह की अन्य जानकारी ।

इस समझौते में प्रवेश करके, जुआ खेल का प्रतिभागी समझता है कि वह एक इंटरैक्टिव शर्त के रूप में हस्तांतरित धन को खोने का जोखिम उठाता है, जो जुआ खेल में भाग लेने के लिए एक शर्त के रूप में कार्य करता है ।

जीतने वाले समझौते के हिस्से के रूप में, एक जुआ प्रतिभागी को कंपनी द्वारा अनुमोदित नियमों के अनुसार एक या अधिक भविष्यवाणियां करने का अधिकार है ।

व्यक्तिगत खाते (खाते) में जुआ प्रतिभागी के सभी कार्यों को जुआ प्रतिभागी के एक साधारण इलेक्ट्रॉनिक हस्ताक्षर का उपयोग करके किया जाता है, जो रूसी संघ के वर्तमान कानून और समझौते की शर्तों के अनुसार जारी किया जाता है ।

एक साधारण इलेक्ट्रॉनिक हस्ताक्षर के साथ हस्ताक्षरित यह समझौता, एक जुआ प्रतिभागी के हस्तलिखित हस्ताक्षर के साथ हस्ताक्षरित एक कागजी दस्तावेज के बराबर माना जाता है ।

पार्टियों ने सहमति व्यक्त की कि जीत जुआ प्रतिभागी के व्यक्तित्व से अटूट रूप से जुड़ी हुई है और जुआ प्रतिभागी को इसके भुगतान के प्रयोजनों के लिए आवश्यक है ।

जुआ खेल का प्रतिभागी जुआ शुरू करने और/या प्रत्येक भविष्यवाणी करने से पहले नियमों को ध्यान से पढ़ने का उपक्रम करता है ।

पार्टियों ने एक जुआ प्रतिभागी के निम्नलिखित कार्यों में से किसी पर विचार करने पर सहमति व्यक्त की है:

यह एक पुष्टि है कि जुआ खेल के प्रतिभागी ने निर्दिष्ट कार्रवाई के समय नियमों को लागू किया है और उनके साथ सहमत हैं ।

- जुआ प्रक्रिया को स्वचालित करने के लिए तकनीकी और सॉफ्टवेयर उपकरण लागू करें ।

- रणनीतियों या खेल योजनाओं का उपयोग करें जो गणितीय संभावनाओं के माध्यम से संतुलन में निरंतर वृद्धि की गारंटी देते हैं ।

इस समझौते में प्रवेश करके, जुआ प्रतिभागी गारंटी देता है कि:

- उन घटनाओं के परिणामों को प्रभावित करने का अवसर नहीं है जिनके विषय में यह समझौता उनके कार्यों द्वारा संपन्न हुआ है । ;

- उन घटनाओं के परिणामों के बारे में कोई जानकारी नहीं है जिनके विषय में यह समझौता संपन्न हुआ है;

- तीसरे पक्ष की मदद के बिना, जुआ प्रतिभागी के गेमिंग खाते (खाता) का व्यक्तिगत रूप से उपयोग करता है;

- जुआ प्रतिभागी के गेमिंग खाते तक पहुंच प्राप्त करने से अन्य व्यक्तियों को रोकने के लिए उचित और आवश्यक सावधानी बरतेगा (खाता);

- जुआ खेल के प्रतिभागी से संबंधित केवल व्यक्तिगत कैबिनेट (खाता) का उपयोग करके अपनी स्वयं की स्वतंत्र इच्छा और अपने स्वयं के हितों की भविष्यवाणी करेगा;

- उन व्यक्तियों की ओर से कार्य नहीं करता है जिनके पास अपने कार्यों को उन घटनाओं के परिणाम से प्रभावित करने का अवसर है जिनके विषय में यह समझौता संपन्न हुआ है, या उन घटनाओं के परिणामों के बारे में जानकारी है जिनके विषय में यह समझौता संपन्न हुआ है ।

- गणितीय संभावनाओं के माध्यम से संतुलन में निरंतर वृद्धि की गारंटी देने वाली रणनीतियों या गेम योजनाओं का उपयोग नहीं करेगा ।

मैं इंटरैक्टिव दांव स्वीकार करने और सट्टेबाज के कार्यालय में जीत का भुगतान करने के नियमों के साथ अपने परिचित और समझौते की पुष्टि करता हूं, सट्टेबाज के कार्यालय के नियम ।

मैं पुष्टि करता हूं कि मैं एक विदेशी सार्वजनिक अधिकारी नहीं हूं, सार्वजनिक अंतरराष्ट्रीय संगठनों का अधिकारी हूं, या रूसी संघ में सार्वजनिक पदों पर रहने वाला व्यक्ति हूं, रूसी संघ के सेंट्रल बैंक के निदेशक मंडल के सदस्यों के पद, रूसी संघ के राष्ट्रपति या रूसी संघ की सरकार द्वारा नियुक्त और खारिज किए गए संघीय सिविल सेवा के पद, रूसी संघ के केंद्रीय बैंक में, राज्य निगमों और संघीय कानूनों के आधार पर रूसी संघ द्वारा स्थापित अन्य संगठन, रूसी संघ के राष्ट्रपति द्वारा निर्धारित पदों की सूचियों में शामिल हैं, मैं अपनी ओर से और अपने हित में कार्य करता हूं, मेरे पास कोई नहीं है लाभकारी मालिक और लाभार्थी ।

मैं पुष्टि करता हूं कि मैं रूसी संघ का कर निवासी हूं, और मैं रूसी संघ के अलावा किसी अन्य देश का कर निवासी नहीं हूं ।

संघ के लिए "सट्टेबाजों का पहला स्व-विनियमन संगठन" (संघ "सट्टेबाजों का पहला एसआरओ"), टिन 7709470908, पता: 123112, मॉस्को, एनएबी । प्रेस्नेन्स्काया, 12, कमरा 38/23;

सार्वजनिक संयुक्त स्टॉक कंपनी विम्पेल कम्युनिकेशंस (पीजेएससी विम्पेलकॉम), टिन 7713076301, पता: 127083, मॉस्को, उल । 8 मार्टा, 10, पृष्ठ 14;

सार्वजनिक संयुक्त स्टॉक कंपनी "मोबाइल टेलीसिस्टम" (एमटीएस पीजेएससी), टिन 7740000076, पता: 109147, मॉस्को, मार्क्सवादी स्ट्र । , 4, बिल्डिंग 1;

सार्वजनिक संयुक्त स्टॉक कंपनी मेगाफोन (पीजेएससी मेगाफोन) टिन 7812014560, पता: 127006, मॉस्को, लेन । आर्मरी, 41;

संयुक्त स्टॉक कंपनी "रूसी पोस्ट" (जेएससी "रूसी पोस्ट"), टिन 7724490000, पता: 125252, मॉस्को, एक्सट । टेर.खोरोशेवस्की नगरपालिका जिला, 3-हां पेसचनाया स्ट्र । , 2 ए।

- संघीय कानून संख्या 493-एफजेड दिनांक 12/30/2020 "सार्वजनिक कानून कंपनी एकीकृत जुआ नियामक और रूसी संघ के कुछ विधायी कृत्यों में संशोधन पर";

- रूसी संघ के वित्त मंत्रालय के आदेश से दिनांक 04/29/2026 नंबर 58 एन"द्वि-आयामी बारकोड (क्यूआर कोड) के आकार के लिए आवश्यकताओं के अनुमोदन पर, जुआ प्रतिष्ठानों में उनके स्थान, साथ ही जुआ प्रतिष्ठानों में उनकी संख्या";

- रूसी संघ के वित्त मंत्रालय के आदेश से दिनांक 04/29/2026 नंबर 56 एन "जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची को बनाए रखने की प्रक्रिया के अनुमोदन पर और निर्दिष्ट सूची में शामिल जानकारी की संरचना";

- अत्यधिक जुआ के नकारात्मक परिणामों की रोकथाम;

- जुआ में भाग लेने से इनकार करने के व्यक्तियों के अधिकार का प्रयोग सुनिश्चित करना ।

- अन्य प्रतिकूल अत्यधिक के साथ जुड़े प्रभाव जुआ.

3.1. किसी व्यक्ति के 18 वर्ष की आयु तक पहुंचने के बाद ही जुए में भागीदारी की अनुमति है ।

3.2. जुए में भागीदारी अवकाश और मनोरंजन का एक स्वैच्छिक रूप है, जिसे जिम्मेदारी से संपर्क किया जाना चाहिए ।

3.3. जुआ को गारंटीकृत आय प्राप्त करने का एक तरीका, आय का स्रोत या वित्तीय समस्याओं को हल करने का साधन नहीं माना जाना चाहिए ।

- तनाव, क्रोध, अवसाद, शराब या अन्य नशे के तहत जुए में भाग न लें;

- जुए में भाग लेने के लिए अनिवार्य खर्चों के लिए इच्छित धन का उपयोग न करें;

- जुआ और जीवन के अन्य क्षेत्रों के बीच संतुलन बनाए रखें;

4.1. एक व्यक्ति जो 18 वर्ष की आयु तक पहुंच गया है, उसे जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची में उसके बारे में जानकारी शामिल करने के लिए एक आवेदन जमा करके स्वेच्छा से जुए में भाग लेने से इनकार करने का अधिकार है ।

4.3. जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची में निहित जानकारी प्रतिदिन 12:00 और 24:00 मास्को समय पर अपडेट की जाती है ।

4.4. जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची सार्वजनिक कानून कंपनी एकीकृत जुआ नियामक द्वारा बनाए रखी जाती है ।

4.5. जुए में भाग लेने से इनकार करने की अवधि एक व्यक्ति द्वारा स्वतंत्र रूप से निर्धारित की जाती है और 12 महीने से कम नहीं हो सकती है ।

4.6. जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची में किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी शामिल करने के लिए एक आवेदन इसके प्रस्तुत करने के बाद वापस बुलाने के अधीन नहीं है ।

4.7. जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची में किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी शामिल करने के बारे में जानकारी संघीय राज्य सूचना प्रणाली "राज्य और नगरपालिका सेवाओं (कार्यों) के एकीकृत पोर्टल"में उनके व्यक्तिगत खाते में पोस्ट की गई है ।

जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची में किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी शामिल करने के लिए आवेदन जमा करने की प्रक्रिया ।

5.1. जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची में किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी में शामिल करने के लिए एक आवेदन सार्वजनिक कानून कंपनी एकीकृत जुआ नियामक को प्रस्तुत किया जा सकता है:

2) निम्नलिखित तरीकों में से एक में आवेदक द्वारा हस्ताक्षरित इलेक्ट्रॉनिक दस्तावेज़ के रूप में संघीय राज्य सूचना प्रणाली "राज्य और नगरपालिका सेवाओं (कार्यों) का एकीकृत पोर्टल" का उपयोग करना:

5.2. जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची में किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी शामिल करने के लिए आवेदन में निम्नलिखित जानकारी होगी:

- बैंक खाते का विवरण (यदि आवश्यक हो, तो दांव की राशि वापस करें और दांव पर जीत का भुगतान करें) ।

5.6. जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची में किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी शामिल करने के लिए आवेदन स्वीकार करने से इनकार करने के आधार हैं:

- किसी व्यक्ति द्वारा पहचान दस्तावेज प्रदान करने में विफलता;

- एक विदेशी नागरिक या एक स्टेटलेस व्यक्ति द्वारा रूसी में अपने पहचान दस्तावेज का नोटरीकृत अनुवाद प्रदान करने में विफलता;

जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची में शामिल व्यक्तियों पर लागू प्रतिबंध ।

- विज्ञापन, प्रचार संदेश, विपणन ऑफ़र और अन्य प्रचार सामग्री की दिशा ।

जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची में शामिल व्यक्तियों के लिए दायित्वों की पूर्ति ।

जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची से बहिष्करण ।

8.1. किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी को उन व्यक्तियों की सूची से बाहर रखा गया है जिन्होंने जुए में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची में किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी शामिल करने के लिए आवेदन में निर्दिष्ट अवधि की समाप्ति के 12 घंटे बाद नहीं, जिन्होंने जुए में भाग लेने से इनकार कर दिया था, जिसके आधार पर किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी सूची में शामिल थी ।

8.2. एक व्यक्ति को समय से पहले खुद को उन व्यक्तियों की सूची से बाहर करने का अधिकार है, जिन्होंने जुए में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची से उसके बारे में जानकारी के बहिष्कार के लिए एक आवेदन जमा करके जुए में भाग लेने से इनकार कर दिया था ।

8.3. जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची से किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी के बहिष्करण के लिए एक आवेदन जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची में उसके बारे में जानकारी शामिल करने की तारीख के बाद 12 महीने से पहले नहीं भेजा जा सकता है ।

8.4. किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी समय से पहले उन व्यक्तियों की सूची से बाहर रखी जाती है जिन्होंने जुए में भाग लेने से इनकार कर दिया था, जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची से उसके बारे में जानकारी के बहिष्कार के लिए एक आवेदन प्राप्त करने के क्षण से ।

8.5. जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची से किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी के बहिष्कार के बारे में जानकारी संघीय राज्य सूचना प्रणाली "राज्य और नगरपालिका सेवाओं (कार्यों) के एकीकृत पोर्टल"में उनके व्यक्तिगत खाते में पोस्ट की गई है ।

जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची से किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी को बाहर करने के लिए आवेदन जमा करने की प्रक्रिया ।

9.1. जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची से किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी के बहिष्कार के लिए एक आवेदन सार्वजनिक कानून कंपनी एकीकृत जुआ नियामक को प्रस्तुत किया जा सकता है:

9.2. जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची से किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी के बहिष्करण के लिए आवेदन में निम्नलिखित जानकारी होगी:

9.6. जुआ में भाग लेने से इनकार करने वाले व्यक्तियों की सूची से किसी व्यक्ति के बारे में जानकारी के बहिष्कार के लिए एक आवेदन को स्वीकार करने से इनकार करने के आधार हैं:

खुलने वाले फॉर्म में जानकारी भरें और "अगला" पर क्लिक करें, एसएमएस से कोड दर्ज करें और "पुष्टि करें"पर क्लिक करें