Parimatch: बोनस और टूर्नामेंट

Tower Rush India

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

Бонусы, акции, турниры и वीआईपी

खाता और बोनस।

वेबसाइट पर बोनस और ऑफ़र एक व्यक्ति के स्वामित्व वाले एक खाते, एक ईमेल पते, एक फ़ोन नंबर, एक साझा कंप्यूटर (उदाहरण के लिए, सार्वजनिक पुस्तकालय में) और एक भुगतान खाते (उदाहरण के लिए, डेबिट या क्रेडिट कार्ड, Skrill आदि) तक सीमित हैं।

कई खातों का उपयोग सख्त वर्जित है। एक ही बोनस प्रचार या ऑफ़र में भाग लेने के लिए स्वयं या भागीदारों के साथ मिलकर एक ही डिवाइस/होम IP पते से कई खाते बनाना बोनस का दुरुपयोग माना जाता है। साइट अपने विवेक से बोनस और/या ऑफ़र रद्द करने, किसी भी जीत को रद्द करने और ऐसे खातों को बंद करने का अधिकार सुरक्षित रखती है।

साइट के सभी बोनस और/या ऑफ़र केवल खेल के लिए उपयोग किए जा सकते हैं और स्थापित बोनस प्रचार आवश्यकताओं को पूरा किए बिना हस्तांतरित या भुगतान नहीं किए जा सकते। उपयोगकर्ता पुष्टि करता है कि वह प्रचार, बोनस और विशेष ऑफ़र के संबंध में अलग-अलग शर्तों के अस्तित्व को स्वीकार करता है और समझता है, जो सामान्य शर्तों के अतिरिक्त हैं। ये शर्तें संबंधित प्रचार पृष्ठों और/या मार्केटिंग पत्रों में पाई जा सकती हैं।

वेबसाइट पर बोनस की प्राप्ति प्रत्येक विशिष्ट बोनस के सक्रियण/प्राप्ति के नियमों के अनुसार होती है, जो वेबसाइट पर बोनस प्रचार के विवरण और/या ऐसे प्रत्येक विवरण के "अतिरिक्त शर्तें" उपखंड में पाए जा सकते हैं।

खिलाड़ी द्वारा प्राप्त प्रत्येक बोनस की सक्रियण, उपयोग और दांव पूरा करने की वैधता अवधि होती है। बोनस की वैधता अवधि समाप्त होने पर उसका बैलेंस शून्य हो जाता है

उज़्बेकिस्तान की बीके कंपनी के ग्राहकों के लिए पारीमैच बोनस।

उज़्बेकिस्तान और अन्य सीआईएस देशों के इंटरनेट सट्टेबाज़ी प्रेमियों को पारीमैच कंपनी के बोनस का विस्तृत चयन प्रदान किया जाता है। पोर्टल पर उपलब्ध लॉयल्टी कार्यक्रम सट्टेबाज़ों को खेल पूर्वानुमान से अतिरिक्त वित्तीय लाभ प्राप्त करने की अनुमति देता है। ऐसे उपहार प्राप्त करके, ग्राहक खेल सट्टेबाज़ी में सफलता की अपनी संभावनाओं को काफी बढ़ा देते हैं। इसके अलावा, पंजीकृत उपयोगकर्ता उन प्रचारों में भाग ले सकते हैं जो बीके कंपनी के अन्य संसाधनों पर आयोजित किए जाते हैं। ऐसे उपहार प्राप्त करके, आप ऑनलाइन कैसीनो के स्लॉट में, पोकर रूम की मेज़ों पर और लाइव कैसीनो में लाइव डीलर के साथ खेल में अधिक पैसे जीत सकते हैं।

बुकमेकर का लॉयल्टी कार्यक्रम: पारीमैच बोनस।

बीके कंपनी के प्रोत्साहन कार्यक्रम में पारीमैच बोनस का विस्तृत चयन शामिल है। प्रचार के नियमों के अनुसार बोनस राशि प्राप्त करके, खिलाड़ी खेल पर सट्टेबाज़ी कर सकते हैं, स्लॉट खेल सकते हैं और लाइव डीलरों के साथ खेलों में भाग ले सकते हैं। अधिकांश मामलों में, बोनस धनराशि निकालने के लिए इसे प्रचार की शर्तों में निर्दिष्ट वेजर के अनुसार पूरा करना आवश्यक होता है। इस पर निर्भर करता है कि साइट के किस संसाधन पर बुकमेकर का उपहार प्रदान किया जाता है, दांव पूरा करना खेल टोटलाइज़ेटर, स्लॉट या लाइव टेबल पर किया जा सकता है।

पंजीकृत सट्टेबाज़ों के लिए पारीमैच से प्रचार के प्रकार।

जुआ ऑनलाइन पोर्टल के लॉयल्टी कार्यक्रम में प्रचार प्रस्तावों की सभी लोकप्रिय किस्में शामिल हैं। खेल सट्टेबाज़ी के लिए, यहाँ पारीमैच से निम्नलिखित प्रकार के बोनस प्रदान किए जाते हैं:

प्रचार के नियमों में निर्दिष्ट स्थितियों (परिणाम, टोटल, हैंडिकैप, गैंडीकैप, एक्सप्रेस) की सफल श्रृंखला के लिए प्रचार राशि;

निरंतर चलने वाला CashOut ऑफ़र, जहाँ इवेंट समाप्त होने से पहले दांव खेला जाता है;

BetGames श्रेणी के खेलों में बीमा, जो हारी हुई राशि का 20% वापस करने की अनुमति देता है;

एक्सप्रेस प्लस, जो Parimatch की इवेंट लाइन में निर्दिष्ट ऑड्स को बढ़ाता है!

आरामदायक खेल सट्टेबाज़ी के लिए बुकमेकर के पुरस्कारों के अलावा, साइट पर परियोजना के अन्य संसाधनों पर प्रचार प्रदान किए जाते हैं। विभिन्न टूर्नामेंटों और प्रतियोगिताओं में भाग लेकर, पारीमैच के पंजीकृत उपयोगकर्ता ऑनलाइन पोकर रूम और लाइव कैसीनो में खेलने के लिए उपहार राशि प्राप्त कर सकते हैं।

उज़्बेकिस्तान के नए लोगों के लिए Parimatch पर पंजीकरण पर बोनस।

परियोजना के नए लोगों के लिए स्वागत उपहार पर अलग से रुकेंगे। वेबसाइट पर खाता बनाने वाला प्रत्येक उपयोगकर्ता बुकमेकर के पोर्टल पर पंजीकरण पर पुरस्कार प्राप्त कर सकता है। इसके लिए पंजीकरण फ़ॉर्म भरते समय संबंधित बॉक्स में टिक लगाना पर्याप्त है। बोनस धनराशि 24 घंटे के भीतर खाते में आ जाती है। इसे तुरंत टोटलाइज़ेटर पर रुचि के इवेंट चुनकर उपयोग किया जा सकता है। बोनस धनराशि निकालने के लिए सभी शर्तों को पूरा करना आवश्यक है।

Parimatch बुकमेकर कंपनी में बोनस कैसे प्राप्त करें।

अतिरिक्त पुरस्कार राशि प्राप्त करने और इवेंट या टूर्नामेंट की लाइन में ऑड्स चुनने के लिए, निम्नलिखित सरल क्रियाएँ करना पर्याप्त है:

बुकमेकर कंपनी की वेबसाइट पर पंजीकरण;; वर्तमान और वास्तविक डेटा प्रदान करना;; पोर्टल पर प्रोफ़ाइल में सभी अनिवार्य फ़ील्ड भरना;; खेल खाते में धन जमा करना या बुकमेकर की अन्य शर्तें पूरी करना;।

प्रचार धनराशि प्राप्त करना और निर्दिष्ट वेजर के अनुसार इसे पूरा करना!

वेजर क्या है?

वेजर, जिसे वेगर भी कहा जाता है — यह सट्टेबाज़ी की अनिवार्य संख्या है जिसे कंपनी से वित्तीय रूप में जीतने वाली जमा राशि प्राप्त करने वाले खिलाड़ी को पैसे निकालने के लिए करना होता है। फिर, सभी शर्तों को पूरा करने के बाद, आप प्रचार धनराशि निकाल सकते हैं और अपने विवेक से उसका उपयोग कर सकते हैं।

इस प्रकार, Parimatch के अनेक सट्टेबाज़ों की पंक्तियों में शामिल होकर, उज़्बेकिस्तान और अन्य देशों के उपयोगकर्ता खेल इवेंट्स पर सट्टेबाज़ी से कहीं अधिक अवसर प्राप्त करते हैं। इसमें एक रोचक और विविध प्रचार कार्यक्रम योगदान देता है।

यदि आपके कोई अतिरिक्त प्रश्न हैं, तो आप कंपनी की सहायता सेवा से संपर्क कर सकते हैं, जो 24/7 काम करती है।

वीआईपी क्लब।

वीआईपी बोनस, बढ़े हुए कैशबैक और विशेष पुरस्कारों का मूल्यांकन करने के लिए लॉग इन करें

डेली ड्रॉप; वेलकम पैक; 250% WELCOME; SPORTS PACK; 2 000 USDT तक।

पंजीकरण करें और प्राप्त करें!

अभी खेलना शुरू करें!

500% CASINO PACK; 5 000 USDT तक।

पंजीकरण करें और घुमाएँ!

अपना जैकपॉट जीतें!

सभी बोनस; DAILY DROPS; बोनस प्राप्त करें; बिना जमा के; विवरण देखें; और पुरस्कार प्राप्त करना शुरू करें; स्थानांतरित करें; VIP-स्टेटस; PARIMATCH में; VIP सक्रिय करें; अधिकतम स्तर से शुरू करें; दैनिक; रेकबैक; 10% तक; बिना दांव पूरा किए; साप्ताहिक; कैशबैक; 50% तक; स्वचालित रूप से जमा होता है — बिना दांव पूरा किए; मासिक; पारीमैच बोनस और प्रोमोकोड।

ऑनलाइन गेमिंग की दुनिया उन खिलाड़ियों के लिए कई अवसर प्रदान करती है जो विभिन्न पारी मैच बोनस के कारण खेल प्रक्रिया से अधिकतम लाभ प्राप्त करना चाहते हैं। पारीमैच नए उपयोगकर्ताओं का स्वागत करने और नियमित खिलाड़ियों को प्रोत्साहित करने के लिए बनाए गए व्यापक बोनस कार्यक्रम द्वारा अलग दिखता है। ये प्रचार प्रस्ताव जमा पर बोनस, मुफ़्त खेल अवसरों और अन्य लाभों के माध्यम से अतिरिक्त मूल्य देते हैं, जो खेल का समय बढ़ाते हैं और मनोरंजन का स्तर बढ़ाते हैं। प्लेटफ़ॉर्म मौसमी प्रचारों, विशेष इवेंट्स और नए खेलों के लॉन्च को ध्यान में रखते हुए बोनस प्रणाली को नियमित रूप से अपडेट करता है।

नए खिलाड़ियों के लिए पारीमैच बोनस क्या है?

पारी मैच के नए ग्राहकों के लिए बोनस — यह एक स्वागत प्रस्ताव है जो विशेष रूप से उन खिलाड़ियों के लिए डिज़ाइन किया गया है जो पहली बार प्लेटफ़ॉर्म पर पंजीकरण करते हैं। यह अतिरिक्त धनराशि के साथ खेल यात्रा शुरू करने और उपलब्ध खेलों और सुविधाओं से परिचित होने की अनुमति देता है। एक नियम के रूप में, ऐसा बोनस स्थापित सीमा के भीतर पहली जमा पर प्रतिशत राशि होता है।

पंजीकरण और वास्तविक पैसे से पहली जमा करने के बाद, बोनस धनराशि प्रचार की शर्तों के अनुसार जमा की जाती है। आमतौर पर वे बोनस बैलेंस में जमा होते हैं और पारीमैच के अनुमत कैसीनो खेलों में उपयोग किए जा सकते हैं। धनराशि निकालने से पहले खिलाड़ियों को बोनस पूरा करने की आवश्यकताओं को पूरा करना होता है।

कुल मिलाकर पारीमैच वेलकम-बोनस प्लेटफ़ॉर्म से परिचय के रूप में कार्य करता है, जो खिलाड़ियों को पूरी शुरुआती जमा तुरंत खर्च किए बिना खेल के अधिक अवसर प्रदान करता है।

ऑनलाइन स्लॉट के लिए पारीमैच बोनस के प्रकार।

स्लॉट प्रचार खिलाड़ियों की विभिन्न प्राथमिकताओं और खेल प्रक्रिया के चरणों को ध्यान में रखकर विकसित किए जाते हैं। ये ऑनलाइन कैसीनो बोनस नए लोगों और नियमित उपयोगकर्ताओं दोनों के लिए उपयुक्त हैं।

जमा राशि पर अतिरिक्त प्रतिशत के साथ जमा बोनस; चयनित स्लॉट के लिए फ्रीस्पिन पैकेज; कैशबैक — हारी हुई राशि का आंशिक वापसी; शुरुआत के लिए छोटी राशि के साथ बिना जमा के बोनस; नियमित खेल गतिविधि के लिए लॉयल्टी कार्यक्रम के पुरस्कार।

बोनस के प्रकारों के बीच अंतर को समझना खिलाड़ियों को उन प्रस्तावों को चुनने में मदद करता है जो उनके खेल लक्ष्यों और उपलब्ध समय के अनुरूप हों।

पारीमैच स्वागत बोनस; पारीमैच वेलकम-बोनस की मुख्य विशेषताओं में शामिल हैं:; पहली जमा पर प्रतिशत राशि; बोनस धनराशि की अधिकतम सीमा; जमा के लिए न्यूनतम आवश्यकताएँ; बोनस की सीमित वैधता अवधि; धनराशि निकालने से पहले दांव पूरा करने की आवश्यकताएँ; फ्रीस्पिन के साथ बोनस; पारीमैच में फ्रीस्पिन प्रचार में शामिल हो सकते हैं:; स्लॉट के नए रिलीज़ के लिए अलग प्रस्ताव; लॉयल्टी कार्यक्रम के ढांचे के भीतर फ्रीस्पिन; सीमित वैधता अवधि के साथ इवेंट-प्रचार; विशिष्ट गेमिंग मशीनों के लिए प्रचार अभियान; पारीमैच प्रोमोकोड; खिलाड़ी पारीमैच प्रोमोकोड प्राप्त कर सकते हैं:; आधिकारिक न्यूज़लेटर और SMS-सूचनाओं के माध्यम से; साझेदार और संबद्ध साइटों के माध्यम से; सोशल मीडिया में अभियानों के माध्यम से; पारी मैच के मौसमी और इवेंट प्रचार; लॉयल्टी कार्यक्रम के ढांचे के भीतर पुरस्कार; स्लॉट के लिए बोनस की शर्तें; बोनस प्रस्तावों की मुख्य शर्तों में शामिल हैं:; वेजर (दांव पूरा करने की शर्तें); आवश्यकताओं को पूरा करने की समय-सीमा; दांव पूरा करने में विभिन्न खेलों की भागीदारी का प्रतिशत; अधिकतम दांव पर प्रतिबंध; जीत निकालने पर सीमाएँ; अनुमत और प्रतिबंधित खेलों की सूची; पारीमैच में बोनस कैसे प्राप्त करें; पारीमैच की आधिकारिक वेबसाइट या मोबाइल ऐप पर खाता बनाएँ; सत्यापन प्रक्रिया से गुज़रें; पंजीकरण के दौरान उपलब्ध पारी मैच वेलकम-बोनस से परिचित हों; उपयुक्त बोनस चुनें और उसकी शर्तों का अध्ययन करें; प्रचार की आवश्यकताओं के अनुरूप जमा करें।

कुछ बोनस शर्तों को पूरा करने के बाद स्वचालित रूप से सक्रिय हो जाते हैं, जबकि अन्य के लिए «प्रचार» अनुभाग में मैन्युअल सक्रियण आवश्यक होता है।

बोनस की तुलनात्मक तालिका।

बोनस प्रकार	प्रतिशत / मूल्य	अधिकतम राशि	मिन। जमा	दांव	वैधता अवधि
वेलकम बोनस (कैसीनो / खेल)	कैसीनो: 200% तक				
खेल: 100% तक	मध्यम-उच्च	कम मध्यम	खेल: x15		
कैसीनो: x35	7 दिन				
फ्री स्पिन	15-200 मुक्त स्पिन	पदोन्नति की शर्तों से सीमा तय होती है	कम	एक्स 15-एक्स 25	~3 दिन
कैशबैक	10–35%	कम मध्यम	औसत	पदोन्नति पर निर्भर करता है	~3 दिन
पुनः लोड-बोनस (केवल वीआईपी)	25–75%	कम मध्यम	कम	एक्स 25-एक्स 35	7-14 दिन
कोई जमा बोनस नहीं	यह अनियमित रूप से पेश किया जाता है	बहुत कम	कोई जमा की आवश्यकता नहीं है	पदोन्नति की शर्तों के अनुसार	पदोन्नति की शर्तों के अनुसार

अधिकतम जीत के लिए पारी मैच बोनस का उपयोग करने की रणनीति; उच्च RTP वाले स्लॉट चुनें; मध्यम अस्थिरता वाले खेलों को प्राथमिकता दें; बोनस दांव पूरा करने की प्रगति को नियंत्रित करें; नए खिलाड़ियों के लिए स्लॉट के लिए सिफारिशें; मध्यम अस्थिरता वाले स्लॉट; स्पष्ट यांत्रिकी वाले खेल; डेमो-मोड वाली मशीनें; विश्वसनीय प्रदाताओं के स्लॉट; पारीमैच में स्लॉट पर बोनस प्राप्त करें।

वेलकम-बोनस पारीमैच के स्लॉट से परिचित होने के लिए एक उत्कृष्ट शुरुआत है। शर्तों का सावधानीपूर्वक अध्ययन और उपयुक्त खेलों का चयन खिलाड़ियों को पहली जमा का अधिकतम प्रभावी ढंग से उपयोग करने और लंबे खेल प्रक्रिया का आनंद लेने में मदद करेगा।

500% बोनस प्रतीक्षा में है; पंजीकरण करें; या; GOOGLE के साथ जारी रखें; शीर्ष भुगतान; ≈771; 898.5; USDT; ×4; ID 86•••••64; 20 000 USDT; 5 000 USDT जमा; ×4.5; ID 29•••••47; 450 USDT; 100 USDT जमा; ×2.1; ID 37•••••64; 1 268 USDT; 600 USDT जमा; ×5.5; ID 60•••••63; 1 462 USDT; 265.66 USDT जमा; ×6.5; ID 34•••••93; 325 080 USDT; 50 000 USDT जमा; ×5; ID 65•••••98; 505 USDT; 99.99 USDT जमा; ×2; ID 78•••••89; 472.59 USDT; 235 USDT जमा; ID 43•••••45; 499.98 USDT; ×2.3; ID 44•••••32; 499.97 USDT; 215 USDT जमा; ID 90•••••17; 2 100 USDT; 1 000 USDT जमा; शीर्ष मैच; 5.80; जापान. J2-लीग; योकोहामा; 2T 92:23; 2:1; ब्लाउब्लिट्ज़ अकिता; 101.00; वानफोरे कोफु; 2T 82:23; अल्बिरेक्स निगाता; 6.50; तेगेवाहारो मियाज़ाकी; 2T 89:22; 3:0; तोतिगी सिटी; अधिक; 3.5; कम; मोंतेदियो यामागाता; 2T 92:11; तोकुशिमा वोर्तिस; 9.00; ओइता त्रिनिता; 2T 89:52; वानराउरे हातिनोहे; 7.50; 81.00; भारत. Ranji Trophy; गुजरात; ब्रेक; 431:0; 431/7(113.0):0/0; केरल; 8.54; पारीमैच: लॉगिन, पंजीकरण, खेल सट्टेबाज़ी 2026 में; 28 सितंबर 2026।

पारी मैच एक अंतरराष्ट्रीय बुकमेकर प्लेटफ़ॉर्म है, जिसकी स्थापना 1994 में हुई थी। 30+ वर्षों के कार्य के दौरान कंपनी 15+ देशों के बाज़ारों में प्रवेश कर चुकी है और सीआईएस और यूरोप में ऑनलाइन सट्टेबाज़ी के क्षेत्र में सबसे पहचाने जाने वाले ब्रांडों में से एक बन गई है। प्लेटफ़ॉर्म पर खेल सट्टेबाज़ी, हज़ारों खेलों वाला ऑनलाइन कैसीनो, लाइव-सट्टेबाज़ी और वर्चुअल स्पोर्ट्स — सब एक ही खाते के ढांचे के भीतर उपलब्ध हैं। प्लेटफ़ॉर्म अंतरराष्ट्रीय लाइसेंस के तहत काम करता है और उपयोगकर्ता डेटा की सुरक्षा के लिए SSL-एन्क्रिप्शन का उपयोग करता है।

आधिकारिक वेबसाइट parimatch.com खिलाड़ियों के लिए मुख्य प्रवेश बिंदु है, जहाँ सभी अनुभाग उपलब्ध हैं: खेल, कैसीनो, प्रचार और व्यक्तिगत खाता। साइट अतिरिक्त सॉफ़्टवेयर इंस्टॉल किए बिना ब्राउज़र में काम करती है और पीसी और मोबाइल उपकरणों पर सही ढंग से प्रदर्शित होती है।

Parimatch के मुख्य लाभ।

बुकमेकर कंपनी पारीमैच कई मापदंडों पर प्रतिस्पर्धियों के बीच अलग दिखती है:

मापदंड; विवरण; स्थापना वर्ष; 1994; देशों की संख्या; 15+; खेलों के प्रकार; 30+; कैसीनो में खेल; 5 000 से अधिक; भुगतान विधियाँ; 100+; सहायता; 24/7; मुख्य लाभ:।

विस्तृत लाइन। पारी मैच 30+ खेलों के प्रकार, प्रतिदिन हज़ारों इवेंट और लाइव-मोड पर सट्टेबाज़ी प्रदान करता है।

एक ही खाते में कैसीनो। खेल और कैसीनो एक ही लॉगिन के तहत उपलब्ध हैं।

तेज़ भुगतान। बीके पारीमैच में धनराशि निकालने में 5 मिनट से लगते हैं।

मोबाइल ऐप। Android और iOS के लिए ऐप, जो साइट के सभी कार्यों का समर्थन करते हैं।

100+ भुगतान विधियाँ। बैंक कार्ड, इलेक्ट्रॉनिक वॉलेट, क्रिप्टोकरेंसी।

डेमो-मोड। कैसीनो-खेल बिना पंजीकरण के आज़माए जा सकते हैं।

पारीमैच पंजीकरण और लॉगिन।

पारी-मैच वेबसाइट पर ऑनलाइन पंजीकरण में लगभग 30 सेकंड लगते हैं और यह अधिकतम सरलीकृत प्रारूप में होता है, जिसमें जटिल क्रियाओं या अतिरिक्त पुष्टियों की आवश्यकता नहीं होती, बस निम्नलिखित कदम उठाने होंगे:

पारी मैच की आधिकारिक वेबसाइट पर जाएँ और «पंजीकरण» पर क्लिक करें।

ईमेल दर्ज करें और पासवर्ड बनाएँ।

पुष्टि करें कि आपकी आयु 18 वर्ष हो गई है, और उपयोग की शर्तें स्वीकार करें।

चाहें तो स्वागत बोनस कनेक्ट करें।

खाते की मुद्रा स्वचालित रूप से USDT निर्धारित होती है। SMS या email के माध्यम से अतिरिक्त पुष्टि की आवश्यकता नहीं है: फ़ॉर्म भरने के बाद खाता तुरंत उपयोग के लिए तैयार होता है।

पंजीकरण के बाद पहचान सत्यापन आवश्यक होगा, इसके बिना Parimatch में धन निकालना उपलब्ध नहीं है। दस्तावेज़ (पासपोर्ट या ड्राइविंग लाइसेंस) के रंगीन स्कैन और दस्तावेज़ के साथ सेल्फी अपलोड करनी होगी। प्रसंस्करण में 30 मिनट तक लग सकते हैं।

Parimatch साइट पर लॉगिन ऊपर दाएँ कोने में «लॉगिन» बटन के माध्यम से किया जाता है।

एक उपयोगकर्ता को केवल एक खाते की अनुमति है। कई खाते बनाना नियमों का उल्लंघन है।

खेल सट्टेबाजी के प्रकार और उनकी विशेषताएँ।

Parimatch 30+ खेलों पर सट्टेबाजी स्वीकार करता है। सबसे लोकप्रिय दिशाएँ:

फ़ुटबॉल: चैंपियंस लीग, प्रीमियर लीग, ला लीगा, सीरी A, बुंदेसलीगा।

टेनिस: ATP, WTA टूर्नामेंट, ग्रैंड स्लैम।

हॉकी: NHL, KHL, विश्व चैंपियनशिप।

बास्केटबॉल: NBA, यूरोलीग।

ईस्पोर्ट्स: CS2, Dota 2, League of Legends, Valorant।

UFC और बॉक्सिंग: विस्तारित लाइन के साथ साप्ताहिक इवेंट।

वर्चुअल स्पोर्ट्स चौबीसों घंटे उपलब्ध है।

Parimatch खेल सट्टेबाजी में शामिल हैं: एकल (ऑर्डिनर), एक्सप्रेस, सिस्टम और मैच के दौरान सट्टेबाजी (लाइव)। लाइव मोड में गुणांक वास्तविक समय में अपडेट होते हैं, वीडियो प्रसारण उपलब्ध हैं। उपयोगकर्ताओं के लिए त्वरित सट्टेबाजी की सुविधा भी उपलब्ध है, यह एक क्लिक में सट्टेबाजी है। इसके अतिरिक्त कैश-आउट की संभावना प्रदान की गई है, जो इवेंट पूरा होने से पहले लाभ को स्थिर करने या नुकसान को कम करने का अवसर देती है।

Parimatch खेल सट्टेबाजी प्रमुख अंतरराष्ट्रीय टूर्नामेंट और क्षेत्रीय लीगों को कवर करती है।

Parimatch कैसीनो गेम।

Parimatch कैसीनो अनुभाग में अग्रणी प्रदाताओं के 5 000 से अधिक गेम हैं। Parimatch कैसीनो कैटलॉग में विस्तृत चयन प्रदान करता है। Parimatch सट्टेबाज कंपनी नियमित रूप से लाइब्रेरी को नए टाइटल से भरती है। अनुभाग में स्लॉट के साथ Parimatch कैसीनो और लाइव डीलर के साथ एक अलग Parimatch कैसीनो कैटलॉग उपलब्ध है।

प्रदाता: Pragmatic Play, Evolution Gaming, NetEnt, Play'n GO, Microgaming।

श्रेणी; विवरण; क्लासिक Parimatch स्लॉट और वीडियो स्लॉट, प्रगतिशील जैकपॉट; लाइव कैसीनो; HD में लाइव डीलर के साथ ब्लैकजैक, रूलेट, बैकारेट; रूलेट; यूरोपीय, अमेरिकी, डीलर के साथ वेरिएंट; ब्लैकजैक; विभिन्न सट्टेबाजी सीमाओं के साथ कई लाइव टेबल; पोकर; वीडियो पोकर और कार्ड टेबल; तेज़ गेम; क्रैश गेम, तत्काल परिणाम वाले मिनी गेम।

Parimatch लाइव कैसीनो वास्तविक डीलर के साथ HD गुणवत्ता में काम करता है। डेमो मोड पंजीकरण के बिना खुला है। साप्ताहिक रूप से पुरस्कार राशि के साथ स्लॉट टूर्नामेंट आयोजित किए जाते हैं: भागीदारी स्वचालित है।

उन उपयोगकर्ताओं के लिए जो डिजिटल संपत्ति पसंद करते हैं, ethereum कैसीनो क्रिप्टोकरेंसी का उपयोग करके खेलने के लिए एक सुविधाजनक प्रारूप बन सकता है। यह विकल्प विशेष रूप से ETH धारकों के लिए दिलचस्प है जो गेमिंग बैलेंस को टॉप अप करने के लिए परिचित डिजिटल संपत्ति का उपयोग करना चाहते हैं और स्लॉट, टेबल गेम और अन्य उपलब्ध मनोरंजन के बीच चयन करना चाहते हैं।

विशेष ध्यान usdt कैसीनो का पात्र है, जो स्टेबलकॉइन में भुगतान पसंद करने वाले खिलाड़ियों पर केंद्रित है। Tether का उपयोग गेमिंग बैलेंस को पारंपरिक बैंकिंग संचालन से अलग करने की अनुमति देता है, और क्रिप्टोकरेंसी स्वयं उन उपयोगकर्ताओं के लिए उपयुक्त है जो पहले से ही नियमित रूप से डिजिटल भुगतान करते हैं और धन प्रबंधन का परिचित तरीका बनाए रखना चाहते हैं।

खेल के प्रारूप और अतिरिक्त अवसर।

कैटलॉग का उपयोग न केवल किसी विशिष्ट ऑटोमेटन को खोजने के लिए, बल्कि उपयुक्त गेम प्रारूप चुनने के लिए भी किया जा सकता है। स्लॉट उन लोगों के लिए उपयुक्त हैं जो तेज़ राउंड और विविध बोनस मैकेनिक्स पसंद करते हैं, जबकि लाइव टेबल आपको प्रस्तुतकर्ता के साथ वास्तविक गेमिंग प्रक्रिया देखने की अनुमति देते हैं। खोज की सुविधा के लिए गेम श्रेणियों में वितरित किए गए हैं, जो रुचि की शैली में तेज़ी से जाने में मदद करता है।

Parimatch क्रिप्टो और बिटकॉइन कैसीनो।

Parimatch क्रिप्टो ऑनलाइन सट्टेबाजी को डिजिटल मुद्राओं में भुगतान के साथ संयोजित करने का सुविधाजनक तरीका प्रदान करता है। उपयोगकर्ता खेल पर सट्टेबाजी कर सकते हैं, क्रिप्टो कैसीनो में खेल सकते हैं और तेज़ और लचीले लेनदेन के लिए क्रिप्टोकरेंसी से सेवाओं का भुगतान करते हुए अन्य मनोरंजन का उपयोग कर सकते हैं।

जो लोग बिटकॉइन कैसीनो में रुचि रखते हैं, उनके लिए Parimatch क्रिप्टो भुगतान के तरीके के रूप में Bitcoin का उपयोग करने की संभावना प्रदान करता है। उपलब्धता के आधार पर, USDT, Litecoin, XRP, TON और ETH सहित अन्य लोकप्रिय क्रिप्टोकरेंसी भी समर्थित हो सकती हैं। यह उपयोगकर्ताओं को खाते को टॉप अप करने और धन निकालने का तरीका चुनने में अधिक स्वतंत्रता देता है।

क्रिप्टोकरेंसी का उपयोग पारंपरिक भुगतान विधियों का सुविधाजनक विकल्प हो सकता है, विशेष रूप से उन उपयोगकर्ताओं के लिए जो पहले से ही डिजिटल संपत्ति के मालिक हैं। समर्थित सिक्के, लेनदेन सीमाएँ, शुल्क, प्रसंस्करण समय और उपलब्धता क्षेत्र के आधार पर भिन्न हो सकते हैं, इसलिए संचालन करने से पहले प्लेटफ़ॉर्म की वर्तमान शर्तों और स्थानीय नियमों से परिचित होना चाहिए।

Parimatch में खाता टॉप अप और धन निकासी; खाता टॉप अप।

Parimatch में खाता कई तरीकों से टॉप अप किया जा सकता है। न्यूनतम जमा राशि $10 है।

बैंक कार्ड Visa / Mastercard; इलेक्ट्रॉनिक वॉलेट (Skrill, Neteller, Perfect Money); क्रिप्टोकरेंसी (Bitcoin, Ethereum); Rapid Transfer और अन्य स्थानीय विधियाँ।

टॉप अप व्यक्तिगत खाते के «टॉप अप» अनुभाग के माध्यम से तुरंत होता है।

धन निकासी।

निकासी के लिए खाता सत्यापन से गुजरना आवश्यक है। निकासी केवल उन विवरणों में उपलब्ध है जिनसे टॉप अप किया गया था। Parimatch सट्टेबाज कंपनी को भुगतान अनुरोध से पहले जमा राशि को दांव पर लगाने की आवश्यकता होती है।

विधि; अवधि; न्यूनतम; बैंक कार्ड Visa/Mastercard; 3 दिन तक; $30; इलेक्ट्रॉनिक वॉलेट; 1 मिनट से; सिस्टम पर निर्भर; क्रिप्टोकरेंसी; 5 मिनट से; सिक्के पर निर्भर।

मुख्य शर्तें: कार्ड पर न्यूनतम निकासी $30, शुल्क 1.2% से 1.8% तक, Perfect Money के माध्यम से 1.5%। निकासी अनप्लेड बोनस की उपस्थिति में और किसी और के विवरण का उपयोग करने पर उपलब्ध नहीं है। अनुरोध के प्रसंस्करण का औसत समय चयनित विधि के आधार पर कुछ मिनटों से 24 घंटे तक होता है। कुछ मामलों में प्लेटफ़ॉर्म भुगतान करने से पहले अतिरिक्त पहचान सत्यापन का अनुरोध कर सकता है।

Parimatch मोबाइल ऐप।

Parimatch को दो प्लेटफ़ॉर्म के लिए डाउनलोड किया जा सकता है। Parimatch सट्टेबाज प्रत्येक सिस्टम के लिए पूर्ण ऐप डाउनलोड करने की पेशकश करता है:

Android: Parimatch apk फ़ाइल आधिकारिक वेबसाइट से डाउनलोड की जा सकती है।

iOS: App Store के माध्यम से।

कार्यक्षमता:; प्री-मैच और लाइव मोड में Parimatch खेल सट्टेबाजी; लाइव डीलर सहित कैसीनो तक पूर्ण पहुँच; खाता टॉप अप और धन निकासी; परिणामों और प्रचारों के बारे में पुश सूचनाएँ; सट्टेबाजी के आँकड़े और इतिहास।

Parimatch ऐप का वज़न 55 MB से कम है, ब्राउज़र संस्करण की तुलना में अधिक स्थिरता से काम करता है, कम ट्रैफ़िक की खपत करता है और दो-तीन टच में मुख्य अनुभागों तक पहुँच के साथ सुविधाजनक इंटरफ़ेस है। यह पुश सूचनाओं का भी समर्थन करता है, जिससे नए बोनस, मैच परिणामों और गुणांक परिवर्तनों के बारे में तुरंत पता लगाया जा सकता है। इसके अतिरिक्त ऐप में त्वरित प्राधिकरण और सरलीकृत नेविगेशन लागू किया गया है, जो सट्टेबाजी की प्रक्रिया को नए लोगों के लिए भी और अधिक आरामदायक बनाता है।

Parimatch बोनस और प्रचार।

Parimatch बोनस नए और मौजूदा ग्राहकों के लिए उपलब्ध हैं। Parimatch आधिकारिक साइट प्रचारों की वर्तमान सूची प्रकाशित करती है। Parimatch सट्टेबाज कंपनी नियमित रूप से ऑफ़र अपडेट करती है, «प्रचार» अनुभाग पर नज़र रखें।

बोनस के प्रकार:; पहली जमा पर स्वागत बोनस; हारी हुई सट्टेबाजी पर कैशबैक; एक्सप्रेस पर बोनस; फ्रीबेट (मुफ़्त सट्टेबाजी)।

कैशबैक सप्ताह के शुद्ध नुकसान की राशि से गणना किया जाता है, न्यूनतम $5, अधिकतम $500। सोमवार को जमा किया जाता है।

VIP और Premium स्तर के खिलाड़ियों के लिए तीन कैशबैक प्रारूप उपलब्ध हैं, बिना दांव शर्तों के:

तत्काल कैशबैक 5%, 1 000 USDT तक। हर 12 घंटे में अनुरोध पर बैलेंस में जमा किया जाता है। केवल वेब संस्करण में उपलब्ध है।

साप्ताहिक कैशबैक 10% तक, 30 000 USDT तक।

मासिक कैशबैक 1% तक, 50 000 USDT तक।

Parimatch नो-डिपॉज़िट बोनस।

पंजीकरण पर प्रत्येक नया खिलाड़ी जमा और अतिरिक्त शर्तों के बिना 10 Free Coins प्राप्त करता है।

इसके अलावा, प्लेटफ़ॉर्म पर Daily Drops प्रचार सक्रिय है: खिलाड़ी केवल अपने गेमिंग टर्नओवर के लिए प्रतिदिन 20 USDT तक जमा के बिना प्राप्त कर सकते हैं। प्रचार की वर्तमान शर्तें आधिकारिक वेबसाइट पर «प्रचार» अनुभाग में उपलब्ध हैं।

अतिरिक्त Parimatch प्रोमो कोड मौसमी प्रचार अभियानों के ढांचे में दिखाई देते हैं। किसी भी बोनस को सक्रिय करने से पहले धन निकासी में गलतफहमियों से बचने के लिए नियमों को ध्यान से पढ़ने की सिफारिश की जाती है।

यह ध्यान में रखना महत्वपूर्ण है कि ऐसे ऑफ़र आमतौर पर सीमित वैधता अवधि के होते हैं और कुछ दांव शर्तों के साथ आते हैं। बोनस को सक्रिय करने से पहले धन निकासी में गलतफहमियों से बचने के लिए नियमों को ध्यान से पढ़ने की सिफारिश की जाती है। यह भी ध्यान में रखना चाहिए कि उपलब्ध प्रचारों की संख्या क्षेत्र और उपयोगकर्ता की गतिविधि पर निर्भर हो सकती है।

Parimatch पंजीकरण बोनस।

नए खिलाड़ियों के लिए पहली जमा पर स्वागत बोनस उपलब्ध है। Parimatch साइट «प्रचार» अनुभाग में सभी विवरण प्रदर्शित करती है:

आधिकारिक वेबसाइट पर पंजीकरण करें।

बोनस कार्यक्रम में भागीदारी के लिए सहमति चिह्नित करें।

खाते को न्यूनतम $10 की राशि से टॉप अप करें।

बोनस प्राप्त करने के लिए खाता सत्यापन आवश्यक नहीं है।

बोनस पहली जमा राशि के 100% की राशि में 24 घंटे के भीतर जमा किया जाता है।

बोनस की शर्तें:; पंजीकरण के क्षण से 3 दिनों के भीतर जमा करें; न्यूनतम जमा राशि 10 USDT; बिना दांव शर्तों के बोनस; Multiwallet के लिए उपलब्ध; Parimatch सहायता सेवा।

Parimatch सहायता सेवा चौबीसों घंटे, सप्ताह के 7 दिन काम करती है। Parimatch सट्टेबाज कंपनी से कई चैनलों के माध्यम से संपर्क किया जा सकता है:

चैनल; विस्तृत अनुरोधों और दस्तावेज़ संलग्न करने के लिए; Telegram / सोशल नेटवर्क; सूचनाओं और प्रचारों के लिए आधिकारिक चैनल।

विशिष्ट प्रश्न (सत्यापन, बोनस, तकनीकी समस्याएँ) कुछ मिनटों के भीतर लाइव-चैट के माध्यम से हल किए जाते हैं। दस्तावेज़ सत्यापन या वित्तीय संचालन की आवश्यकता वाले जटिल अनुरोध कुछ घंटों के भीतर संसाधित किए जाते हैं। अधिकांश मामलों में सहायता सेवा तुरंत जवाब देती है और समस्या के पूर्ण समाधान तक उपयोगकर्ता का साथ देती है। यदि आवश्यक हो तो ईमेल के माध्यम से भी संपर्क किया जा सकता है, ऐसे अनुरोध दर्ज किए जाते हैं और अधिक विस्तार से विचार किए जाते हैं।

Parimatch में कार्ड कैसे लिंक करें?।

Parimatch में कार्ड लिंक करना व्यक्तिगत खाते में "भुगतान विधियाँ" अनुभाग के माध्यम से किया जाता है। प्रक्रिया में 10 मिनट तक लगते हैं और SMS के माध्यम से पुष्टि की आवश्यकता होती है। सिस्टम uzcard और अन्य स्थानीय बैंकों के कार्ड का समर्थन करता है। सफल लिंकिंग के बाद कार्ड उपलब्ध भुगतान विधियों की सूची में दिखाई देता है। सभी डेटा सुरक्षित सर्वर पर एन्क्रिप्टेड रूप में संग्रहीत किया जाता है।

ब्लॉक को कैसे बायपास करें?।

Parimatch कैसीनो के ब्लॉक को बायपास करना साइट के वर्तमान मिरर का उपयोग करके हल किया जाता है। स्थिर पहुँच सुनिश्चित करने के लिए पते हर 24 घंटे में अपडेट किए जाते हैं। सभी खाता डेटा और संचालन इतिहास मुख्य साइट और मिरर के बीच स्वचालित रूप से सिंक किए जाते हैं। तकनीकी सेवा चौबीसों घंटे वैकल्पिक पतों की कार्यक्षमता पर नज़र रखती है।

मुफ़्त बोनस कैसे प्राप्त करें?।

Parimatch मुफ़्त बोनस पंजीकरण और खाता सत्यापन के बाद उपलब्ध है। बोनस 24 घंटे के भीतर स्वचालित रूप से जमा किया जाता है। सक्रिय करने के लिए प्रोफ़ाइल के सभी अनिवार्य फ़ील्ड भरना और संपर्क डेटा की पुष्टि करना आवश्यक है। उपलब्ध बोनस की जानकारी व्यक्तिगत खाते के विशेष अनुभाग में प्रदर्शित की जाती है। सहायता सेवा किसी भी समय सक्रियण से संबंधित प्रश्नों को हल करने में मदद करती है।

2T 92:24; 2T 82:24; 2T 89:23; 2T 92:12; 2T 89:53; 2T 92:25; 2T 82:25; 2T 89:24; 2T 92:13; 2T 89:54।

0:2; 2T 92:34; 2T 82:34; 2T 89:33; 2T 92:22; 10.00; 2T 90:03; 2T 92:35; 2T 82:35; 2T 89:34; 2T 90:04; 2T 92:36; 2T 82:36; 2T 89:35; 2T 90:05।

2T 92:45; 2T 82:45; 2T 89:44; 2T 92:33; 2T 90:14; 8.50; 2T 92:46; 2T 82:46; 2T 89:45; 2T 90:15; 2T 92:47; 2T 82:47; 2T 89:46; 2T 90:16।

परीक्षण विधियाँ और RNG।

हमारे लिए यह महत्वपूर्ण है कि साइट पर खेलने वाले प्रत्येक उपयोगकर्ता के जीतने की समान संभावना हो। इसीलिए साइट खेलों के परिणामों को नियंत्रित नहीं करती, क्योंकि उनमें से प्रत्येक में एक रैंडम नंबर जनरेटर (RNG) का उपयोग किया जाता है - एक कंप्यूटर एल्गोरिद्म जो प्रत्येक खेल के परिणाम को यादृच्छिक बनाने के लिए एक रैंडम संख्या उत्पन्न करता है। RNG के कारण सभी स्पिन, पोकर डील या कोई भी अन्य क्रिया वास्तव में यादृच्छिक है और इसका पूर्वानुमान या हेरफेर नहीं किया जा सकता।

चूंकि हमारी साइट पर गेम हमारे लाइसेंस प्राप्त भागीदारों द्वारा प्रदान किए जाते हैं, हम पुष्टि करते हैं कि सभी प्रस्तुत गेम अपने उत्पादों में RNG का उपयोग करते हैं ताकि हमारी साइट पर आपके गेमिंग अनुभव की निष्पक्षता की गारंटी हो सके।

यदि आपके कोई प्रश्न हैं, तो कृपया ईमेल द्वारा हमसे संपर्क करें support@parimatch.com या साइट पर संपर्क फ़ॉर्म का उपयोग करें

जिम्मेदार खेल।

कंपनी जिम्मेदार खेल को बढ़ावा देने के विचार से पूरी तरह सहमत है। हमारा लक्ष्य सभी प्रतिभागियों के लिए एक रोमांचक और सुखद सट्टेबाजी अनुभव सुनिश्चित करना है। हालाँकि अधिकांश खिलाड़ी जुआ खेल को हानिरहित अवकाश गतिविधि मानते हैं, कुछ व्यक्तियों के लिए यह समस्याग्रस्त हो सकता है। ताकि सभी स्थिति को नियंत्रित कर सकें, हमारी साइट पर जिम्मेदार बेटिंग के कई उपाय लागू किए गए हैं, जो ग्राहकों को अपने खर्चों पर सीमाएँ निर्धारित करने की अनुमति देते हैं।

नाबालिगों की सुरक्षा।

18 वर्ष से कम आयु के व्यक्तियों द्वारा हमारी सेवाओं के उपयोग को रोकने के लिए, हम आयु सत्यापन के अनुपालन की सावधानीपूर्वक निगरानी करते हैं। हम खिलाड़ियों से आयु की जानकारी प्रदान करने के लिए कहते हैं और उचित पुष्टि प्रदान किए जाने तक खाते को निलंबित करने का अधिकार सुरक्षित रखते हैं। अतिरिक्त उपायों के रूप में हम माता-पिता या अभिभावकों को सलाह देते हैं कि वे नाबालिगों की पहुँच रोकने या आवश्यकता पड़ने पर स्वयं को हटाने के लिए विश्वसनीय फ़िल्टर वाला सॉफ़्टवेयर स्थापित करें, जैसे betblocker.org (मुफ़्त), netnanny.com, gamblock.com या अन्य विकल्प, उदाहरण के लिए gamban.com (मुफ़्त परीक्षण)।

जुआ व्यसन।

हालाँकि जुआ खेल को आम तौर पर सामाजिक रूप से स्वीकार्य अवकाश गतिविधि माना जाता है, वैधीकृत जुए के प्रसार से उन व्यक्तियों में जुए से संबंधित समस्याओं की चिंता बढ़ती है जो इसके प्रति संवेदनशील हैं। कंपनी जुआ व्यसन से पीड़ित या जिनमें जुआ व्यसन या संबंधित विकार विकसित हो रहे हैं, ऐसे खिलाड़ियों को काम पर नहीं रखती और न ही उनके साथ व्यावसायिक संबंध जारी रखती है। आंतरिक प्रणाली की सहायता से जोखिम भरे व्यवहार की पहचान का आधार हमारी जिम्मेदार खेल नीति है। लगातार नुकसान, वित्तीय या मानसिक स्वास्थ्य के संभावित जोखिमों को प्रदर्शित करने वाले ग्राहक, साथ ही हमारे कर्मचारियों के साथ संचार के दौरान आक्रामक या अपमानजनक व्यवहार करने वाले ग्राहक सिस्टम में दर्ज किए जाते हैं। हम ऐसे ग्राहकों से सक्रिय रूप से संपर्क करते हैं ताकि उनकी स्थिति का आकलन किया जा सके और स्व-सीमा और/या स्व-बहिष्करण की संभावनाओं पर चर्चा की जा सके।

आत्म-नियंत्रण।

हम स्वीकार करते हैं कि बाध्यकारी जुआ एक वास्तविक समस्या है और ग्राहकों को जुए में अपनी भागीदारी का आकलन करने के लिए आत्म-नियंत्रण परीक्षण से गुजरने की पेशकश करते हैं। इसके अलावा, ऐसे संसाधनों पर जैसे आप अतिरिक्त

परीक्षण कर सकते हैं और दुनिया भर में वर्चुअल और व्यक्तिगत सहायता बैठकों के बारे में जानकारी प्राप्त कर सकते हैं। यहाँ कुछ सुझाव दिए गए हैं जो आपको जुए पर नियंत्रण बनाए रखने में मदद करेंगे:

- जुए के लिए पैसे उधार न लें।
- खेलने से पहले हार का बजट निर्धारित करें और उसका पालन करें।
- स्व-सीमा उपकरणों का उपयोग करें।
- याद रखें कि यह केवल एक खेल है।
- नियमित रूप से विराम लें या अन्य गतिविधियों में लगें।
- जब आप नकारात्मक भावनाओं, तनाव या चिंता का अनुभव करें तो खेलने से बचें।

यदि जुआ खेल अब आनंद नहीं देता और अनियंत्रित दैनिक जुनून में बदल गया है, तो हम स्वैच्छिक स्व-बहिष्करण विकल्प को सक्रिय करने की दृढ़ता से सिफारिश करते हैं। आप खाते को अस्थायी रूप से निलंबित करने और विपणन सामग्री प्राप्त न करने के लिए ईमेल या चैट द्वारा हमारी सहायता सेवा से संपर्क कर सकते हैं। हम मानसिक स्वास्थ्य विशेषज्ञ या जुए की समस्याओं से पीड़ित व्यक्तियों के लिए सहायता केंद्रों से मदद लेने की भी सलाह देते हैं, उदाहरण के लिए www.gamblersanonymous.org.uk पर Gambling Anonymous या www.gamblingtherapy.org पर Gambling Therapy। स्व-बहिष्करण का अर्थ है नया गेमिंग खाता बनाने, सट्टेबाजी करने या धन जमा करने में असमर्थता।

ऑपरेटर की कार्रवाई।

खिलाड़ियों की सुरक्षा सुनिश्चित करने के ढांचे में ऑपरेटर हमारी सहायता सेवा के आकलन और सिफारिशों के आधार पर अस्थिर व्यवहार, मानसिक विकार के लक्षण या जुए पर अत्यधिक निर्भरता प्रदर्शित करने वाले खिलाड़ियों को खेल से बाहर करने का अधिकार सुरक्षित रखता है। खिलाड़ी के कल्याण को सुनिश्चित करने के उद्देश्य से हम खाते बंद कर सकते हैं या पुनः सक्रियण के अनुरोधों को अस्वीकार कर सकते हैं। जुए की समस्याओं का समाधान करते समय सहायता तुरंत प्रदान की जानी चाहिए, और हम आपका समर्थन करने और आपके किसी भी प्रश्न का उत्तर देने के लिए तैयार हैं।

2T 91:12; 2T 81:11; 6.00; 2T 88:12; 2T 91:00; 2T 88:41; 67.00; 2T 91:13; 2T 81:12; 2T 88:13; 2T 91:01; 2T 88:42; 2T 91:14; 2T 81:13; 2T 88:14; 2T 91:02; 2T 88:43.

AML/KYC नीति।

AML/KYC नीति, जिसका विस्तार Anti-Money Laundering (धन शोधन विरोधी) और Know Your Customer Policy (अपने ग्राहक को जानें नीति) है, का उपयोग कंपनी द्वारा अवैध गतिविधियों में शामिल होने के जोखिम को रोकने और कम करने के लिए किया जाता है। कंपनी पूरी तरह से धन शोधन की सतर्क रोकथाम और आतंकवाद के वित्तपोषण का मुकाबला करने के लिए समर्पित है। यह प्रतिबद्धता प्रतिष्ठा, कानूनी और नियामक जैसे जोखिमों के प्रबंधन की इच्छा से प्रेरित है।

ग्राहकों के धन की सुरक्षा और अंतर्राष्ट्रीय व्यापार मानकों के अनुपालन को सुनिश्चित करने के लिए कंपनी धन शोधन, आतंकवाद के वित्तपोषण और आपराधिक गतिविधियों से संबंधित कानून का सख्ती से पालन करती है। AML/KYC नीति विभिन्न कानूनों और सिफारिशों का अनुपालन करती है, जिनमें धन शोधन के लिए दंड पर राष्ट्रीय अध्यादेश (NOPML), असामान्य लेनदेन की सूचना पर राष्ट्रीय अध्यादेश (NORUT0), सेवाओं के प्रावधान में ग्राहकों की पहचान पर राष्ट्रीय अध्यादेश (NOIS), निर्देश (EU) 2018/843 और FATF की सिफारिशें शामिल हैं।

कंपनी में एक अनुपालन विभाग स्थापित किया गया है, जो AML/KYC के क्षेत्र में उपायों और प्रक्रियाओं के विकास के लिए जिम्मेदार है। ये उपाय सभी कर्मचारियों के लिए अनिवार्य हैं, इसके अलावा, विभाग कंपनी की वेबसाइट पर पंजीकृत ग्राहकों के साथ बातचीत की नीति निर्धारित करता है।

अनुपालन विभाग कंपनी के सभी संचालनों के अनुपालन को अपराध से प्राप्त आय के वैधीकरण (धन शोधन) और आतंकवाद के वित्तपोषण के मुकाबले के क्षेत्र में अंतर्राष्ट्रीय मानकों के अनुरूप सुनिश्चित करता है। विभाग ग्राहकों द्वारा प्रदान किए गए दस्तावेजों की प्रासंगिकता और कानून की आवश्यकताओं के साथ उनके पूर्ण अनुपालन की जाँच करता है। वेबसाइट पर खाता खोलकर, ग्राहक बिना शर्त कंपनी की नीति को स्वीकार करते हैं और स्थापित नियमों का पालन करने के लिए सहमत होते हैं।

ग्राहकों को पहचान की पुष्टि के लिए कुछ दस्तावेज प्रदान करने होंगे, जिनमें पासपोर्ट या राष्ट्रीय पहचान पत्र की रंगीन प्रति शामिल है। अतिरिक्त दस्तावेजों का अनुरोध किया जा सकता है, जैसे ड्राइविंग लाइसेंस या उपयोगिता बिल। सत्यापन प्रक्रिया में ग्राहक के फोन नंबर की पुष्टि भी शामिल है। कंपनी अतिरिक्त दस्तावेजों का अनुरोध कर सकती है यदि वह AML मानकों के अनुपालन के लिए जाँच करने हेतु इसे आवश्यक समझती है।

ग्राहक के खाते से धन की निकासी केवल प्रदान किए गए दस्तावेजों के आधार पर पहचान के सत्यापन और प्रश्नावली भरने के बाद ही अनुमत है। धन की निकासी केवल पंजीकृत ग्राहक के स्वामित्व वाले खाते में ही संभव है। तीसरे पक्ष को धन का हस्तांतरण या ग्राहकों के बीच आंतरिक स्थानांतरण निषिद्ध है।

कंपनी वर्तमान कानून की आवश्यकताओं के अनुसार पूर्व सहमति के बिना वित्तीय संस्थानों और कानून प्रवर्तन एजेंसियों को ग्राहक की जानकारी प्रसारित करने के लिए बाध्य है। वेबसाइट का उपयोग करके, ग्राहक इन कार्यों के लिए अपनी सहमति देते हैं। कंपनी ग्राहकों के बारे में सभी जानकारी, जिसमें दांव का इतिहास और भुगतान लेनदेन शामिल हैं, कम से कम पाँच वर्षों तक संग्रहीत करती है।

ग्राहकों से कानूनी मानदंडों का पालन करने की अपेक्षा की जाती है, जिनमें अवैध धन हस्तांतरण, वित्तीय धोखाधड़ी, धन शोधन और अवैध रूप से प्राप्त धन के वैधीकरण से निपटने के उद्देश्य से अंतर्राष्ट्रीय मानदंड भी शामिल हैं। ग्राहकों को वेबसाइट का उपयोग करके अवैध वित्तीय गतिविधि या किसी अन्य अवैध लेनदेन में प्रत्यक्ष या अप्रत्यक्ष भागीदारी से बचने के लिए हर संभव प्रयास करना चाहिए।

ग्राहक के खाते में संदिग्ध लेनदेन का पता चलने या संदिग्ध स्रोतों से धन जमा करने की स्थिति में, कंपनी आंतरिक जाँच करने, ग्राहक का खाता अवरुद्ध या बंद करने, भुगतान रद्द करने और जाँच के दौरान खाते के संचालन को निलंबित करने का अधिकार सुरक्षित रखती है। अपने कार्यों में कंपनी वर्तमान कानून द्वारा निर्देशित होती है।

ऐसे मामलों में जहाँ धन निकासी का तरीका खाता जमा करने के तरीके से भिन्न है, कंपनी ग्राहक से अतिरिक्त जानकारी का अनुरोध कर सकती है। अनुरोधित जानकारी प्रदान न करने से जाँच के दौरान ग्राहक का खाता अवरुद्ध हो सकता है।

जाँच के दौरान कंपनी पहचान की पुष्टि करने वाले दस्तावेजों की अतिरिक्त प्रतियाँ, बैंक कार्डों की प्रतियाँ, भुगतान दस्तावेज और धन के वैध स्वामित्व और वैध उत्पत्ति की पुष्टि करने वाले अन्य दस्तावेजों का अनुरोध कर सकती है। कंपनी को दस्तावेजों की मूल प्रतियों का अनुरोध करने का भी अधिकार है।

उच्च जोखिम वाले क्षेत्राधिकार के अंतर्गत आने वाले ग्राहक कंपनी द्वारा गहन जाँच के अधीन होते हैं।

संदिग्ध पाए गए संचालनों को करने से कंपनी का इनकार, जिसमें ग्राहक के खाते को अवरुद्ध या बंद करना शामिल है, ग्राहक के प्रति दायित्वों के लिए कंपनी पर कोई नागरिक दायित्व उत्पन्न नहीं करता है।

कंपनी ग्राहकों या अन्य व्यक्तियों को अपराध से प्राप्त आय के वैधीकरण (धन शोधन) और आतंकवाद के वित्तपोषण के मुकाबले के उपायों के बारे में सूचित करने के लिए बाध्य नहीं है, सिवाय उन मामलों के जिनमें ग्राहकों को सेवा के निलंबन, ग्राहकों के अनुरोधों को पूरा करने से इनकार या खाते खोलने के बारे में सूचित किया जाता है, तथा ग्राहकों से दस्तावेजों का अनुरोध किए जाने के मामले में।

अपराध से प्राप्त आय के वैधीकरण के मुकाबले की यह नीति उपयोगकर्ताओं के साथ समझौते का अभिन्न अंग है, जो वेबसाइट पर खाता खोलने की शर्तों को नियंत्रित करता है

गोपनीयता नीति; सूचना सुरक्षा।

हम इन सूचना सुरक्षा नियमों को विश्व मानकों के अनुसार व्यवसाय करने के मामले में अपने दृढ़ रुख को प्रदर्शित करने के लिए प्रकाशित करते हैं। हमें विश्वास है कि विश्वसनीय व्यावसायिक संबंध केवल ईमानदारी और विश्वास पर बनते हैं, इसीलिए आपकी जानकारी की गोपनीयता हमारे लिए अत्यंत महत्वपूर्ण है। आप यह जानकर खेल का आनंद ले सकते हैं कि हम आपके लेनदेन की सुरक्षा सुनिश्चित करने के लिए सभी उपाय कर रहे हैं।

आपका नाम, डाक पता, ईमेल, फोन नंबर, जन्म तिथि, लिंग, IP पता और अन्य जानकारी निजी, गोपनीय हैं और तीसरे पक्ष को हस्तांतरित, बेची या वितरित नहीं की जानी चाहिए।

कंपनी आपके बैंक कार्डों का डेटा संग्रहीत नहीं करती है, जिनके माध्यम से आप हमारी परियोजना के अंतर्गत लेनदेन करते हैं। बैंक कार्डों का डेटा विशेष रूप से भुगतान प्रणाली प्रदाता के पास संग्रहीत होता है। परियोजना में उपयोग की जाने वाली सभी भुगतान प्रणालियाँ PCI DSS (Payment Card Industry Data Security Standard) मानक द्वारा प्रमाणित हैं।

हम स्पैम विरोधी नीति का पालन करते हैं। हमारे खिलाड़ियों को भेजे जाने वाले सभी पत्र उनके गेमिंग खातों से संबंधित हैं और उनमें नई सुविधाओं और वर्तमान प्रचार सामग्री की जानकारी हो सकती है। मेलिंग की आवृत्ति प्रति दिन 3 पत्रों तक पहुँच सकती है।

खिलाड़ियों को मेलिंग से इनकार करने का अधिकार है। इसके लिए ऑनलाइन सहायता सेवा से संपर्क करना या किसी भी समय पत्र के नीचे दिए गए संबंधित लिंक पर क्लिक करके सदस्यता समाप्त करनी आवश्यक है।

आपकी जीत और भुगतान के बारे में जानकारी भी अत्यंत गोपनीय है और सुरक्षित कार्य वातावरण में संग्रहीत होती है। हम जीत की जानकारी का खुलासा नहीं करते हैं, सिवाय उन मामलों के जिनमें ऐसी जानकारी आधिकारिक नियामक निकायों द्वारा अनुरोधित की जाती है।

यदि आपके पास सूचना सुरक्षा के बारे में अतिरिक्त प्रश्न हैं, तो कृपया हमारी ऑनलाइन सहायता से संपर्क करें या पत्र भेजें support@parimatch.com. हमें मदद करके खुशी होगी!

आप एतद्द्वारा पुष्टि करते हैं और सहमत होते हैं कि वेबसाइट को आपको वेबसाइट तक पहुँच और इसके उपयोग की क्षमता प्रदान करने, तथा खेलों में भाग लेने और संबंधित सेवाएँ प्राप्त करने के लिए आपके व्यक्तिगत डेटा को संसाधित करने का अधिकार है।

वेबसाइट आपकी व्यक्तिगत जानकारी का उपयोग खेलों तक पहुँच प्रदान करने और खेलों में आपकी भागीदारी सुनिश्चित करने के लिए अपने कार्यों को पूरा करने के लिए करती है।

वेबसाइट की गतिविधि व्यक्तिगत डेटा संरक्षण पर वर्तमान कानून द्वारा नियंत्रित होती है, और ऐसी जानकारी को कानून के अनुसार संसाधित किया जाना चाहिए। इसके अलावा, वेबसाइट सर्वोत्तम व्यावसायिक प्रथाओं और लागू कानून के अनुसार आपकी व्यक्तिगत जानकारी की रक्षा करने और आपकी गोपनीयता के अधिकार का सम्मान करने के लिए बाध्य है।

साथ ही वेबसाइट खेलों में आपकी भागीदारी सुनिश्चित करने के लिए सत्यापन प्रक्रियाओं के उद्देश्य से आपके व्यक्तिगत डेटा को संसाधित करती है।

नियम और शर्तों से सहमत होकर, आप हमें आपकी पहचान और संपर्क जानकारी की पुष्टि के लिए समय-समय पर कोई भी जाँच (हमारे विवेक पर) या तीसरे पक्षों (नियामक निकायों सहित) द्वारा आवश्यक जाँच ("सत्यापन") करने का अधिकार देते हैं।

सत्यापन के दौरान हम आपके खाते से धन निकासी की क्षमता को सीमित कर सकते हैं।

यदि आपके द्वारा प्रदान की गई कोई भी जानकारी झूठी, गलत, भ्रामक और/या अपूर्ण है, तो आप समझौते की शर्तों का उल्लंघन कर रहे हैं, और हम आपका खाता तुरंत बंद करने और/या वेबसाइट की सेवाओं के उपयोग से इनकार करने, तथा अपने विवेक पर अन्य उपाय करने का अधिकार सुरक्षित रखते हैं।

आपका व्यक्तिगत डेटा तीसरे पक्ष को प्रकट नहीं किया जाता है, सिवाय उन मामलों के जिनमें ऐसा प्रकटीकरण आपके अनुरोधों को संसाधित करने के लिए आवश्यक है (उदाहरण के लिए, आपके खाते पर लेनदेन करने या खेलों में भाग लेने, सत्यापन करने के लिए), या यदि यह कानून द्वारा आवश्यक है। यदि वेबसाइट के व्यावसायिक साझेदार, आपूर्तिकर्ता या ठेकेदार साइट के काम के कुछ तत्वों के लिए जिम्मेदार हैं, तो आपका व्यक्तिगत डेटा उन्हें हस्तांतरित किया जा सकता है। आप एतद्द्वारा ऐसे डेटा प्रकटीकरण के लिए सहमत होते हैं।

आपको वेबसाइट पर संग्रहीत अपने व्यक्तिगत डेटा तक पहुँच का अधिकार है।

आप पंजीकरण और खाता खोलते समय बताई गई जानकारी में किसी भी परिवर्तन की तुरंत वेबसाइट को सूचना देने के लिए बाध्य हैं, अपने प्रोफ़ाइल में उचित परिवर्तन करके या किसी अन्य तरीके से।

आपको प्रभावी सेवाएँ प्रदान करने के लिए वेबसाइट या कंपनी के सेवा प्रदाता आपके व्यक्तिगत डेटा को एक देश से दूसरे देश में, जिसमें दुनिया का कोई भी देश शामिल है, स्थानांतरित कर सकते हैं। आप एतद्द्वारा ऐसे स्थानांतरणों के लिए सहमति देते हैं।

आपके खाते को संसाधित करने और संबंधित लेनदेन करने की प्रक्रिया में वेबसाइट रेटिंग एजेंसियों, धोखाधड़ी विरोधी एजेंसियों और धन शोधन विरोधी एजेंसियों के साथ बातचीत कर सकती है। आप एतद्द्वारा ऐसे मामलों में अपने डेटा के प्रकटीकरण के लिए सहमत होते हैं।

डेटा के संग्रह और प्रसंस्करण के लिए कानूनी आधार।

हम निम्नलिखित कानूनी आधारों पर आपके व्यक्तिगत डेटा को एकत्र और संसाधित करते हैं:

● सहमति: आप हमारे प्लेटफ़ॉर्म पर पंजीकरण करते समय या मार्केटिंग मेलिंग की सदस्यता लेते समय हमें स्पष्ट सहमति प्रदान करते हैं।

• संविदात्मक दायित्व: प्रसंस्करण अनुबंध को पूरा करने के लिए आवश्यक है, उदाहरण के लिए, आपको दांव लगाने की सेवाएँ प्रदान करने या आपके खाते के अनुरोधों को पूरा करने के लिए।

• कानूनी दायित्व: हम कानून की आवश्यकताओं, जिनमें नियामक दायित्व शामिल हैं, के अनुपालन के लिए आपके डेटा को संसाधित कर सकते हैं।

• वैध हित: प्रसंस्करण हमारे वैध हितों को साकार करने के लिए आवश्यक हो सकता है, जैसे धोखाधड़ी की रोकथाम या सेवाओं में सुधार, बशर्ते कि ये हित आपके अधिकारों और स्वतंत्रताओं का उल्लंघन न करें।

डेटा विषय के अधिकार; आपके पास अपने व्यक्तिगत डेटा के संबंध में निम्नलिखित अधिकार हैं:।

• पहुँच: आप उन व्यक्तिगत डेटा की प्रति का अनुरोध कर सकते हैं जो हम आपके बारे में संग्रहीत करते हैं।

• सुधार: आप गलत या अपूर्ण जानकारी के सुधार की माँग कर सकते हैं।

• विलोपन: आप कुछ कानूनी शर्तों के अनुपालन में अपने व्यक्तिगत डेटा के विलोपन की माँग कर सकते हैं।

• पोर्टेबिलिटी: आप अपने व्यक्तिगत डेटा को किसी अन्य संगठन को हस्तांतरित करने की माँग कर सकते हैं, यदि लागू हो।

• आपत्ति: आपको कुछ प्रकार के डेटा प्रसंस्करण, उदाहरण के लिए प्रत्यक्ष विपणन के उद्देश्यों, पर आपत्ति करने का अधिकार है।

• शिकायत: यदि आपको लगता है कि आपके गोपनीयता अधिकारों का उल्लंघन हुआ है, तो आप संबंधित पर्यवेक्षी निकाय में शिकायत दर्ज कर सकते हैं।

डेटा प्रतिधारण अवधि।

हम आपके व्यक्तिगत डेटा को उतने समय तक संग्रहीत करते हैं जितना इस गोपनीयता नीति में निर्धारित उद्देश्यों को प्राप्त करने के लिए आवश्यक है, जिसमें कानूनी और संविदात्मक दायित्वों का अनुपालन शामिल है। डेटा के आवश्यक न रहने के बाद, उसे विश्वसनीय रूप से हटा दिया जाएगा या गुमनाम कर दिया जाएगा।

डेटा हस्तांतरण।

हम आपके व्यक्तिगत डेटा को हमारे क्षेत्राधिकार के बाहर स्थित तीसरे पक्ष को हस्तांतरित कर सकते हैं, बशर्ते कि प्राप्तकर्ता देश में डेटा संरक्षण का उचित स्तर सुनिश्चित किया गया हो या यदि:

• आपने इसके लिए अपनी सहमति दी है।

• हस्तांतरण आपके साथ अनुबंध को पूरा करने के लिए आवश्यक है।

• हस्तांतरण कानूनी दायित्वों के अनुपालन के लिए आवश्यक है।

आप एतद्द्वारा साइट को समय-समय पर साइट में परिवर्तनों, नई सेवाओं और प्रस्तावों के बारे में आपको सूचित करने का अधिकार प्रदान करते हैं।

कुकी फ़ाइलें क्या हैं।

कुकी फ़ाइलें छोटी टेक्स्ट फ़ाइलें होती हैं जो वेबसाइट पर जाने पर आपके डिवाइस (कंप्यूटर, टैबलेट या मोबाइल फोन) पर सहेजी जाती हैं। वे साइट के साथ आपकी बातचीत की गुणवत्ता में सुधार करती हैं और इसके कुछ कार्यों के संचालन को सुनिश्चित करती हैं।

हम कुकी फ़ाइलों का उपयोग कैसे करते हैं; हम निम्नलिखित उद्देश्यों के लिए कुकी फ़ाइलों का उपयोग करते हैं:।

• आवश्यक कुकी: साइट के सही संचालन के लिए आवश्यक हैं (उदाहरण के लिए, लॉगिन पर प्रमाणीकरण, सुरक्षा कार्य)।

• प्रदर्शन कुकी: साइट के संचालन में सुधार के उद्देश्य से इस बारे में जानकारी एकत्र करना कि आगंतुक हमारी साइट का उपयोग कैसे करते हैं।

• कार्यात्मक कुकी: उपयोगकर्ता की सेटिंग्स और प्राथमिकताओं को याद रखकर उपयोग में आसानी बढ़ाती हैं।

• लक्षित कुकी: विज्ञापन उद्देश्यों और प्रासंगिक सामग्री दिखाने के लिए उपयोग की जाती हैं।

तृतीय-पक्ष कुकी फ़ाइलें।

हम तृतीय-पक्ष सेवा प्रदाताओं (उदाहरण के लिए, विश्लेषणात्मक और विज्ञापन साझेदारों) को प्रदान की जाने वाली सेवाओं में सुधार के लिए आपके डिवाइस पर कुकी फ़ाइलें रखने की अनुमति दे सकते हैं। इन तृतीय पक्षों की कुकी फ़ाइलों के उपयोग के संबंध में अपनी गोपनीयता नीतियाँ हैं।

खेल नियम; मुख्य बाज़ार।

इन नियमों में प्रयुक्त शब्दावली खेल के प्रकार के आधार पर भिन्न हो सकती है। उदाहरण के लिए, परिणामों को गोल (फ़ुटबॉल में), अंक (बास्केटबॉल में), सेट (टेनिस में), कार्ड (ईस्पोर्ट्स में) या राउंड (मुक्केबाजी में) के रूप में वर्णित किया जा सकता है। इसी तरह, प्रतिभागी टीमें, व्यक्तिगत खिलाड़ी या जोड़े हो सकते हैं; समय अवधि को मैच, हाफ, क्वार्टर, पीरियड, मैप या राउंड कहा जा सकता है; और प्रतियोगिताओं को टूर्नामेंट, लीग, चैंपियनशिप या कप कहा जा सकता है। ये उदाहरण विभिन्न खेलों में संभावित अंतरों को दर्शाने के लिए दिए गए हैं।

मैच का विजेता – मैच के विजेता का अनुमान लगाएं।

3 परिणामों पर दांव – ऐसी घटना के परिणाम का अनुमान लगाएं जिसके तीन संभावित परिणाम हों: पहली टीम की जीत, ड्रॉ या दूसरी टीम की जीत।

2 परिणामों पर दांव – ऐसी घटना के परिणाम का अनुमान लगाएं जिसके केवल दो संभावित परिणाम हों: पहली टीम की जीत या दूसरी टीम की जीत।

टोटल – अनुमान लगाएं कि मैच में दोनों टीमों द्वारा किए गए कुल गोलों की संख्या निर्दिष्ट संख्या से अधिक होगी या कम। यदि अंतिम टोटल निर्दिष्ट संख्या के बिल्कुल बराबर होगा, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

हैंडिकैप – अनुमान लगाएं कि वास्तविक स्कोर पर हैंडिकैप लागू करने के बाद कौन सी टीम जीतेगी। टीम के अंतिम स्कोर में सकारात्मक या नकारात्मक गोलों की संख्या जोड़ी जाती है। यदि हैंडिकैप को ध्यान में रखते हुए परिणाम ड्रॉ है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

डबल एशियाई हैंडिकैप एक हैंडिकैप (H) के साथ दांव है, जो 0.25 का गुणज है, लेकिन 0.5 का गुणज नहीं है — उदाहरण के लिए: H = -0.25, +0.25, -0.75, +0.75 आदि।

ऐसे दांव को समान गुणांक के साथ दो अलग (सरल, «आधे») दांवों के रूप में व्याख्यायित किया जाता है, जो क्वार्टर पॉइंट के गुणज वाले निकटतम हैंडिकैप मानों का उपयोग करते हैं: H1 = H - 0.25 और H2 = H + 0.25।

प्रत्येक «आधे» दांव के लिए दांव की राशि «डबल» दांव की कुल राशि का आधा है।

डबल टोटल एक प्रकार का टोटल दांव है, जहाँ टोटल का मान (T) 0.25 का गुणज है, लेकिन 0.5 का गुणज नहीं है — उदाहरण के लिए: T = 2.25, 2.75, 3.25 आदि।

यह दांव भी समान गुणांक के साथ दो अलग (सरल, «आधे») दांवों के रूप में व्याख्यायित किया जाता है, जो क्वार्टर पॉइंट के गुणज वाले निकटतम टोटल मानों का उपयोग करते हैं: T1 = T - 0.25 और T2 = T + 0.25।

नीचे ऐसे «डबल» दांवों के लिए सरलीकृत चार गणना विकल्प दिए गए हैं:

उदाहरण 1. ग्राहक द्वारा दोनों «आधे» दांव जीते गए।

इस मामले में भुगतान (S) S=k*C के बराबर है।

जहाँ k — लाइन में दर्शाया गया गुणांक है,।

C — ग्राहक के दांव की राशि।

«एक्सप्रेस» की गणना के लिए गुणांक K = k का उपयोग किया जाता है।

उदाहरण 2. दांव का एक «आधा» जीता गया, और दूसरा रद्द कर दिया गया।

इस मामले में भुगतान (S) = (k + 1)/2*C।

और «एक्सप्रेस» की गणना के लिए गुणांक K=(k + 1)/2 लागू किया जाएगा।

उदाहरण 3. दांव का एक «आधा» रद्द कर दिया गया है, और दूसरा हार गया है।

इस मामले में S=0.5*C, और «एक्सप्रेस» की गणना के लिए गुणांक K=0.5 लागू किया जाएगा।

उदाहरण 4. दोनों दांव हार गए हैं।

इस मामले में S=0, और «एक्सप्रेस» की गणना के लिए गुणांक K=0 है।

दोहरा मौका – ऐसा दांव लगाएं जो तीन संभावित परिणामों में से दो को कवर करता है: मेजबान की जीत या ड्रॉ (1X), मेहमान की जीत या ड्रॉ (X2), या किसी एक टीम की जीत (12)।

HT/FT (पहला हाफ / मुख्य समय) – पहले हाफ के परिणाम और अंतिम परिणाम दोनों का पूर्वानुमान लगाएं। अतिरिक्त समय को ध्यान में नहीं रखा जाता है। ऐप में परिणाम इस प्रकार दर्शाए जाते हैं: 1 (पहली टीम की जीत), 2 (दूसरी टीम की जीत) या X (ड्रॉ)। पहला प्रतीक पहले हाफ के परिणाम को दर्शाता है, और दूसरा अंतिम परिणाम को। केवल दूसरे हाफ के परिणाम का कोई महत्व नहीं है। डेस्कटॉप संस्करण में टीमों के नाम और «ड्रॉ» शब्द का उपयोग किया जाता है।

उदाहरण: यदि मैच 1:1 से समाप्त होता है, और पहला हाफ 1:0 था, तो ऐप में «1/X» परिणाम जीतता है।

सटीक स्कोर – चयनित मैच के सटीक अंतिम स्कोर का पूर्वानुमान लगाएं।

परिणाम और कुल – मैच के परिणाम और यह कि कुल निर्दिष्ट संख्या से अधिक होगा या कम, दोनों का पूर्वानुमान लगाएं।

N गोल तक की दौड़ – पूर्वानुमान लगाएं कि कौन सी टीम पहले Nवां गोल करेगी।

दोनों टीमें गोल करेंगी – पूर्वानुमान लगाएं कि क्या मैच के दौरान प्रत्येक टीम कम से कम एक गोल करेगी।

आत्मघाती गोल प्रतिद्वंद्वी टीम के पक्ष में गिने जाते हैं।

Nवां स्थान प्राप्त करना – चयनित टीम द्वारा प्राप्त अंतिम स्थान का पूर्वानुमान लगाएं।

टीम Nवां गोल करेगी – पूर्वानुमान लगाएं कि मैच में कौन सी टीम Nवां गोल करेगी (उदाहरण के लिए, पहला, दूसरा, तीसरा गोल, आदि)।

हाफ के प्रदर्शन की तुलना – पूर्वानुमान लगाएं कि किस हाफ में दोनों टीमों द्वारा मिलकर सबसे अधिक गोल किए जाएंगे।

स्कोर का अंतर – उस सटीक अंतर का पूर्वानुमान लगाएं जिससे एक प्रतिभागी (टीम या व्यक्तिगत खिलाड़ी) दूसरे को हराएगा, जिसे खेल के प्रकार के आधार पर गोल, अंक, समय या किसी अन्य उपयुक्त इकाई में मापा जाता है।

दांव की गणना के सामान्य नियम।

यदि मैच मूल रूप से निर्धारित शुरुआती समय से 36 घंटे से अधिक स्थगित या स्थानांतरित किया जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि मैच किसी भी कारण से बाधित होता है और मूल रूप से निर्धारित शुरुआत के क्षण से 12 घंटे के भीतर पूरा नहीं होता है, तो उन बाजारों पर सभी अनगणित दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनके परिणाम बाधा से पहले निर्धारित नहीं हुए थे।

यदि «मेजबान» और «मेहमान» टीमों की गलती से अदला-बदली हो गई है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे, सिवाय इसके कि मैच तटस्थ मैदान पर खेला जा रहा हो।

मैच के नियम टूर्नामेंट के आधिकारिक शासी निकाय द्वारा निर्धारित किए जाते हैं, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

दांव की गणना के सामान्य नियमों और विशिष्ट खेलों के नियमों के बीच किसी भी विसंगति के मामले में, विशिष्ट खेलों के नियमों को प्राथमिकता दी जाती है।

प्रत्येक खेल के लिए निर्धारित नियम।

नीचे सभी उपलब्ध बाजारों की सूची, साथ ही संबंधित टिप्पणियां और विवरण दिए गए हैं।

विशिष्ट खेलों के नियमों में बाजारों को संक्षिप्त सूचियों में समूहीकृत किया गया है, प्रत्येक के साथ संक्षिप्त व्याख्यात्मक टिप्पणियां दी गई हैं। एक सूची में पूरे मैच के साथ-साथ उसके अलग-अलग खंडों — जैसे हाफ, क्वार्टर, पीरियड या सेट — के लिए बाजार शामिल हो सकते हैं। विवरणों में आमतौर पर यह वाक्यांश शामिल होता है: «सभी दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे।» इस प्रकार, अलग-अलग बाजारों की गणना के लिए उपयोग किए जाने वाले सभी परिणाम मैच के आधिकारिक अंतिम परिणाम के आधार पर प्राप्त किए जाएंगे।

खेलों के प्रकार बोल्ड और रेखांकित फ़ॉन्ट में हैं, और अलग-अलग बाजार बोल्ड फ़ॉन्ट में हैं।

सामान्य नियम।

सभी दांवों में मुख्य समय में ड्रॉ की स्थिति में ओवरटाइम शामिल है, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

यदि मैच किसी भी कारण से मूल रूप से निर्धारित तिथि पर नहीं हुआ, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

फोर और कुल अंकों में निर्दिष्ट किए जाते हैं, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

यदि मैच के दौरान «दया नियम» (Mercy Rule) लागू किया जाता है, तो सभी दांव उसके लागू होने के क्षण के आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना किए जाएंगे।

बाजार के नियम; मैच का विजेता (2 परिणाम)।

दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना किए जाते हैं, जिसमें ओवरटाइम शामिल है।

यदि ओवरटाइम नहीं खेला जाता है और मैच ड्रॉ पर समाप्त होता है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच का विजेता (3 परिणाम)।

दांव संबंधित मैच, क्वार्टर या हाफ के आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना किए जाते हैं। ओवरटाइम को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

क्वार्टर का विजेता (3 परिणाम); हाफ का विजेता (3 परिणाम)।

दांव संबंधित क्वार्टर या हाफ के आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना किए जाते हैं।

हाफ/मुख्य समय के परिणामों का संयोजन।

दांव पहले हाफ और मुख्य समय के परिणाम के आधार पर गणना किए जाते हैं, ओवरटाइम को छोड़कर।

मैच में कुल अंक; टीम 1 के कुल अंक; टीम 2 के कुल अंक; मैच में कुल अंक (सम/विषम); क्वार्टर में कुल अंक; क्वार्टर में कुल अंक (सम/विषम); पहले हाफ में कुल अंक।

यदि अंकों की कुल संख्या निर्दिष्ट कुल के बिल्कुल बराबर है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

स्कोर का अंतर; मुख्य समय में फोर; क्वार्टर में फोर; पहले हाफ में फोर।

यदि फोर लागू करने के बाद परिणाम ड्रॉ है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

सबसे अधिक स्कोर वाला क्वार्टर।

दांव प्रत्येक क्वार्टर के आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना किए जाते हैं।

यदि दो या अधिक क्वार्टर समान रूप से स्कोर वाले हैं, तो «2 और अधिक» परिणाम विजेता होगा।

आंकड़े।

सांख्यिकीय बाजारों पर सभी दांव टूर्नामेंट की आधिकारिक वेबसाइट पर प्रकाशित आधिकारिक परिणामों के आधार पर गणना किए जाते हैं।

टचडाउन – टचडाउन (TD) अंक अर्जित करने का एक तरीका है, जिसमें टीम को अधिकतम संभव अंक — 6 — मिलते हैं।

फील्ड गोल – फील्ड गोल (FG) तीन अंक लाता है और तब गिना जाता है जब किक के बाद गेंद क्रॉसबार के ऊपर से और गोलपोस्ट के बीच से गुजरती है।

आक्रमण यार्ड – एक या अधिक आक्रामक हमलों के दौरान खिलाड़ी द्वारा अर्जित यार्ड की संख्या, जब तक वह गेंद का कब्जा रखता है।

पास यार्ड – आक्रमण टीम द्वारा किए गए पासों से अर्जित यार्ड की संख्या — जिसे मूल स्क्रिमेज लाइन से उस बिंदु तक मापा जाता है जहां रिसीवर को टैकल किया गया, आउट ऑफ बाउंड्स गया या एंड ज़ोन में प्रवेश किया।

पकड़े गए पास – केवल पूर्ण पास गिने जाते हैं, जिनमें गेंद को किसी अन्य आक्रमण खिलाड़ी द्वारा पकड़ा गया हो।

उपर्युक्त प्रत्येक सांख्यिकीय श्रेणी में निम्नलिखित बाजार शामिल हो सकते हैं:

विजेता (3 परिणाम); दोहरा मौका; ऑस्ट्रेलियाई फुटबॉल।

सभी दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाते हैं, ओवरटाइम को छोड़कर, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

यदि मैच किसी भी कारण से बाधित होता है और मैच के मूल रूप से निर्धारित शुरुआती समय के क्षण से 12 घंटे के भीतर पूरा नहीं होता है, तो उन बाजारों पर सभी अनगणित दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनके परिणाम बाधा के क्षण तक निर्धारित नहीं हुए थे।

यदि मैच मूल रूप से निर्धारित शुरुआती समय से 36 घंटे से अधिक स्थगित या स्थानांतरित किया जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाते हैं, ओवरटाइम को छोड़कर।

यदि मैच ड्रॉ पर समाप्त होता है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

यदि फोर लागू करने के बाद परिणाम ड्रॉ है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

टीम 1 के कुल अंक; टीम 2 के कुल अंक; आगे बढ़ना।

दांव टूर्नामेंट की आधिकारिक वेबसाइट पर प्रकाशित टीम के टूर्नामेंट के अगले चरण में जाने के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाते हैं।

आगे बढ़ने के लिए, टीम को एक या अधिक मैच खेलने की आवश्यकता हो सकती है।

यदि मैच बाधित होता है और कोई खिलाड़ी या टीम वापस ले लेती है या अयोग्य घोषित कर दी जाती है:

यदि कम से कम एक पूरा सेट पूरा हो गया है:।

• मैच के विजेता पर सभी दांव लागू रहते हैं। मैच का विजेता निर्णायक के निर्णय के अनुसार निर्धारित किया जाता है।

• पहले से गणना किए गए सभी दांव भी लागू रहते हैं।

यदि पहला सेट पूरा नहीं हुआ है:।

• केवल पहले से निर्धारित परिणामों वाले दांव लागू रहते हैं।

• अन्य सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

उदाहरण:।

मैच दूसरे सेट में 1:0 (21:15, 19:20) के स्कोर पर बाधित हुआ। एक टीम ने मैच से नाम वापस ले लिया।

• दांव «दूसरे सेट का कुल (39.5) से अधिक» – जीत; • दांव «दूसरे सेट का कुल (39.5) से कम» – हार; • दांव «दूसरे सेट का कुल (40.5) से अधिक» – रद्दीकरण; • दांव «दूसरी टीम की जीत» – हार; • दांव «मैच में पहली टीम का फोर (-5.5)» – रद्दीकरण।

यदि मैच किसी भी कारण से बाधित होता है और मैच के मूल रूप से निर्धारित समय के क्षण से 12 घंटे के भीतर पूरा नहीं होता है, तो उन बाजारों पर सभी अनगणित दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनके परिणाम बाधा के क्षण तक निर्धारित नहीं हुए थे।

युगल प्रतियोगिताओं में, यदि किसी भी कारण से एक या अधिक खिलाड़ियों को बदला जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सेट का विजेता (2 परिणाम)।

दांव मैच या सेट के आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना किए जाते हैं।

यदि कम से कम एक सेट पूरा हो गया है और खिलाड़ी नाम वापस लेता है या अयोग्य घोषित कर दिया जाता है, तो दांव लागू रहता है।

यदि कोई सेट पूरा नहीं हुआ है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

यदि मैच को आधिकारिक रूप से बाधित घोषित किया जाता है और पूरा नहीं होता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच में फोर; सेट में फोर।

यदि खिलाड़ी नाम वापस लेता है या अयोग्य घोषित कर दिया जाता है, तो उन बाजारों पर सभी अनगणित दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनके परिणाम बाधा के क्षण तक निर्धारित नहीं हुए थे।

सेट में कुल अंक।

दांव मैच के आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना किए जाते हैं।

मैच का सटीक स्कोर; N अंक तक की दौड़।

दांव इस आधार पर गणना किए जाते हैं कि कौन सा खिलाड़ी दिए गए सेट में पहले N अंक अर्जित करेगा।

कौन Nवां अंक अर्जित करेगा।

दांव इस बारे में आधिकारिक जानकारी के आधार पर गणना किए जाते हैं कि सेट में N संख्या वाला अंक कौन सा खिलाड़ी अर्जित करेगा।

यदि यह अंक किसी भी खिलाड़ी द्वारा अर्जित नहीं किया गया, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

बॉल हॉकी।

सभी दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाते हैं, अतिरिक्त समय को छोड़कर, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना किए जाते हैं।

अतिरिक्त समय में किए गए गोलों को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

यदि मैच के नियमों को बदल दिया गया था, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मुख्य समय में कुल; कुल (सम/विषम); मुख्य समय में टीम 1 का कुल; मुख्य समय में टीम 2 का कुल।

यदि गोलों की कुल संख्या निर्दिष्ट संख्या के बिल्कुल बराबर है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

स्कोर 0:0 को «सम» माना जाता है।

यदि मैच के नियमों को बदल दिया गया था, तो उन बाजारों पर सभी अनगणित दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनके परिणाम बाधा के क्षण तक निर्धारित नहीं हुए थे।

सभी दांव अतिरिक्त इनिंग्स को ध्यान में रखते हुए स्वीकार किए जाते हैं, यदि मैच का मुख्य समय ड्रॉ पर समाप्त होता है।

«मैच के विजेता» पर दांव लागू रहते हैं यदि कम से कम 5 इनिंग्स खेली गई हैं, सिवाय उन मामलों के जहां दूसरी बल्लेबाजी करने वाली टीम 4.5 इनिंग्स के बाद प्रतिद्वंद्वी से आगे है।

«कुल» और «फोर» पर दांव लागू रहते हैं यदि कम से कम 7 इनिंग्स खेली गई हैं, सिवाय उन मामलों के जहां दूसरी बल्लेबाजी करने वाली टीम 6.5 इनिंग्स के बाद प्रतिद्वंद्वी से आगे है।

यदि मैच किसी भी कारण से पूरा नहीं होता है (बारिश, मौसम की स्थिति या अन्य बाहरी कारक), तो विजेता बाधा के क्षण के स्कोर के आधार पर निर्धारित किया जाता है, यदि वह स्कोर टूर्नामेंट की आधिकारिक वेबसाइट पर अंतिम के रूप में पुष्टि किया जाता है। अन्यथा सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि मैच मूल रूप से निर्धारित शुरुआती समय से 12 घंटे से अधिक स्थगित या स्थानांतरित किया जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच शुरू होने से पहले पिचर के बदले जाने की स्थिति में सभी दांव लागू रहते हैं।

दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना किए जाते हैं, जिसमें अतिरिक्त इनिंग्स शामिल हैं।

यदि 5 से कम इनिंग्स खेली गई हैं, तो उन बाजारों पर सभी अनगणित दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनके परिणाम बाधा के क्षण तक निर्धारित नहीं हुए थे, सिवाय उन मामलों के जहां दूसरी बल्लेबाजी करने वाली टीम 4.5 इनिंग्स के बाद प्रतिद्वंद्वी से आगे है।

यदि मैच को आधिकारिक रूप से ड्रॉ घोषित किया जाता है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

इनिंग का विजेता (3 परिणाम); पहली 5 इनिंग्स का विजेता (3 परिणाम)।

दांव लागू रहने के लिए निर्दिष्ट इनिंग पूरी होनी चाहिए, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो।

पहली 5 इनिंग्स पर दांव 5 पूरी इनिंग्स के बाद के आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना किए जाते हैं, सिवाय उन मामलों के जहां दूसरी बल्लेबाजी करने वाली टीम 4.5 इनिंग्स के बाद प्रतिद्वंद्वी से आगे है।

पहली 5 इनिंग्स में फोर; Nवीं इनिंग में फोर।

यदि 7 से कम इनिंग्स खेली गई हैं, तो उन बाजारों पर सभी अनगणित दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनके परिणाम बाधा के क्षण तक निर्धारित नहीं हुए थे, सिवाय उन मामलों के जहां दूसरी बल्लेबाजी करने वाली टीम 6.5 इनिंग्स के बाद प्रतिद्वंद्वी से आगे है।

यदि मैच को आधिकारिक रूप से ड्रॉ घोषित किया जाता है, तो दांव आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाते हैं।

मैच में टीम 1 के कुल अंक; मैच में टीम 2 के कुल अंक; № इनिंग में कुल अंक; इनिंग में टीम 1 के कुल अंक; इनिंग में टीम 2 के कुल अंक; पहली 5 इनिंग्स में कुल अंक; अतिरिक्त इनिंग खेली जाएगी।

यदि अतिरिक्त इनिंग्स खेली गई हैं, तो दांव आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना किए जाते हैं।

यदि अतिरिक्त इनिंग्स नहीं खेली गईं और मैच ड्रॉ पर समाप्त हुआ, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

हिट (H) — गेंद को खेल के मैदान में मारने के बाद सुरक्षित रूप से पहले बेस तक पहुंचने की क्रिया।

रन (R) — रन तब गिना जाता है जब खिलाड़ी पहले, दूसरे और तीसरे बेस से गुजरता है और इसी क्रम में बेस को छूते हुए सुरक्षित रूप से होम बेस पर लौटता है, इससे पहले कि तीन आउट दर्ज हो जाएं और मारी गई गेंद पर बेस सुरक्षित रूप से पहुंचने की सभी बाध्यताएं पूरी या सुनिश्चित हो जाएं।

त्रुटियां (E) — क्षेत्ररक्षक की त्रुटि, जो आधिकारिक निर्णायक की राय में बल्लेबाज या बेस पर मौजूद खिलाड़ी को एक या अधिक अतिरिक्त बेस तक पहुंचने देती है, यदि सामान्य प्रयास से इस प्रगति को रोका जा सकता था। त्रुटि तब भी गिनी जाती है जब क्षेत्ररक्षक फाउल पर फ्लाई-बॉल नहीं पकड़ पाता, जिसे सामान्य प्रयास से पकड़ा जा सकता था।

स्ट्राइकआउट (SO) — तब दर्ज किए जाते हैं जब बल्लेबाज बल्लेबाजी के दौरान तीन स्ट्राइक एकत्र कर लेता है।

बैट्स (AB) — बल्लेबाज का आधिकारिक बल्लेबाजी पर उतरना।

डबल-प्ले (DP) — जब एक ही निरंतर खेल के दौरान दो आउट दर्ज किए जाते हैं।

चुराए गए बेस (SB) — जब धावक सफलतापूर्वक अगले बेस पर आगे बढ़ता है, जबकि पिचर गेंद फेंकता है।

होम-रन (HR) — तब गिना जाता है जब गेंद को इस तरह मारा जाता है कि बल्लेबाज सभी बेसों को दौड़ सके और बचाव करने वाली टीम की किसी भी त्रुटि के बिना एक खेल में सुरक्षित रूप से होम बेस तक पहुंच सके।

औसत दिए गए रन (ERA) — प्रत्येक नौ खेली गई इनिंग्स के लिए पिचर द्वारा दिए गए अर्जित रनों की औसत संख्या। इसकी गणना दिए गए अर्जित रनों की संख्या को खेली गई इनिंग्स की संख्या से विभाजित करके और नौ से गुणा करके की जाती है।

निम्नलिखित प्रत्येक सांख्यिकीय श्रेणी के लिए कुल संयुक्त मान और टीम 1 तथा टीम 2 के व्यक्तिगत कुल दोनों पर दांव स्वीकार किए जाते हैं:

· हिट, रन, त्रुटियां;; · स्ट्राइकआउट;; · बैट्स;; · डबल-प्ले;; · त्रुटियां;; · चुराए गए बेस;।

· होम-रन।

कुछ मामलों में दांव केवल टीम के कुल पर ही नहीं, बल्कि खिलाड़ियों के व्यक्तिगत कुल पर भी स्वीकार किए जाते हैं।

टूर्नामेंट; टूर्नामेंट का विजेता; फाइनल में पहुंचना।

दांव संबंधित फेडरेशन या लीग द्वारा प्रकाशित आधिकारिक परिणामों के आधार पर गणना किए जाते हैं।

यदि टूर्नामेंट नहीं हुआ, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे, सिवाय उन मामलों के जहां आधिकारिक अंतिम परिणाम घोषित किए गए हों।

यदि विजेता निर्धारित नहीं हुआ, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

बास्केटबॉल पर सभी दांव मैच के मुख्य समय में ड्रॉ की स्थिति में ओवरटाइम को ध्यान में रखते हुए स्वीकार किए जाते हैं, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

«मैच के विजेता (3 परिणाम)» पर दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना किए जाते हैं। ओवरटाइम को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

यदि मैच मूल रूप से निर्धारित मैच समय से 36 घंटे से अधिक स्थगित या स्थानांतरित किया जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

बास्केटबॉल टूर्नामेंट में, जिनमें दो-मैच के प्लेऑफ राउंड शामिल हैं, मैच ओवरटाइम के बिना ड्रॉ पर समाप्त हो सकता है। ऐसे मामलों में ओवरटाइम को केवल टीम के अगले राउंड में जाने पर लगाए गए दांवों के लिए ध्यान में रखा जाता है।

उदाहरण 1: प्लेऑफ मैच। टूर्नामेंट के नियम कहते हैं कि विजेता दो खेलों में कुल अंकों के आधार पर निर्धारित किया जाता है।

पहला मैच: 79–71 (बिना ओटी), दूसरा मैच: 80–80 (बिना ओटी)।

कुल स्कोर 159–151, इसलिए पहली टीम आगे बढ़ती है। ओवरटाइम नहीं खेला जाता है।

उदाहरण 2: पहला मैच: 85–80 (बिना ओटी), दूसरा मैच: 91–96 (बिना ओटी)।

कुल स्कोर 176–176। दूसरे मैच में ओवरटाइम में यह निर्धारित होता है कि कौन सी टीम आगे बढ़ती है। इस ओटी का उपयोग मैच पर दांव के बाजारों के लिए नहीं, बल्कि केवल «आगे बढ़ना» बाजार के लिए किया जाता है।

ओवरटाइम को ध्यान में रखते हुए जीत।

दांव की गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर ओवरटाइम को ध्यान में रखते हुए की जाती है।

ओवरटाइम होगा।

दांव की गणना मैच के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है, यदि कम से कम एक ओवरटाइम खेला गया हो।

यदि ओवरटाइम नहीं खेला जाता है और मैच ड्रॉ पर समाप्त होता है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

दांव की गणना मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है। ओवरटाइम को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

दांव की गणना मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है, जिसमें ओवरटाइम शामिल हैं। यदि फोरा लागू करने के बाद परिणाम ड्रॉ है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

क्वार्टर में टीम 1 के अंकों का टोटल; क्वार्टर में टीम 2 के अंकों का टोटल; पहले हाफ में टीम 1 के अंकों का टोटल; पहले हाफ में टीम 2 के अंकों का टोटल।

दांव की गणना मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है, जिसमें ओवरटाइम शामिल हैं। यदि अंकों की कुल संख्या ठीक उल्लिखित संख्या के बराबर है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

दांव के परिणाम को निर्धारित करने के लिए, परिणाम इस पर आधारित होता है कि कौन सी टीम किसी विशिष्ट क्वार्टर में पहले N अंक अर्जित करती है। यदि क्वार्टर पूरा नहीं हुआ है, तो उन सभी बाजारों पर सभी अनगणित दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनका परिणाम रुकावट के क्षण तक निर्धारित नहीं हुआ था।

टीम 1 सभी क्वार्टर जीतेगी; टीम 2 सभी क्वार्टर जीतेगी।

दांव की गणना मैच में प्रत्येक क्वार्टर के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है।

सबसे अधिक स्कोर वाला हाफ।

दांव की गणना प्रत्येक हाफ में अर्जित कुल अंकों के आधार पर की जाती है। ओवरटाइम को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

दांव की गणना टीम के टूर्नामेंट के अगले चरण में प्रवेश के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है, जो टूर्नामेंट की आधिकारिक वेबसाइट पर प्रकाशित होता है। आगे बढ़ने के लिए, टीम को एक या अधिक मैच खेलने पड़ सकते हैं।

सांख्यिकीय बाजारों पर सभी दांव की गणना टूर्नामेंट की आधिकारिक वेबसाइट पर प्रकाशित आधिकारिक परिणामों के आधार पर की जाती है। ओवरटाइम को ध्यान में रखा जाता है।

सांख्यिकीय दांवों की गणना करते समय केवल व्यक्तिगत खिलाड़ियों के आंकड़ों को ध्यान में रखा जाता है। टीम के आंकड़े (जैसे टीम रिबाउंड) को ध्यान में नहीं रखा जाता है, जब तक कि अन्यथा न कहा गया हो।

रिबाउंड – केवल खिलाड़ियों द्वारा किए गए रिबाउंड को ध्यान में रखा जाता है। टीम रिबाउंड को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

· तीन-अंकीय शॉट; · स्टील्स; · असिस्ट; · दो-अंकीय शॉट; · ब्लॉक-शॉट; · टर्नओवर; · व्यक्तिगत फाउल; विजेता (3 परिणाम); टीम 1 का टोटल; टीम 2 का टोटल।

खिलाड़ी के टोटल (अंक, रिबाउंड, असिस्ट, टर्नओवर, ब्लॉक-शॉट, तीन-अंकीय शॉट, स्टील्स, व्यक्तिगत फाउल)

दांव को वैध रहने के लिए, खिलाड़ी को मैच में एक सेकंड से अधिक भाग लेना चाहिए। यदि खिलाड़ी मैच में भाग नहीं लेता है, तो उससे संबंधित सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

«एफिशिएंसी» बाजार में केवल अंक, रिबाउंड और असिस्ट शामिल हैं।

स्टील्स और ब्लॉक-शॉट «एफिशिएंसी» बाजार में शामिल नहीं हैं।

खिलाड़ियों का द्वंद्व – खिलाड़ियों के सांख्यिकीय आंकड़ों की तुलना।

दांव को वैध रहने के लिए, प्रत्येक खिलाड़ी को मैच में एक सेकंड से अधिक भाग लेना चाहिए। यदि खिलाड़ियों में से एक मैच में भाग नहीं लेता है, तो उस खिलाड़ी पर और पूरे तुलना बाजार पर सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

खिलाड़ी डबल-डबल करेगा।

डबल-डबल तब गिना जाता है जब खिलाड़ी निम्नलिखित सांख्यिकीय श्रेणियों में से दो में 10 या अधिक अर्जित करता है: अंक, रिबाउंड, असिस्ट, स्टील्स, ब्लॉक-शॉट।

फाइनल में पहुंचेगा; बीच फुटबॉल।

सभी दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के आधार पर स्वीकार किए जाते हैं, अतिरिक्त समय के बिना।

मुख्य समय में डबल चांस।

दांव की गणना मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है। अतिरिक्त समय में किए गए गोल को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

टीम के स्कोर का अंतर।

दांव की गणना मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के आधार पर अतिरिक्त समय के बिना की जाती है।

टीम N नंबर का गोल करेगी।

दांव की गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है कि मैच के मुख्य समय में कौन सी टीम Nवां गोल करेगी।

N गोल तक की दौड़।

दांव की गणना इस आधार पर की जाती है कि मैच में कौन सी टीम पहले N गोल करेगी।

सटीक स्कोर; दांव «दूसरा सेट टोटल अधिक (39.5)» – जीत; दांव «दूसरा सेट टोटल कम (39.5)» – हार; दांव «दूसरा सेट टोटल अधिक (40.5)» – रद्दीकरण; दांव «दूसरी टीम की जीत» – हार; दांव «मैच में पहली टीम का फोरा (-5.5)» – रद्दीकरण।

यदि खिलाड़ियों में से एक मैच जारी रखने से इंकार करता है या अयोग्य ठहराया जाता है, और कम से कम एक पूरा सेट पूरा हो चुका है, तो मैच के विजेता पर दांव परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे। अन्य मामलों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच में फोरा (अंकों के अनुसार); सेट में फोरा (अंकों के अनुसार)।

दांव की गणना मैच के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है। फोरा अंकों में दर्शाए जाते हैं, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

यदि खिलाड़ियों में से एक मैच जारी रखने से इंकार करता है या अयोग्य ठहराया जाता है, तो उन सभी बाजारों पर सभी अनगणित दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनका परिणाम मैच के रुकावट के क्षण तक निर्धारित नहीं हुआ था।

दांव की गणना मैच के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है। टोटल अंकों में दर्शाए जाते हैं, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

दांव की गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है: सेट में कौन सी टीम पहले N अंक अर्जित करेगी।

अतिरिक्त अंक होंगे।

दांव की गणना मैच के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है। 21 अंक तक खेले जाने वाले सेट में 22वां अंक (या 15 अंक तक खेले जाने वाले सेट में 16वां अंक) अतिरिक्त माना जाता है।

N नंबर का अंक कौन अर्जित करेगा।

दांव की गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है: सेट में कौन सी टीम N नंबर का अंक अर्जित करेगी। यदि किसी भी टीम द्वारा अंक अर्जित नहीं किया गया, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

अंतिम परिणाम दौड़ के समापन के तुरंत बाद प्रकाशित आधिकारिक दौड़ प्रोटोकॉल द्वारा निर्धारित किए जाते हैं।

दौड़ के बाद बाद की अयोग्यताओं या अंतिम प्रोटोकॉल में किसी भी अन्य परिवर्तन को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

दौड़ का नियम टूर्नामेंट फेडरेशन द्वारा निर्धारित किया जाता है और दांव की लाइन में दर्शाया जाता है।

यदि दौड़ का नियम बदल दिया गया था, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि टूर्नामेंट आधिकारिक रूप से रद्द किया गया या पूरा नहीं हुआ, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि एक से अधिक विजेता हैं, तो इन प्रतिभागियों पर सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि घोषित प्रतिभागी दौड़ की शुरुआत में नहीं आया, तो उस पर सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि घोषित प्रतिभागी शुरुआत में आया लेकिन दौड़ पूरी नहीं की, तो दांव की गणना आधिकारिक दौड़ प्रोटोकॉल के अनुसार की जाती है।

टीम प्रतियोगिताओं में, यदि एक या अधिक प्रतिभागियों को बदल दिया गया है, तो सभी दांव वैध रहते हैं।

दौड़ का विजेता; विजेता प्रतिभागी।

दांव की गणना दौड़ के आधिकारिक अंतिम प्रोटोकॉल के आधार पर की जाती है।

आधिकारिक प्रोटोकॉल में विजेता के रूप में सूचीबद्ध प्रतिभागी दौड़ का विजेता माना जाता है।

यदि प्रतिभागी शुरुआत में आया लेकिन दौड़ पूरी नहीं की, तो दांव की गणना दौड़ के अंतिम प्रोटोकॉल के अनुसार की जाती है।

Nवां स्थान प्राप्त करेगा; N–Y स्थान प्राप्त करेगा; प्रतिभागियों की तुलना (मैच-अप)।

गणना इस पर आधारित है कि दो प्रतिभागियों (या रिले में टीमों) में से कौन अंतिम प्रोटोकॉल में उच्च स्थान प्राप्त करेगा।

यदि दोनों प्रतिभागी दौड़ से बाहर हो गए या शुरुआत में नहीं आए, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि दोनों प्रतिभागियों ने अंतिम प्रोटोकॉल में एक ही स्थान पर समाप्त किया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सभी दांव की गणना प्रारंभिक आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है।

लड़ाई के समापन के बाद बाद के परिवर्तनों (उदाहरण के लिए, विरोधों, डोपिंग मामलों आदि के परिणामस्वरूप) को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

यदि लड़ाई में राउंड की संख्या बदल दी गई है, तो लड़ाई के परिणाम और जीत के तरीके पर दांव वैध रहते हैं।

राउंड की संख्या पर दांव रद्द कर दिए जाएंगे — उन मामलों को छोड़कर जहां परिणाम परिवर्तन से पहले ही निर्धारित हो चुका था।

यदि लड़ाई रद्द कर दी गई है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि लड़ाई को «अवास्तविक» (No contest) घोषित किया गया है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे — उन्हें छोड़कर जिनका परिणाम पहले ही निर्धारित हो चुका था।

यदि लड़ाई को मूल रूप से निर्धारित लड़ाई के समय से 36 घंटे से अधिक स्थगित या स्थानांतरित किया गया है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

लड़ाई का विजेता (3 परिणाम)।

दांव की गणना लड़ाई के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है।

परिणाम निर्णायकों के निर्णय (DEC), नॉकआउट (KO), तकनीकी नॉकआउट (TKO), तकनीकी निर्णय (TD), अयोग्यता (DQ) या प्रतिद्वंद्वी के इंकार द्वारा निर्धारित किया जा सकता है।

राउंड का टोटल।

टोटल 0.5 को «अधिक» के रूप में गिना जाता है यदि राउंड पूरी तरह से पूरा हो गया हो।

मुक्केबाज 1 की जल्दी जीत; मुक्केबाज 2 की जल्दी जीत; जल्दी जीत।

जल्दी जीत का अर्थ है नॉकआउट (KO), तकनीकी नॉकआउट (TKO), तकनीकी निर्णय (TD), अयोग्यता (DQ) या प्रतिद्वंद्वी का इंकार।

जीत का तरीका।

दांव की गणना अंकों पर जीत, जल्दी जीत या ड्रॉ के आधार पर की जाती है।

अंकों पर जीत में सर्वसम्मत, विभाजित या बहुमत निर्णय शामिल हैं।

ड्रॉ में शामिल हैं:।

सर्वसम्मत ड्रॉ (सभी तीन निर्णायक ड्रॉ का फैसला सुनाते हैं)।

बहुमत ड्रॉ (दो निर्णायक ड्रॉ का फैसला सुनाते हैं, एक निर्णायक मुक्केबाजों में से एक को जीत देता है)।

विभाजित ड्रॉ (एक निर्णायक ड्रॉ का फैसला सुनाता है, अन्य दो निर्णायक अलग-अलग मुक्केबाजों को जीत देते हैं)।

तकनीकी ड्रॉ (तब घोषित किया जाता है जब लड़ाई आकस्मिक चोट या किसी अन्य अप्रत्याशित घटना के कारण राउंड की निर्धारित संख्या पूरी होने से पहले रोक दी जाती है)।

पूरे किए गए राउंड की संख्या।

दांव की गणना पूरी तरह से पूरे किए गए राउंड की संख्या के आधार पर की जाती है।

यदि लड़ाई राउंड के बीच या राउंड के मध्य में समाप्त होती है, तो अंतिम पूरा हुआ राउंड माना जाता है।

लड़ाई का समापन।

दांव की गणना उस राउंड के आधार पर की जाती है जिसमें लड़ाई समाप्त होती है।

यदि लड़ाई राउंड के बीच समाप्त होती है, तो अभी-अभी पूरा हुआ राउंड गिना जाता है।

यदि सभी राउंड पूरे हो गए हैं, तो पूरी लड़ाई पूरी मानी जाती है।

तकनीकी ड्रॉ या अयोग्यता के मामले में अंतिम पूरा हुआ राउंड गिना जाता है।

अंकों पर जीतेगा।

दांव की गणना निर्णायकों के निर्णय (सर्वसम्मत, विभाजित या बहुमत) के आधार पर की जाती है।

ड्रॉ के मामले में दांव हार जाते हैं।

राउंड में मुक्केबाज 1 की जीत; राउंड में मुक्केबाज 2 की जीत; राउंड में जीत।

दांव की गणना उस सटीक राउंड के आधार पर की जाती है जिसमें लड़ाई समाप्त होती है।

सभी राउंड पूरे होने के बाद अंकों पर जीत को अंतिम राउंड में जीत नहीं माना जाता है।

लड़ाई का समापन (2 राउंड का अंतराल); राउंड में मुक्केबाज 1 की जीत (2 राउंड का अंतराल); राउंड में मुक्केबाज 2 की जीत (2 राउंड का अंतराल); लड़ाई का समापन (3 राउंड का अंतराल); राउंड में मुक्केबाज 1 की जीत (3 राउंड का अंतराल); राउंड में मुक्केबाज 2 की जीत (3 राउंड का अंतराल); लड़ाई का समापन (4 राउंड का अंतराल); राउंड में मुक्केबाज 1 की जीत (4 राउंड का अंतराल); राउंड में मुक्केबाज 2 की जीत (4 राउंड का अंतराल); लड़ाई का समापन (6 राउंड का अंतराल); राउंड में मुक्केबाज 1 की जीत (6 राउंड का अंतराल); राउंड में मुक्केबाज 2 की जीत (6 राउंड का अंतराल); लड़ाई के समापन का मिनट।

यदि लड़ाई राउंड के बीच समाप्त होती है, तो अभी-अभी पूरा हुए राउंड का अंतिम मिनट गिना जाता है।

मुक्केबाज 1 के लिए लड़ाई के समापन का तरीका; मुक्केबाज 2 के लिए लड़ाई के समापन का तरीका; लड़ाई के समापन का तरीका; दांव की गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है:; 1. निर्णायकों का निर्णय (सर्वसम्मत, विभाजित या बहुमत);; 2. अयोग्यता (DQ);; 3. तकनीकी नॉकआउट (TKO);; 4. नॉकआउट (KO);।

5. तकनीकी निर्णय (TD)।

ड्रॉ या लड़ाई से इंकार के मामले में दांव हार जाते हैं।

राउंड में नॉकडाउन; कौन नॉकडाउन में होगा; मुक्केबाज 1 का नॉकडाउन; मुक्केबाज 2 का नॉकडाउन; दोनों नॉकडाउन में; नॉकडाउन और मुक्केबाज 1 की जीत; नॉकडाउन और मुक्केबाज 2 की जीत; कौन नॉकडाउन में होगा और लड़ाई जीतेगा।

दांव की गणना आधिकारिक परिणामों के आधार पर की जाती है। नॉकडाउन तब गिना जाता है जब:

· मुक्केबाज रिंग को छूता है (पैरों के अलावा);; · मुक्केबाज रस्सियों को पकड़ता है;; · मुक्केबाज रस्सियों पर/ऊपर लटकता है;।

· मुक्केबाज बचाव करने या लड़ाई जारी रखने में सक्षम नहीं है।

पहले N सेकंड में मुक्केबाज 1 की जीत; पहले N सेकंड में मुक्केबाज 2 की जीत; पहले N सेकंड में जीत; पहले N सेकंड में नॉकडाउन होगा।

दांव की गणना पहले राउंड के परिणाम के आधार पर की जाती है।

पहले राउंड में नॉकआउट या नॉकडाउन; पहले राउंड में नॉकआउट; पहले राउंड में नॉकडाउन।

दांव की गणना पहले राउंड के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है।

शतरंज के खेलों में दांव एक खेल पर स्वीकार किए जाते हैं, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

मैच पर सभी दांव टूर्नामेंट के अंत तक वैध हैं। यदि टूर्नामेंट रद्द किया गया या बाधित हुआ और पूरा नहीं हुआ, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि एक ही दिन में एक ही खिलाड़ियों के बीच कई खेल खेले जाते हैं, तो दांव प्रत्येक खेल पर अलग-अलग या खेलों के योग पर लगाए जा सकते हैं। प्रत्येक खेल की अपनी टाइमलाइन होती है।

यदि खिलाड़ियों में से एक अयोग्य ठहराया जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

समय नियंत्रण का प्रकार टूर्नामेंट के नियमों द्वारा निर्धारित किया जाता है, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

दांव की गणना खेल या मैच के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है।

शतरंज में दांव एक खेल पर स्वीकार किए जाते हैं, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

यदि कई खेलों वाले मैच का परिणाम सभी खेल खेले जाने से पहले निर्धारित हो जाता है, तो दांव की गणना उस परिणाम के अनुसार की जाएगी।

कई खेलों वाले मैचों में, यदि परिणाम सभी खेल खेले जाने से पहले निर्धारित हो जाता है, तो दांव की गणना तदनुसार की जाएगी।

चालों का टोटल।

दांव की गणना खेल में की गई चालों की संख्या पर आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है।

दांव की गणना टीम या खिलाड़ी के टूर्नामेंट के अगले चरण में प्रवेश के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है, जो टूर्नामेंट की आधिकारिक वेबसाइट पर प्रकाशित होता है।

आगे बढ़ने के लिए, खिलाड़ी या टीम को एक या अधिक मैच खेलने पड़ सकते हैं।

यदि मैच मूल रूप से निर्धारित मैच के समय से 48 घंटे के भीतर बाहरी कारकों के कारण पूरा नहीं होता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे — उन मामलों को छोड़कर जहां परिणाम प्रतियोगिता के आधिकारिक नियमों के अनुसार पहले ही निर्धारित हो चुका था।

यदि मैच रद्द किया गया या मूल रूप से निर्धारित मैच के समय से 48 घंटे से अधिक स्थानांतरित किया गया, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच के विजेता पर दांव की गणना प्रतियोगिता के आधिकारिक नियमों के अनुसार की जाएगी।

प्रतिकूल मौसम की स्थितियों से प्रभावित मैचों में, गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाएगी।

यदि आधिकारिक परिणाम घोषित नहीं किया गया है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

ड्रॉ के मामले में, यदि आधिकारिक नियम विजेता निर्धारित नहीं करते हैं, तो dead-heat नियम लागू होते हैं।

यदि विजेता निर्धारित करने के लिए «bowl-off» (पुनः टॉस) या «super over» (सुपर-ओवर) का उपयोग किया जाता है, तो दांव की गणना तदनुसार की जाएगी।

यदि मैच का विजेता लॉटरी द्वारा निर्धारित किया जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सीमित ओवरों वाले मैचों में, टोटल पर दांव वैध रहने के लिए प्रत्येक पारी में निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% खेला जाना चाहिए — जब तक कि परिणाम पहले ही निर्धारित न हो चुका हो।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में पूरे मैच को ध्यान में रखा जाता है। ड्रॉ के मामले में दांव बनाए रखने के लिए कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए।

सीमित ओवरों वाले मैचों में, सर्वश्रेष्ठ बल्लेबाजों या गेंदबाजों पर दांव वैध रहने के लिए प्रत्येक पारी में निर्धारित ओवरों का कम से कम 40% खेला जाना चाहिए — जब तक कि टीम इस सीमा से पहले पूरी तरह से आउट न हो गई हो या अपना लक्ष्य प्राप्त न कर लिया हो। अन्यथा दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच का परिणाम (3 परिणाम)।

सभी दांव की गणना प्रतियोगिता के आधिकारिक नियमों के अनुसार की जाती है।

यदि मैच प्रतिकूल मौसम की स्थितियों से प्रभावित हुआ है, तो दांव की गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाएगी। यदि आधिकारिक परिणाम घोषित नहीं किया गया है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

ड्रॉ के मामले में:।

यदि प्रतियोगिता के आधिकारिक नियम विजेता निर्धारित नहीं करते हैं, तो «मृत ड्रॉ» नियम लागू होता है।

यदि विजेता «bowl-off» या «super over» द्वारा निर्धारित किया जाता है, तो दांव की गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाएगी।

यदि विजेता लॉटरी द्वारा निर्धारित किया जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

प्रथम श्रेणी मैचों के लिए:।

यदि आधिकारिक परिणाम ड्रॉ है, तो दांव की गणना टीमों के बीच «मृत ड्रॉ» के रूप में की जाएगी।

यदि «ड्रॉ» विकल्प प्रस्तावित किया गया था, तो ड्रॉ के मामले में उस पर दांव हारा हुआ माना जाएगा।

यदि मैच बाहरी कारकों के कारण रद्द कर दिया गया है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे, जब तक कि आधिकारिक नियमों के अनुसार विजेता की घोषणा नहीं की गई हो।

यदि मैच रद्द कर दिया गया है और निर्धारित शुरुआत के समय से 48 घंटे के भीतर दोबारा नहीं खेला गया या फिर से शुरू नहीं किया गया, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि कोई भी टीम मूल रूप से घोषित टीम से भिन्न है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

ड्रॉ।

दांव की गणना मैच के अंत में आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है, जिसमें सुपर-ओवर, «bowl-off» या ड्रॉ के मामले में विजेता निर्धारित करने के लिए उपयोग की जाने वाली कोई भी अन्य विधि शामिल नहीं है। दांव बनाए रखने के लिए मैच का आधिकारिक परिणाम आवश्यक है।

यदि मैच रद्द किया गया या आधिकारिक परिणाम घोषित नहीं किया गया, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

प्रथम श्रेणी के मैचों में ड्रॉ तब होता है जब मैच स्वाभाविक रूप से पूर्ण इनिंग्स के साथ समाप्त होता है और अंतिम स्कोर बराबर होते हैं। यदि सभी इनिंग्स पूरी तरह से पूर्ण नहीं होती हैं, तो भी मैच के अंत में आधिकारिक परिणाम लागू रहता है। घोषित इनिंग को पूर्ण माना जाता है।

यदि टॉस नहीं हुआ, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

दांव की गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाएगी। यदि आधिकारिक परिणाम उपलब्ध नहीं है, तो गणना हमारे अपने आंकड़ों के आधार पर की जाएगी।

टॉस और मैच का विजेता।

चयनित टीम को टॉस और मैच दोनों जीतने चाहिए।

यदि मैच प्रतिकूल मौसम की स्थिति से प्रभावित हुआ है, तो दांव की गणना प्रतियोगिता के नियमों के अनुसार मैच के आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाएगी।

यदि मैच रद्द कर दिया जाता है और मूल रूप से निर्धारित शुरुआती समय से 48 घंटे के भीतर दोबारा नहीं खेला जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि मूल रूप से घोषित टीमों की तुलना में टीमों में कोई बदलाव होता है, तो भी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

टॉस का परिणाम और पहली गेंद पर रनों का टोटल 0.5।

चयनित टीम को टॉस जीतना चाहिए और पहले ओवर की पहली गेंद पर कम से कम 1 रन बनाना चाहिए।

प्रत्येक टीम बनाएगी।

दोनों टीमों को निर्दिष्ट टोटल से अधिक या कम रन बनाने चाहिए।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दोनों इनिंग्स में गेंदबाजी के लिए निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% उपलब्ध होना चाहिए, अन्यथा सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे — जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो।

यदि कोई भी इनिंग इस सीमा से नीचे कम हो जाती है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में दांव बनाए रखने के लिए कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए — जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो।

सबसे अधिक चौके; सबसे अधिक छक्के।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव बनाए रखने के लिए प्रत्येक इनिंग में निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% खेला जाना चाहिए — जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो।

प्रथम श्रेणी मैचों में, यदि मैच ड्रॉ पर समाप्त होता है, तो दांव बनाए रखने के लिए कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए — जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो।

केवल बल्ले से सीधे बनाए गए बाउंड्री की गणना की जाती है। ओवरथ्रो, चौकों/छक्कों से बनाए गए सभी रन और 'एक्स्ट्रा' की गणना नहीं की जाती है।

सुपर ओवर में बनाए गए बाउंड्री की गणना नहीं की जाती है।

प्रथम श्रेणी और टेस्ट मैचों में केवल पहली इनिंग के बाउंड्री की गणना की जाती है।

यदि दांव लगाने के बाद कोई और खेल नहीं होगा, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

सबसे अधिक 'एक्स्ट्रा'।

सीमित ओवरों वाले मैचों में, दांव बनाए रखने के लिए दोनों इनिंग्स में निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% खेला जाना चाहिए — जब तक कि: परिणाम पहले से निर्धारित न हो, या मैच अपने स्वाभाविक समापन तक न पहुंचे, जिसमें कोई भी इनिंग 80% से नीचे कम न हुई हो।

यदि इनिंग्स स्वाभाविक समापन प्राप्त होने के कारण कम हो जाती हैं, तो दांव लागू रहते हैं।

ड्रॉ प्रथम श्रेणी मैचों में दांव बनाए रखने के लिए कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए — जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो।

'एक्स्ट्रा' (अतिरिक्त रन) में शामिल हैं: वाइड डिलीवरी (चौड़ी गेंदें), नो बॉल (गलत गेंदें), बाय, लेग बाय और पेनल्टी रन (दंड रन)।

यदि एक ही गेंद पर 'एक्स्ट्रा' और बल्ले से रन दोनों बनते हैं, तो केवल 'एक्स्ट्रा' की गणना की जाती है।

सुपर ओवर में 'एक्स्ट्रा' की गणना नहीं की जाती है।

प्रथम श्रेणी मैचों में केवल पहली इनिंग के 'एक्स्ट्रा' की गणना की जाती है।

सबसे अधिक रन-आउट।

सीमित ओवरों वाले मैचों में, यदि कोई भी इनिंग मूल रूप से निर्धारित ओवरों के 80% से कम हो जाती है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे — जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो।

सुपर ओवर में रन-आउट की गणना नहीं की जाती है।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में पूरे मैच की गणना की जाती है, लेकिन यदि मैच ड्रॉ है, तो दांव बनाए रखने के लिए कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए — जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो।

यदि दांव लगाने के बाद कोई और खेल नहीं होगा, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सबसे अधिक कैच; कीपर के कैच।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे, यदि बाहरी कारकों (जैसे खराब मौसम) के कारण किसी भी इनिंग में निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% पूरा नहीं हो पाता, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो या मैच अपने

स्वाभाविक समापन तक न पहुंचे, जिसमें कोई भी इनिंग आवश्यक सीमा से नीचे कम न हुई हो।

यदि इनिंग स्वाभाविक समापन प्राप्त होने के कारण कम हो जाती है, तो दांव लागू रहते हैं।

ड्रॉ प्रथम श्रेणी मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे, यदि कम से कम 200 ओवर नहीं खेले गए हों, जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो।

सुपर ओवर में कैच की गणना नहीं की जाती है।

प्रथम श्रेणी मैचों में केवल पहली इनिंग के कैच की गणना की जाती है।

कीपर के सबसे अधिक 'स्टंपिंग्स'।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे, यदि बाहरी कारकों (जैसे खराब मौसम) के कारण किसी भी इनिंग में निर्धारित ओवरों का 80% से कम पूरा होता है, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो या मैच स्वाभाविक रूप से समाप्त न हो, जिसमें कोई भी इनिंग सीमा से नीचे कम न हुई हो।

यदि कोई भी इनिंग स्वाभाविक समापन प्राप्त होने के कारण कम हो जाती है, तो दांव लागू रहते हैं।

ड्रॉ प्रथम श्रेणी मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे, यदि कम से कम 200 ओवर नहीं खेले गए हों, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो।

सुपर ओवर में 'स्टंपिंग्स' की गणना नहीं की जाती है।

प्रथम श्रेणी मैचों में केवल पहली इनिंग के कीपर 'स्टंपिंग्स' की गणना की जाती है।

3 परिणामों पर दांव। ओवर संख्या में रन।

दोनों टीमों को निर्दिष्ट संख्या में ओवर पूरी तरह से खेलने चाहिए, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो।

सीमित ओवरों वाले मैचों में, यदि पहली इनिंग का पहला ओवर खेले जाने के बाद किसी भी कारण से दूसरी इनिंग कम हो जाती है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में गणना के लिए केवल पहली इनिंग का पहला ओवर माना जाता है।

गणना के लिए ओवर के अंत में कुल स्कोर का उपयोग किया जाएगा, जिसमें दंड रन भी शामिल हैं।

पहले 5/6/10/12/15/20 ओवरों में सर्वाधिक स्कोर।

यदि दोनों इनिंग्स में निर्दिष्ट संख्या में ओवर पूरे नहीं होते हैं, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे — जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो।

सीमित ओवरों वाले मैचों में, यदि पहली इनिंग शुरू होने के बाद बाहरी कारकों के कारण मैच कम हो जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

प्रथम श्रेणी मैचों में यह बाजार केवल प्रत्येक टीम की पहली इनिंग पर लागू होता है।

यदि इनिंग निर्दिष्ट संख्या में ओवरों के भीतर स्वाभाविक समापन तक पहुंच जाती है (अर्थात टीम पूरी तरह से आउट हो जाती है या लक्ष्य प्राप्त कर लिया जाता है), तो दांव लागू रहते हैं और इनिंग के अंतिम स्कोर के आधार पर गणना की जाती है।

गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाएगी।

पहली साझेदारी का सर्वोत्तम परिणाम; पहली बार आउट होने पर सर्वाधिक स्कोर।

दांव की गणना प्रत्येक टीम के लिए पहली विकेट गिरने पर स्कोर के आधार पर की जाती है, चाहे बल्लेबाज 'चोटिल' होकर रिटायर हुआ हो या नहीं।

'चोटिल' होकर रिटायर होने वाला खिलाड़ी गणना के प्रयोजनों के लिए आउट नहीं माना जाता है।

यदि कोई टीम अपने निर्धारित ओवरों के अंत तक कोई विकेट नहीं खोती है, तो गणना के लिए अंतिम स्कोर का उपयोग किया जाएगा।

चौकों का कुल; छक्कों का कुल; बाउंड्री का कुल।

केवल बल्ले से सीधे बनाए गए चौके और छक्के बाउंड्री की गणना की जाती है।

ओवरथ्रो, चौकों/छक्कों से बनाए गए रन और 'एक्स्ट्रा' की गणना नहीं की जाती है।

सीमित ओवरों वाले मैचों में प्रत्येक इनिंग में मूल रूप से निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% खेला जाना चाहिए, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो।

सुपर ओवर में चौकों और छक्कों की गणना नहीं की जाती है।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में पूरे मैच की गणना की जाती है। हालांकि, ड्रॉ की स्थिति में दांव बनाए रखने के लिए कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए।

विकेट का कुल।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव बनाए रखने के लिए प्रत्येक इनिंग में मूल रूप से निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% खेला जाना चाहिए, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो।

सुपर ओवर में लिए गए विकेटों की गणना नहीं की जाती है।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में पूरे मैच की गणना की जाती है। हालांकि, यदि मैच ड्रॉ पर समाप्त होता है, तो दांव बनाए रखने के लिए कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए, जब तक कि गणना पहले से न की गई हो।

रनों का कुल।

दांव की गणना मैच में बनाए गए कुल रनों के आधार पर की जाती है।

सुपर ओवर में बनाए गए रनों की गणना नहीं की जाती है।

दंड रन को कुल में केवल तभी शामिल किया जाता है जब वे इनिंग के अंत से पहले दिए गए हों। बाद में जोड़े गए दंड रनों की गणना नहीं की जाती है।

'डक' का कुल।

दांव की गणना मैच में 'डक' (बिना कोई रन बनाए आउट होने वाले खिलाड़ी) की संख्या के आधार पर की जाती है।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव बनाए रखने के लिए प्रत्येक इनिंग में निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% खेला जाना चाहिए, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो।

ड्रॉ प्रथम श्रेणी मैचों में दांव बनाए रखने के लिए कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए, जब तक कि गणना पहले से न की गई हो।

सुपर ओवर में बनाए गए 'डक' की गणना नहीं की जाती है।

'एक्स्ट्रा' का कुल।

'एक्स्ट्रा' (अतिरिक्त रन) में शामिल हैं: चौड़ी गेंदें, गलत गेंदें, बाय, लेग बाय और दंड रन।

यदि एक गेंद से बल्ले से रन और 'एक्स्ट्रा' दोनों बनते हैं (जैसे चौड़ी गेंद या 'नो बॉल'), तो कुल 'एक्स्ट्रा' में केवल 'एक्स्ट्रा' की गणना की जाती है।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में पूरे मैच की गणना की जाती है, लेकिन ड्रॉ की स्थिति में कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए, जब तक कि दांव की गणना पहले से न की गई हो।

रन-आउट का कुल।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में पूरे मैच की गणना की जाती है। हालांकि, ड्रॉ मैच की स्थिति में, दांव बनाए रखने के लिए कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए, जब तक कि गणना पहले से न की गई हो।

सबसे अधिक रन वाले ओवर का कुल।

दांव की गणना मैच के सबसे अधिक रन वाले ओवर के आधार पर की जाती है।

दंड रन को कुल में केवल तभी शामिल किया जाएगा जब वे रन बनने के समय आधिकारिक रूप से दिए गए हों। बाद में किए गए सुधारों की गणना नहीं की जाती है।

सीमित ओवरों वाले मैचों में, यदि कोई भी इनिंग निर्धारित ओवरों के 80% से कम हो जाती है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे, चाहे गणना पहले से निर्धारित हो या न हो।

पहली बाउंड्री।

बाजार की गणना के लिए बाउंड्री बल्ले से बनाई जानी चाहिए।

केवल बल्लेबाज को दी गई बाउंड्री की गणना की जाती है। बाय, लेग बाय और चौड़ी गेंदों की गणना नहीं की जाती है।

नो-बॉल पर बनाई गई बाउंड्री की गणना केवल तभी की जाएगी जब वह बल्लेबाज को दी गई हो।

बाजार की गणना तब की जाएगी जब मैच में वैध बाउंड्री बनाई जाए, चाहे मैच की लंबाई कम हो जाए।

मेडन का कुल।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे, यदि मूल रूप से निर्धारित ओवरों का 80% से कम खेला गया हो।

ड्रॉ टेस्ट या प्रथम श्रेणी मैचों में दांव बनाए रखने के लिए कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए।

सर्वश्रेष्ठ बल्लेबाज।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव बनाए रखने के लिए प्रत्येक इनिंग में मूल रूप से निर्धारित ओवरों का कम से कम 40% खेला जाना चाहिए — जब तक कि टीम पहले ही पूरी तरह से आउट न हो गई हो या अपना लक्ष्य प्राप्त न कर लिया हो।

यदि बल्लेबाज बल्लेबाजी के लिए नहीं आता है, तो उस पर सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि दो या अधिक खिलाड़ी समान रनों के साथ इनिंग समाप्त करते हैं, तो 'डेड हीट' नियम लागू होते हैं।

प्रथम श्रेणी और टेस्ट मैचों में दांव केवल पहली इनिंग पर लागू होते हैं (जब तक अन्यथा निर्दिष्ट न हो), और कम से कम 60 ओवर खेले जाने चाहिए, जब तक कि टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो या इनिंग घोषित न कर दी हो।

सर्वश्रेष्ठ गेंदबाज।

यदि गेंदबाज गेंदबाजी नहीं करता है, तो उस पर सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि दो या अधिक गेंदबाज समान संख्या में विकेट लेते हैं, तो विजेता वह माना जाता है जिसने कम रन दिए हैं।

यदि विजेता अभी भी निर्धारित नहीं है, तो 'डेड हीट' नियम लागू होते हैं।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में बाजार केवल पहली इनिंग पर लागू होता है (जब तक अन्यथा निर्दिष्ट न हो), और कम से कम 60 ओवर खेले जाने चाहिए, जब तक कि टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो या इनिंग घोषित न कर दी हो।

मैच का खिलाड़ी।

दांव की गणना आधिकारिक रूप से घोषित मैच के खिलाड़ी के आधार पर की जाएगी।

यदि दो या अधिक खिलाड़ी यह पुरस्कार साझा करते हैं, तो 'डेड हीट' नियम लागू होते हैं।

यदि आधिकारिक रूप से मैच का खिलाड़ी घोषित नहीं किया जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच की पहली गेंद; मैच की दूसरी गेंद; मैच की तीसरी गेंद।

दांव को लागू रखने के लिए, निर्दिष्ट गेंद फेंकी जानी चाहिए।

चौड़ी गेंदों या नो-बॉल के कारण एक ओवर में छह से अधिक गेंदें हो सकती हैं।

दांव की गणना केवल विशिष्ट गेंद पर की जाती है। उदाहरण के लिए, अनुक्रम में:

चौड़ी गेंद, चौड़ी गेंद, डॉट, एक, चार, विकेट, दो, तीन — डॉट-बॉल तीसरी गेंद है, हालांकि यह पहली वैध गेंद है।

यदि एक गेंद के कई परिणाम होते हैं, तो गणना निम्नलिखित प्राथमिकता क्रम में की जाती है:

1. विकेट; 2. नो बॉल; 3. चौड़ी गेंद; 4. बाय / लेग-बाय; 5. रन (डॉट बॉल सहित)।

उदाहरण: यदि नो बॉल पर चार रन बनाए जाते हैं, तो परिणाम नो बॉल माना जाता है।

यदि एक गेंद से 2 रन और 'रन आउट' होता है, तो दांव की गणना 'विकेट' के रूप में की जाती है।

चौड़ी गेंदों का कुल।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे, यदि बाहरी कारकों (जैसे खराब मौसम) के कारण प्रत्येक इनिंग में निर्धारित ओवरों का 80% से कम पूरा होता है, जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो।

ड्रॉ प्रथम श्रेणी मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे, यदि 200 से कम ओवर खेले गए हों, जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो।

सुपर ओवर में चौड़ी गेंदों की गणना नहीं की जाती है।

प्रति गेंद रनों का कुल।

केवल निर्दिष्ट गेंद पर दिए गए रनों की गणना की जाती है — चाहे वह वैध हो या अवैध।

अवैध गेंदें, जैसे चौड़ी गेंदें, अलग गेंदों के रूप में मानी जाती हैं। उदाहरण के लिए, एक ओवर जिसमें दो चौड़ी गेंदें शामिल हैं, उसमें सामान्य 6 वैध गेंदों के बजाय 8 गेंदें होंगी।

यदि चौड़ी गेंद के बाद चौका आता है, तो इसकी गणना दो अलग बाजारों के रूप में की जाएगी: चौड़ी गेंद 1 के रूप में मानी जाती है, और उसके बाद की गेंद 4 के रूप में।

यदि निर्दिष्ट गेंद किसी भी कारण से नहीं फेंकी गई है, तो उस पर सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

ओवर संख्या में रनों का कुल।

ओवर पूरी तरह से पूरा होना चाहिए, जब तक कि बल्लेबाजी करने वाली टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो, इनिंग घोषित न कर दी हो या ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त न कर लिया हो — जब तक कि बाजार का परिणाम पहले से निर्धारित न हो।

दंड रन को केवल तभी ध्यान में रखा जाएगा जब वे इस ओवर के भीतर किसी विशिष्ट गेंद पर दिए गए हों।

ओवर संख्या में विकेट; ओवर संख्या में चौका-बाउंड्री।

केवल बल्लेबाज को दिए गए चौकों की गणना की जाती है। बाय, लेग-बाय और चौड़ी गेंदें शामिल नहीं हैं।

नो बॉल पर बनाए गए चौकों की गणना की जाएगी, यदि बाउंड्री बल्लेबाज को दी गई हो।

ओवरथ्रो को बल्लेबाज के पक्ष में नहीं गिना जाता है और इस बाजार से बाहर रखा जाता है।

ओवर पूरी तरह से पूरा होना चाहिए, जब तक कि बल्लेबाजी करने वाली टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो, इनिंग घोषित न कर दी हो या अपना लक्ष्य प्राप्त न कर लिया हो — जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो।

ओवर संख्या में छक्का-बाउंड्री।

केवल बल्लेबाज द्वारा लगाए गए छक्कों की गणना की जाती है।

ओवर पूरी तरह से पूरा होना चाहिए, जब तक कि बल्लेबाजी करने वाली टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो, इनिंग घोषित न कर दी हो या अपना लक्ष्य प्राप्त न कर लिया हो — जब तक कि इस बाजार का परिणाम पहले से निर्धारित न हो।

यदि एक गेंद से छह रन बनाए जाते हैं, लेकिन वह बल्लेबाज द्वारा लगाया गया छक्का नहीं है (उदाहरण के लिए, ओवरथ्रो के कारण), तो इस बाजार के लिए इसकी गणना नहीं की जाएगी।

ओवर संख्या में बनाए गए रनों की सटीक संख्या; गेंद से रनों की सटीक संख्या।

केवल निर्दिष्ट गेंद पर बनाए गए रनों की गणना की जाती है। गणना के लिए वैध और अवैध दोनों गेंदें (जैसे चौड़ी गेंदें) मान्य हैं।

चौड़ी गेंद को अलग गेंद माना जाता है। उदाहरण के लिए, दो चौड़ी गेंदों वाले ओवर में छह के बजाय आठ गेंदें होंगी।

यदि चौड़ी गेंद के बाद चौका आता है, तो उन्हें अलग बाजारों के रूप में माना जाएगा: पहले की गणना 1 रन (चौड़ी गेंद) के रूप में, दूसरे की 4 रन (वैध गेंद) के रूप में।

ओवर में रनों का कुल (सम/विषम)।

दांव की गणना इस आधार पर की जाती है कि निर्दिष्ट ओवर में बनाए गए कुल रन सम हैं या विषम।

ओवर पूरी तरह से पूरा होना चाहिए, जब तक कि बल्लेबाजी करने वाली टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो, इनिंग घोषित न कर दी हो या ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त न कर लिया हो।

शून्य रन का कुल सम संख्या माना जाएगा।

मैच में रनों का कुल (सम/विषम)।

दांव की गणना इस आधार पर की जाती है कि मैच में बनाए गए कुल रन सम हैं या विषम।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में पूरे मैच की गणना की जाती है; हालांकि ड्रॉ मैच की स्थिति में दांव बनाए रखने के लिए कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए।

पेनल्टी रन केवल तभी गणना में शामिल किए जाएंगे जब वे खेल के दौरान आधिकारिक तौर पर कुल स्कोर में जोड़े गए हों, न कि बाद में जोड़े गए हों।

पहले 5/6/10/15/20 ओवरों में कुल रन।

बताई गई ओवरों की संख्या पूरी तरह से पूरी होनी चाहिए ताकि दांव वैध रहें, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

यदि इनिंग बताई गई ओवरों की संख्या के भीतर स्वाभाविक रूप से समाप्त हो जाती है (उदाहरण के लिए, टीम पूरी तरह से आउट हो गई या लक्ष्य प्राप्त कर लिया गया), तो दांव इनिंग के अंतिम स्कोर के आधार पर निपटाए जाएंगे।

पेनल्टी रन कुल में केवल तभी शामिल किए जाएंगे जब वे खेल के दौरान आधिकारिक तौर पर कुल स्कोर में जोड़े गए हों। बाद में किए गए समायोजनों को ध्यान में नहीं रखा जाएगा।

रद्द किए गए मैच के मामले में दांव रद्द कर दिए जाएंगे, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

पहले 5/10/15 ओवरों में कुल आउट हुए खिलाड़ी।

यदि बताई गई ओवरों की संख्या पूरी नहीं होती है तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे, जब तक कि बल्लेबाजी करने वाली टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो, इनिंग समाप्त नहीं की हो, अपना लक्ष्य प्राप्त नहीं कर लिया हो या दांव का परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

निपटान के उद्देश्य से, यदि बल्लेबाज 'timed out' या 'retires out' से आउट होता है, तो माना जाता है कि आउट होना पिछली गेंद पर हुआ था।

3 परिणामों पर दांव। इनिंग।

दांव केवल तभी वैध रहेंगे जब दोनों टीमें अपनी पहली इनिंग पूरी तरह से पूरी कर लें।

इनिंग में रन।

सीमित ओवरों वाले मैचों में टीम के पास मूल रूप से निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% खेलने का अवसर होना चाहिए। अन्यथा दांव रद्द कर दिए जाएंगे, जब तक कि निपटान पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में इनिंग में कम से कम 60 ओवर खेले जाने चाहिए, जब तक कि बताई गई टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो या इनिंग समाप्त नहीं की हो।

पेनल्टी रन अंतिम कुल में शामिल किए जाएंगे यदि वे इनिंग के अंत से पहले जोड़े गए थे। बाद में जोड़े गए रनों को ध्यान में नहीं रखा जाएगा।

इनिंग में कुल आउट हुए खिलाड़ी।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव बनाए रखने के लिए मूल रूप से निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% खेला जाना चाहिए, जब तक कि निपटान पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में इनिंग में कम से कम 60 ओवर खेले जाने चाहिए, जब तक कि टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो या इनिंग समाप्त नहीं की हो।

इनिंग में कुल चौके; इनिंग में कुल छक्के।

केवल बल्ले से सीधे बनाए गए चौके या छक्के गिने जाते हैं। ओवरथ्रो, सभी रन-चौके और 'extras' को बाहर रखा जाता है।

सीमित ओवरों वाले मैचों में मूल रूप से निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% खेला जाना चाहिए, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

सुपर ओवर में बनाए गए चौके और छक्के गिने नहीं जाते।

इनिंग में कुल 'extras'।

इसमें वाइड, नो बॉल, बाई और लेग-बाई शामिल हैं। नो बॉल के लिए उस गेंद पर बनाए गए किसी भी अतिरिक्त रन को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

सुपर ओवर में दर्ज किए गए 'extras' गिने नहीं जाते।

इनिंग में कुल रन-आउट।

सुपर ओवर में हुए रन-आउट गिने नहीं जाते।

इनिंग में कुल वाइड गेंदें।

सुपर ओवर में की गई वाइड गेंदें गिनी नहीं जाती हैं।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में इनिंग में कम से कम 60 ओवर खेले जाने चाहिए, जब तक कि बल्लेबाजी करने वाली टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो या इनिंग समाप्त नहीं की हो।

इनिंग में सर्वश्रेष्ठ बल्लेबाज।

यह बाजार उस बल्लेबाज के आधार पर निपटाया जाता है जो टीम की इनिंग में सबसे अधिक रन बनाएगा।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव बनाए रखने के लिए प्रत्येक इनिंग में मूल रूप से निर्धारित ओवरों का कम से कम 40% खेला जाना चाहिए, जब तक कि टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो या अपना लक्ष्य पहले प्राप्त नहीं कर ले।

यदि दो या अधिक खिलाड़ी समान संख्या में रन बनाते हैं, तो 'डेड-हीट' नियम लागू होते हैं।

इनिंग में सर्वश्रेष्ठ गेंदबाज।

यह बाजार उस गेंदबाज के आधार पर निपटाया जाता है जो एक इनिंग में सबसे अधिक विकेट लेगा।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव बनाए रखने के लिए प्रत्येक इनिंग में निर्धारित ओवरों का कम से कम 40% खेला जाना चाहिए, जब तक कि टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो या अपना लक्ष्य पहले प्राप्त नहीं कर ले।

यदि गेंदबाज गेंदबाजी नहीं करता है, तो उस पर दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

खिलाड़ी के कुल रन; खिलाड़ी 10/25/50/75/100 रन बनाएगा; उच्चतम व्यक्तिगत स्कोर; सर्वश्रेष्ठ बल्लेबाज का कुल।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे यदि इनिंग को दांव लगाने के समय मूल रूप से निर्धारित ओवरों की संख्या से 20% से अधिक कम कर दिया जाता है, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

कोई भी दांव जो तब लगाया गया जब आगे कोई खेल नहीं हो रहा है, रद्द कर दिया जाएगा।

यदि बल्लेबाज 'चोटिल' होकर मैदान छोड़ता है और वापस नहीं आता है, तो निपटान उस समय के स्कोर पर आधारित होगा जब वह गया था। यदि बल्लेबाज वापस आता है और अतिरिक्त रन बनाता है, तो उन्हें निपटान के उद्देश्य से जोड़ा जाएगा।

कंकशन के कारण खिलाड़ी के प्रतिस्थापन के मामले में, मूल खिलाड़ी पर दांव उसके अंतिम स्कोर के आधार पर निपटाए जाएंगे (यदि वह बल्लेबाजी करने आया था) या रद्द कर दिए जाएंगे (यदि वह बल्लेबाजी करने नहीं आया था)। प्रतिस्थापन खिलाड़ी के लिए एक नया बाजार बनाया जाएगा।

बल्लेबाज द्वारा अपनी अंतिम गेंद का सामना करने के बाद लगाए गए दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

लाइव दांव: दांव बनाए रखने के लिए बल्लेबाज को गेंद फेंके जाने के समय मैदान पर होना चाहिए।

मैच-पूर्व दांव: बल्लेबाज का मैदान पर होना आवश्यक नहीं है यदि उसकी टीम के पास दांव लगाने के समय आवंटित ओवरों का कम से कम 80% खेलने का अवसर था।

सर्वश्रेष्ठ बल्लेबाज की टीम।

'सर्वश्रेष्ठ बल्लेबाज' बाजार के समान नियम लागू होते हैं।

टाई के मामले में 'डेड-हीट' नियम लागू होते हैं।

सर्वश्रेष्ठ गेंदबाज की टीम।

'सर्वश्रेष्ठ गेंदबाज' बाजार के समान नियम लागू होते हैं।

50 और जीत।

बताए गए बल्लेबाज की टीम के पास मूल रूप से निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% खेलने का अवसर होना चाहिए, अन्यथा सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे — जब तक कि बल्लेबाज पहले ही 50 रन न बना चुका हो।

दांव जीतने के लिए, बताए गए बल्लेबाज को कम से कम 50 रन बनाने चाहिए और उसकी टीम को आधिकारिक परिणाम के अनुसार मैच जीतना चाहिए।

यदि आधिकारिक परिणाम घोषित नहीं किया जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे, चाहे बल्लेबाज ने 50 से अधिक रन बनाए हों या नहीं।

50/100 रन बनाएगा।

दांव इस पर निपटाए जाते हैं कि चयनित बल्लेबाज मैच में कम से कम 50 या 100 रन बनाता है या नहीं।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे यदि मैच को मूल रूप से निर्धारित ओवरों के 80% से कम तक कम कर दिया जाता है — जब तक कि निपटान पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

टेस्ट और प्रथम श्रेणी मैचों में जो ड्रॉ हैं, दांव बनाए रखने के लिए कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए।

खिलाड़ी के कुल चौके; खिलाड़ी के कुल छक्के।

केवल बल्ले से सीधे बनाए गए चौके/छक्के गिने जाते हैं। ओवरथ्रो, सभी रन-चौके और 'extras' को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे यदि इनिंग को दांव लगाने के समय निर्धारित ओवरों से 20% से अधिक कम कर दिया जाता है — जब तक कि निपटान पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

किसी भी कारण से आगे कोई खेल न होने पर लगाए गए कोई भी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सुपर ओवर में बनाए गए चौके/छक्के गिने नहीं जाते।

आउट होने का तरीका (2 परिणाम); आउट होने का तरीका (7 परिणाम); आउट होने का तरीका (6 परिणाम); खिलाड़ी के आउट होने का तरीका।

यदि बताया गया बल्लेबाज आउट नहीं होता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मान्य आउट होने के तरीकों में शामिल हैं: 'Bowled', 'Caught', 'LBW', 'Run Out', 'Stumped', 'Obstructing the Field', 'Hit the Ball Twice', 'Hit Wicket' और 'Timed Out'।

यदि बताया गया बल्लेबाज मैदान छोड़ता है और वापस नहीं आता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे। यदि बल्लेबाज वापस आता है और आउट होता है, तो दांव वैध रहते हैं।

यदि बताया गया विकेट नहीं गिरता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

2 परिणामों वाले बाजार में, 'Caught' में फील्डर का कैच, कीपर का कैच और संयुक्त कैच शामिल हैं। अन्य सभी तरीके 'Not Caught' माने जाते हैं।

अगला आउट होने वाला।

दांव बनाए रखने के लिए दोनों बताए गए बल्लेबाजों को मैदान पर होना चाहिए जब उनमें से एक आउट होता है।

यदि एक बल्लेबाज मैदान छोड़ता है (चोटिल होकर या किसी अन्य कारण से), तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे और एक नया बाजार बनाया जाएगा।

यदि किसी भी कारण से विकेट नहीं गिरता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

आउट होने तक टीम का कुल।

निपटान के उद्देश्य से बताए गए विकेट गिरने के समय टीम का स्कोर उपयोग किया जाएगा।

यदि बल्लेबाज 'चोटिल' होकर मैदान छोड़ता है और उसका प्रतिस्थापन किया जाता है, तो इसे विकेट गिरना नहीं माना जाता है। बाजार तब तक निपटाया नहीं जाएगा जब तक विकेट न गिरे।

यदि इनिंग स्वाभाविक रूप से समाप्त होती है (घोषणा या लक्ष्य प्राप्ति), तो निपटान के लिए इनिंग का अंतिम स्कोर उपयोग किया जाएगा।

आगे कोई खेल न होने पर लगाए गए दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि बारिश के कारण खेल बाधित होता है, तो बाधा से पहले लगाए गए दांव निपटाए जाएंगे यदि कुल पहले ही प्राप्त हो चुका है, या रद्द कर दिए जाएंगे यदि वह प्राप्त नहीं हुआ है और आगे कोई खेल नहीं होता है।

पेनल्टी रन गिने जाते हैं।

बल्लेबाजों की तुलना।

दांव इनिंग में बताए गए बल्लेबाजों के आधिकारिक परिणामों के आधार पर निपटाए जाते हैं।

यदि दोनों बल्लेबाज समान संख्या में रन बनाते हैं, तो दांव 'डेड-हीट' के रूप में निपटाया जाएगा।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे यदि दांव लगाने के बाद बाहरी कारकों (जैसे खराब मौसम) के कारण किसी भी इनिंग में निर्धारित ओवरों का 80% से कम पूरा हो जाता है, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

गेंदबाजों की तुलना।

दांव इनिंग में बताए गए गेंदबाज के आधिकारिक परिणामों के आधार पर निपटाए जाते हैं।

यदि दोनों गेंदबाज समान संख्या में विकेट लेते हैं, तो दांव 'डेड-हीट' के रूप में निपटाया जाएगा।

श्रृंखला विजेता।

श्रृंखला बाजारों पर दांव वैध रहते हैं यदि कम से कम एक निर्धारित मैच पूरा हो जाता है, जब तक कि अन्यथा न कहा गया हो।

यदि दांव लगाने के बाद श्रृंखला में आगे कोई खेल नहीं होता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि श्रृंखला ड्रॉ पर समाप्त होती है और 'ड्रॉ' विकल्प प्रदान नहीं किया गया था, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

2 टेस्ट मैचों के बाद श्रृंखला विजेता।

श्रृंखला बाजारों पर दांव वैध रहते हैं यदि कम से कम दो निर्धारित मैच पूरे हो जाते हैं, जब तक कि अन्यथा न कहा गया हो।

श्रृंखला हैंडिकैप।

दांव रद्द कर दिए जाएंगे यदि निर्धारित खेलों की संख्या (दांव लगाने के बाद) पूरी नहीं होती है, जब तक कि दांव का निपटान पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

इनिंग में सबसे अधिक स्कोर करने वाली टीम; श्रृंखला का सटीक स्कोर।

दांव रद्द कर दिए जाएंगे यदि निर्धारित खेलों की संख्या नहीं खेली जाती है, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

पहले टेस्ट मैच/श्रृंखला का परिणाम।

यदि श्रृंखला ड्रॉ पर समाप्त होती है और 'ड्रॉ' विकल्प प्रदान नहीं किया गया था, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

श्रृंखला का खिलाड़ी।

किसी भी घोषित खिलाड़ी पर दांव जो बताई गई श्रृंखला में भाग नहीं लेता है, रद्द कर दिए जाएंगे।

विजेता की घोषणा ICC द्वारा की जाती है।

'डेड-हीट' नियम लागू होते हैं।

मैच पर सभी दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार निपटाए जाएंगे।

यदि कोई आधिकारिक परिणाम नहीं है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

श्रृंखला में टॉस विजेता।

श्रृंखला में सबसे अधिक टॉस जीत।

दांव रद्द कर दिए जाएंगे यदि निर्धारित संख्या में टॉस नहीं होते हैं, जब तक कि निपटान पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

सम संख्या में मैचों वाली श्रृंखला में टाई के मामले में, dead-heat नियम लागू होते हैं।

श्रृंखला में कुल रन।

श्रृंखला के सभी मैचों में बनाए गए कुल रनों के आधार पर गणना की जाती है।

सीमित ओवरों वाले मैचों की श्रृंखला में, श्रृंखला के सभी मैचों में मूल रूप से निर्धारित ओवरों का कम से कम 90% खेला जाना चाहिए, जब तक कि निपटान पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों की श्रृंखलाओं में पूरा मैच गिना जाता है, लेकिन ड्रॉ मैच के मामले में, प्रत्येक मैच में कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए।

श्रृंखला में कुल चौके; श्रृंखला में कुल छक्के; श्रृंखला में कुल बाउंड्री।

श्रृंखला के सभी मैचों में बनाए गए कुल चौकों/छक्कों/बाउंड्री के आधार पर गणना की जाती है।

सीमित ओवरों वाले मैचों की श्रृंखला में श्रृंखला के सभी मैचों में मूल रूप से निर्धारित ओवरों का कम से कम 90% खेला जाना चाहिए, जब तक कि निपटान पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

केवल बल्ले से बनाए गए चौके/छक्के गिने जाते हैं। ओवरथ्रो, सभी रन-चौके/छक्के और 'extras' को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों की श्रृंखलाओं में पूरा मैच गिना जाता है, लेकिन ड्रॉ मैच के मामले में प्रत्येक मैच में कम से कम 200 ओवर खेले जाने चाहिए।

श्रृंखला में सबसे अधिक चौके; श्रृंखला में सबसे अधिक छक्के।

श्रृंखला के सभी मैचों में टीम द्वारा बनाए गए कुल चौकों/छक्कों के आधार पर गणना की जाती है।

सीमित ओवरों वाले मैचों की श्रृंखला में सभी मैचों में मूल रूप से निर्धारित ओवरों का कम से कम 90% खेला जाना चाहिए, जब तक कि निपटान पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

श्रृंखला में सबसे अधिक रन-आउट।

श्रृंखला के सभी मैचों में दर्ज किए गए सबसे अधिक रन-आउट के आधार पर गणना की जाती है।

यदि दांव लगाने के बाद आगे कोई खेल नहीं होता है, तो ये दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

श्रृंखला में कुल वाइड गेंदें; श्रृंखला में कुल 'extras'।

श्रृंखला के सभी मैचों से वाइड, नो-बॉल, बाई, लेग-बाई और पेनल्टी रन शामिल हैं।

सुपर ओवर में वाइड गेंदें/'extras' गिने नहीं जाते।

श्रृंखला में सबसे अधिक 'extras'; श्रृंखला में कुल विकेट।

श्रृंखला के सभी मैचों में गिरे कुल विकेटों के आधार पर गणना की जाती है।

सुपर ओवर में गिरने वाले विकेट गिने नहीं जाते।

श्रृंखला में कुल रन-आउट; श्रृंखला में कुल 'डक'।

श्रृंखला के सभी मैचों में दर्ज किए गए कुल रन-आउट या डक के आधार पर गणना की जाती है।

सुपर ओवर में रन-आउट और डक गिने नहीं जाते।

प्रत्येक टीम श्रृंखला में बनाएगी।

दोनों टीमों को श्रृंखला के सभी मैचों में बताए गए कुल से अधिक या कम रन बनाने होंगे।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में प्रत्येक इनिंग में कम से कम 60 ओवर खेले जाने चाहिए, जब तक कि बताई गई टीम पूरी तरह से आउट न हो गई हो या इनिंग समाप्त नहीं की हो।

श्रृंखला में कुल मेडन।

श्रृंखला के सभी मैचों में खेले गए कुल मेडन-ओवरों के आधार पर गणना की जाती है।

सुपर ओवर में खेले गए मेडन गिने नहीं जाते।

श्रृंखला में सर्वश्रेष्ठ बल्लेबाज का कुल।

श्रृंखला के सभी मैचों में सभी सर्वश्रेष्ठ बल्लेबाजों के संयुक्त कुल के आधार पर गणना की जाती है।

श्रृंखला के सबसे स्कोरिंग ओवर में कुल।

श्रृंखला के सभी मैचों में सभी सबसे स्कोरिंग ओवरों के संयुक्त कुल के आधार पर गणना की जाती है।

कैच में लिए गए कुल विकेट।

मैच के दौरान खिलाड़ियों द्वारा कैच में लिए गए कुल विकेट। सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे यदि बाहरी कारकों (मौसम सहित) के कारण दांव लगाने के बाद किसी भी इनिंग में निर्धारित ओवरों का 80% से कम पूरा हो जाता है, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

सुपर ओवर में किए गए कैच गिने नहीं जाते।

टीम द्वारा कैच में लिए गए कुल विकेट (गेंदबाजी करने वाली टीम के लिए गणना की जाती है)

इनिंग में खिलाड़ियों द्वारा कैच में लिए गए कुल विकेट। सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे यदि बाहरी कारकों (खराब मौसम सहित) के कारण दांव लगाने के बाद किसी भी इनिंग में निर्धारित ओवरों का 80% से कम पूरा हो जाता है, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

टीम बाजार गेंदबाजी करने वाली टीम के दृष्टिकोण से निपटाए जाते हैं। सुपर ओवर में किए गए कैच गिने नहीं जाते।

टीम के कुल डॉट बॉल (बाई, लेग-बाई सहित)।

प्रत्येक टीम के लिए इनिंग में कुल डॉट बॉल। सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे यदि बाहरी कारकों (खराब मौसम सहित) के कारण दांव लगाने के बाद किसी भी इनिंग में निर्धारित ओवरों का 80% से कम पूरा हो जाता है, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

सुपर ओवर में डॉट बॉल गिने नहीं जाते।

मैच में मांकडिंग।

यह गेंदबाज की उस कार्रवाई को संदर्भित करता है जिसमें वह नॉन-स्ट्राइकर बल्लेबाज को आउट करता है यदि वह गेंद छोड़े जाने से पहले अपनी क्रीज छोड़ देता है।

कोई एक टीम ठीक 'नेल्सन' (111 रन) बनाएगी।

दांव जीतता है यदि कोई भी टीम अपनी इनिंग ठीक 111 रन पर समाप्त करती है। सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे यदि बाहरी कारकों (खराब मौसम सहित) के कारण दांव लगाने के बाद किसी भी इनिंग में निर्धारित ओवरों का 80% से कम पूरा हो जाता है, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

डबल 'नेल्सन' (222) और ट्रिपल 'नेल्सन' (333) गिने नहीं जाते।

कोई भी सलामी बल्लेबाज इनिंग के अंत तक टिकेगा।

यदि दो शुरुआती बल्लेबाजों में से कम से कम एक पारी के अंत तक क्रीज़ पर रहता है तो बेट जीत जाती है। सीमित ओवरों वाले मैचों में, बेट लगाने के बाद किसी भी पारी में बाहरी कारकों (खराब मौसम सहित) के कारण निर्धारित ओवरों का 80% से कम पूरा होने पर बेटें रद्द कर दी जाएंगी, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

बाउंड्री से बने रनों का प्रतिशत।

मैच में कुल रनों के सापेक्ष बाउंड्री से बने रनों का प्रतिशत। सीमित ओवरों वाले मैचों में, बेट लगाने के बाद किसी भी पारी में बाहरी कारकों (खराब मौसम सहित) के कारण निर्धारित ओवरों का 80% से कम पूरा होने पर बेटें रद्द कर दी जाएंगी, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

सुपर ओवर में बनाए गए रन और बाउंड्री को ध्यान में नहीं रखा जाता।

टीम के बाउंड्री से बने रनों का प्रतिशत।

पारी में कुल रनों के सापेक्ष टीम के बाउंड्री से बने रनों का प्रतिशत। सीमित ओवरों वाले मैचों में, बेट लगाने के बाद किसी भी पारी में बाहरी कारकों (खराब मौसम सहित) के कारण निर्धारित ओवरों का 80% से कम पूरा होने पर बेटें रद्द कर दी जाएंगी, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

«पावरप्ले» में कुल रन (दोनों टीमें)।

इस बाज़ार पर बेटें दोनों टीमों द्वारा मिलकर «पावरप्ले» ओवरों के दौरान बनाए गए कुल रनों के आधार पर तय की जाती हैं। T20 मैचों में «पावरप्ले» का अर्थ प्रत्येक टीम की पारी के पहले 6 ओवर होते हैं। ODI मैचों में — प्रत्येक टीम की पारी के पहले 10 ओवर।

भले ही मैच बाहरी कारकों (जैसे बारिश) के कारण छोटा कर दिया गया हो, यह बाज़ार प्रत्येक टीम के लिए पूर्ण 6 ओवर (T20) या 10 ओवर (ODI) के आधार पर तय किया जाएगा। बताई गई ओवर संख्या पूरी तरह खेली जानी चाहिए, जब तक कि परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो; अन्यथा बेटें रद्द कर दी जाएंगी।

यदि «पावरप्ले» निर्धारित ओवरों के भीतर स्वाभाविक रूप से समाप्त हो जाता है (उदाहरण के लिए, टीम पूरी तरह आउट हो जाती है या लक्ष्य प्राप्त कर लेती है), तो बेटें वैध रहती हैं और पारी के अंतिम स्कोर के आधार पर तय की जाती हैं।

«एक्स्ट्राज़» और पेनल्टी रन गणना के प्रयोजन के लिए अंतिम टोटल में शामिल किए जाएंगे, यदि वे खेल के दौरान आधिकारिक रूप से कुल स्कोर में जोड़े गए थे, लेकिन यदि वे बाद में जोड़े गए हों तो नहीं।

खिलाड़ी के मैदान पर रहने का समय।

इस बाज़ार पर बेटें उस कुल समय (मिनटों में) के आधार पर तय की जाती हैं जो निर्दिष्ट खिलाड़ी अपनी पारी के दौरान मैदान पर बिताता है — उस क्षण से जब वह अपनी पहली वैध गेंद का सामना करता है, उस क्षण तक जब वह आउट हो जाता है या पारी समाप्त हो जाती है, इनमें से जो पहले हो।

समय वास्तविक मिनटों में मापा जाता है, गेंदों या ओवरों में नहीं। यदि खिलाड़ी बल्लेबाजी के लिए नहीं आता है, तो बेटें रद्द कर दी जाएंगी। यदि खिलाड़ी रिटायर हो जाता है या नाबाद रहता है, तो उस क्षण तक का समय ध्यान में रखा जाता है।

बारिश या किसी अन्य रुकावट के कारण देरी होने की स्थिति में, समय रुक जाता है और खेल फिर से शुरू होने पर पुनः आरंभ हो जाता है।

आधिकारिक समय मुख्य रूप से ESPNcricinfo स्कोरबोर्ड की सहायता से निर्धारित किया जाता है। यदि खिलाड़ी को बल्लेबाजी का अवसर मिलने से पहले मैच रद्द हो जाता है, तो सभी बेटें रद्द कर दी जाएंगी।

यदि ESPNcricinfo अपूर्ण या स्पष्ट रूप से गलत जानकारी प्रदान करता है, तो हम बाज़ार की गणना के लिए अपने स्वयं के निर्णय का उपयोग करने का अधिकार सुरक्षित रखते हैं।

सुपर ओवर में बिताया गया समय ध्यान में नहीं रखा जाता।

बैट टूट जाएगा।

इस बाज़ार पर बेटें इस आधार पर तय की जाती हैं कि मैच के दौरान बैट दृश्य रूप से और स्पष्ट रूप से टूटेगा या नहीं, चाहे गेंद के प्रहार से या सामान्य उपयोग के परिणामस्वरूप।

बैट टूटा हुआ माना जाता है यदि वह फट जाता है, स्पष्ट रूप से दरार पड़ जाती है या उसका कोई भाग अलग हो जाता है (उदाहरण के लिए, ब्लेड, हैंडल)।

सौंदर्य संबंधी क्षति या मामूली दरारें ध्यान में नहीं रखी जाती हैं। केवल लाइव खेल के दौरान होने वाली घटनाएं ध्यान में रखी जाती हैं — वार्म-अप के दौरान या मैच के बाद नहीं।

यह बाज़ार हमारे आंतरिक स्रोतों और आधिकारिक प्रसारणों को देखकर तय किया जाता है। गणना के लिए बाहरी वेबसाइटों या तृतीय-पक्ष रिपोर्टों का उपयोग नहीं किया जाता है। हमारा निर्णय अंतिम है, विशेष रूप से उन मामलों में जहां आधिकारिक पुष्टि नहीं है।

टूर्नामेंट विजेता (आउटराइट) पर बेटिंग के नियम।

टूर्नामेंट विजेता बाज़ारों पर भाग न लेने वाले खिलाड़ियों के संबंध में निम्नलिखित नियम लागू होते हैं:

बाज़ार; T10; T20; एकदिवसीय; टेस्ट; छक्के; 13; 12; 8; चौके; 17; 26; 42; 117; अर्धशतक; शतक; विकेट; 14; रन-आउट; डक; रन; 325; 465; कैच; फील्डर कैच; कैच एंड बोल्ड; स्टंप्ड; बोल्ड; LBW; आउट; चोट के कारण बाहर; विकेट पर प्रहार; नॉन-रनर (भाग न लेने वाले) के लिए आवंटन।

नॉन-रनर के लिए आवंटन केवल उन मैचों पर लागू होता है जो बाधित हुए थे और जिनका आधिकारिक परिणाम नहीं है।

यह आवंटन छोटे किए गए मैच में ध्यान में नहीं रखा जाएगा यदि उसका आधिकारिक परिणाम है।

बाधित मैच की स्थिति में, टूर्नामेंट विजेता बाज़ारों में एक निश्चित संख्या जोड़ी जाएगी।

विभिन्न प्रारूपों के लिए मान ऊपर दी गई तालिका में दिए गए हैं।

इस बाज़ार की गणना टूर्नामेंट के आधिकारिक परिणाम के अनुसार की जाती है।

यदि टूर्नामेंट बराबरी के परिणाम के साथ समाप्त होता है, तो «डेड-हीट» (मृत बराबरी) नियम लागू होते हैं।

यदि टूर्नामेंट रद्द हो जाता है, तो बेटें रद्द कर दी जाती हैं।

टूर्नामेंट में रन।

इस बाज़ार की गणना टूर्नामेंट समाप्त होने के बाद की जाती है।

बाधित मैच/मैचों की स्थिति में, इस बाज़ार की गणना के लिए नॉन-रनर के लिए आवंटन लागू किया जाएगा।

नॉन-रनर के लिए आवंटन केवल पूरी तरह बाधित मैचों पर लागू होता है, छोटे किए गए मैचों पर नहीं।

टूर्नामेंट में छक्के; टूर्नामेंट में चौके; टूर्नामेंट में विकेट।

बाधित मैच की स्थिति में, इस बाज़ार की गणना के लिए नॉन-रनर के लिए आवंटन लागू किया जाएगा।

टूर्नामेंट में डक; टूर्नामेंट के सर्वश्रेष्ठ बल्लेबाज।

यह बाज़ार टूर्नामेंट में सबसे अधिक रन बनाने वाला खिलाड़ी है।

गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर, टूर्नामेंट समाप्त होने के बाद की जाती है।

टूर्नामेंट का सर्वश्रेष्ठ गेंदबाज।

यह बाज़ार टूर्नामेंट में सबसे अधिक विकेट लेने वाला खिलाड़ी है।

टूर्नामेंट में टीम का सर्वश्रेष्ठ बल्लेबाज।

यह बाज़ार टूर्नामेंट में निर्दिष्ट टीम में सबसे अधिक रन बनाने वाला खिलाड़ी है।

टूर्नामेंट में टीम का सर्वश्रेष्ठ गेंदबाज।

यह बाज़ार टूर्नामेंट में निर्दिष्ट टीम में सबसे अधिक विकेट लेने वाला खिलाड़ी है।

टूर्नामेंट में सबसे अधिक टॉस जीत।

गणना टूर्नामेंट में टॉस जीत की संख्या के आधार पर की जाती है।

बराबरी की स्थिति में, «डेड-हीट» (मृत बराबरी) नियम लागू होते हैं।

टूर्नामेंट में सबसे अधिक रन।

गणना टूर्नामेंट में सबसे अधिक रन बनाने वाली टीम के आधार पर, टूर्नामेंट समाप्त होने के बाद आधिकारिक परिणाम के अनुसार की जाती है।

यदि टूर्नामेंट रद्द हो जाता है, तो सभी बेटें रद्द कर दी जाती हैं।

टूर्नामेंट में सबसे अधिक छक्के।

गणना टूर्नामेंट में सबसे अधिक छक्के लगाने वाली टीम के आधार पर, टूर्नामेंट समाप्त होने के बाद आधिकारिक परिणाम के अनुसार की जाती है।

टूर्नामेंट में सबसे अधिक चौके।

गणना टूर्नामेंट में सबसे अधिक चौके लगाने वाली टीम के आधार पर, टूर्नामेंट समाप्त होने के बाद आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है।

टूर्नामेंट में खिलाड़ी के कुल छक्के।

गणना निर्दिष्ट खिलाड़ी द्वारा टूर्नामेंट में लगाए गए कुल छक्कों के आधार पर, टूर्नामेंट समाप्त होने के बाद आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है।

टूर्नामेंट में खिलाड़ी के कुल चौके।

गणना निर्दिष्ट खिलाड़ी द्वारा टूर्नामेंट में लगाए गए कुल चौकों के आधार पर, टूर्नामेंट समाप्त होने के बाद आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है।

टूर्नामेंट में सबसे अधिक छक्के लगाने वाला खिलाड़ी।

गणना टूर्नामेंट में सबसे अधिक छक्के लगाने वाले खिलाड़ी के आधार पर, टूर्नामेंट समाप्त होने के बाद आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है।

टूर्नामेंट में सबसे अधिक चौके लगाने वाला खिलाड़ी।

गणना टूर्नामेंट में सबसे अधिक चौके लगाने वाले खिलाड़ी के आधार पर, टूर्नामेंट समाप्त होने के बाद आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है।

दिन के बल्लेबाजों की तुलना।

आज के मैचों में निर्दिष्ट खिलाड़ियों के आंकड़ों (रन/चौके/छक्के) की तुलना करता है और आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना की जाती है।

यदि कोई एक मैच बाधित हो जाता है, तो सभी बेटें रद्द कर दी जाती हैं।

बराबरी की स्थिति में «डेड-हीट» (मृत बराबरी) नियम लागू होते हैं।

«विजेता» बाज़ार की गणना खिलाड़ियों के कुल रनों के आधार पर की जाती है।

दिन के गेंदबाजों की तुलना।

आज के मैचों में निर्दिष्ट खिलाड़ियों के विकेटों की तुलना करता है और आधिकारिक परिणाम के आधार पर गणना की जाती है।

«विजेता» बाज़ार की गणना खिलाड़ियों के कुल विकेटों के आधार पर की जाती है।

टूर्नामेंट में कुल आउट:; फील्डर कैच (Fielder Catches); विकेटकीपर कैच (Keeper Catche); कैच एंड बोल्ड (Caught and Bowled); विकेटकीपर द्वारा स्टंप (Stumped); बोल्ड (Bowled); रिटायर आउट (Retired Outs); चोट के कारण रिटायर (Retired Hurts); विकेट पर प्रहार (Hits Wicket); रन-आउट (Run Outs)।

इन बाज़ारों की गणना टूर्नामेंट समाप्त होने के बाद की जाती है।

बाधित मैच/मैचों की स्थिति में इस बाज़ार की गणना के लिए नॉन-रनर के लिए आवंटन लागू किया जाएगा।

अर्धशतक; टूर्नामेंट में दोहरे शतक।

बाधित मैच/मैचों की स्थिति में इस बाज़ार की गणना के लिए नॉन-रनर का आवंटन लागू किया जाएगा।

टूर्नामेंट में प्रति ओवर/पारी सबसे अधिक रन; शुरुआती जोड़ी; मैच में व्यक्तिगत स्कोर; मैच में चौके; मैच में छक्के।

यह बाज़ार टूर्नामेंट के दौरान किसी भी ओवर/पारी/मैच में बनाए गए सबसे अधिक रन/चौके/छक्के है।

गणना टूर्नामेंट समाप्त होने के बाद आधिकारिक परिणाम के अनुसार की जाएगी।

टूर्नामेंट में छह छक्कों वाले ओवरों का कुल।

ओवर पूरी तरह खेला जाना चाहिए, जब तक कि टीम All Out न हो जाए, पारी समाप्त (Declares) न घोषित करे या उस ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त न कर ले।

केवल बैट से लगाए गए छक्के ध्यान में रखे जाते हैं — ओवरथ्रो, छक्कों पर सभी रन और एक्स्ट्रा रन नहीं गिने जाते।

सुपर ओवर में बनाए गए छक्के ध्यान में नहीं रखे जाते।

टूर्नामेंट में गेंदबाज की इकॉनमी।

केवल खिलाड़ी द्वारा खेले गए मैच ध्यान में रखे जाते हैं।

T20 प्रारूप के लिए कम से कम 20 ओवर खेले जाने चाहिए।

ODI प्रारूप के लिए कम से कम 30 ओवर खेले जाने चाहिए।

टीम № मैच जीतेगी और शुरुआती साझेदारी जीतेगी।

सीमित ओवरों वाले मैचों में, बेट लगाने के बाद बाहरी कारकों, जिनमें खराब मौसम शामिल है, के कारण किसी भी पारी में निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% पूरा न होने पर बेटें रद्द कर दी जाएंगी, जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो चुकी हो।

किसी भी कारण से इसके बाद कोई खेल न होने पर लगाई गई कोई भी बेट रद्द कर दी जाएगी।

शुरुआती साझेदारी में बराबरी की स्थिति में बाज़ार को हार के रूप में तय किया जाएगा।

मैच में बराबरी की स्थिति में बाज़ार रद्द कर दिया जाएगा।

टीम № मैच जीतेगी और टॉस जीतेगी और शुरुआती साझेदारी जीतेगी

यदि टॉस नहीं हुआ, तो बेट रद्द कर दी जाएगी।

टीम № मैच जीतेगी और मैच में कुल रन-आउट 1.5 से अधिक।

सीमित ओवरों वाले मैचों में, बाहरी कारकों, जिनमें खराब मौसम शामिल है, के कारण किसी भी पारी में निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% पूरा न होने पर बेटें रद्द कर दी जाएंगी, जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो चुकी हो।

टीम № मैच जीतेगी और मैच में कुल डक 1.5 से अधिक; टीम № मैच जीतेगी और टीम №2 सबसे अधिक छक्के लगाएगी।

केवल बैट से लगाए गए छक्के ध्यान में रखे जाते हैं — ओवरथ्रो, छक्कों पर सभी रन और एक्स्ट्रा रन नहीं गिने जाते।

छक्कों की संख्या में बराबरी की स्थिति में बाज़ार को हार के रूप में तय किया जाएगा।

टीम № मैच जीतेगी और टीम № सबसे अधिक चौके लगाएगी।

केवल बैट से लगाए गए चौके ध्यान में रखे जाते हैं — ओवरथ्रो, चौकों पर सभी रन और एक्स्ट्रा रन नहीं गिने जाते।

सुपर ओवर में बनाए गए चौके ध्यान में नहीं रखे जाते।

चौकों की संख्या में बराबरी की स्थिति में बाज़ार को हार के रूप में तय किया जाएगा।

टीम № मैच जीतेगी और टॉस जीतेगी और खिलाड़ी के कुल रन अधिक।

यदि उल्लिखित विकल्पों में से कम से कम एक भी नहीं होता है, तो बेटें रद्द कर दी जाएंगी।

सभी चार शुरुआती बल्लेबाज प्रत्येक № से अधिक रन बनाएंगे।

«शुरुआती बल्लेबाज» उन दो बल्लेबाजों में से एक है जो पारी शुरू करते हैं।

बेट की गणना के लिए सभी चार शुरुआती बल्लेबाजों को मैदान पर उतरना होगा।

एक ओवर की सभी छह गेंदों पर बाउंड्री लगेगी।

केवल बैट से लगाई गई बाउंड्री (चौके/छक्के) ध्यान में रखी जाती हैं।

ओवरथ्रो, चौकों पर सभी रन और एक्स्ट्रा रन नहीं गिने जाते।

सुपर ओवर की गेंदें ध्यान में नहीं रखी जाती हैं।

दोनों टीमें एक-एक रन-आउट करेंगी; प्रत्येक टीम अपने पहले ओवर में № से अधिक रन बनाएगी।

बेटें निर्दिष्ट ओवरों में बनाए गए कुल रनों के आधार पर तय की जाती हैं।

ओवर पूरी तरह खेला जाना चाहिए, जब तक कि टीम «All Out» न हो जाए, पारी समाप्त घोषित न करे या उस ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त न कर ले।

पेनल्टी रन केवल तभी गिने जाएंगे जब वे उस ओवर के भीतर किसी विशिष्ट गेंद से संबंधित हों।

प्रत्येक टीम अपने पहले 6 ओवरों में 59.5 से अधिक रन बनाएगी।

ओवर पूरी तरह खेले जाने चाहिए, जब तक कि टीम «All Out» न हो जाए, पारी समाप्त घोषित न करे या उस ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त न कर ले।

प्रत्येक टीम № से अधिक चौके लगाएगी; प्रत्येक टीम № से अधिक छक्के लगाएगी; टीम № की कुल बाउंड्री № से अधिक।

केवल बैट से लगाई गई बाउंड्री (चौके/छक्के) ध्यान में रखी जाती हैं — ओवरथ्रो, चौकों पर सभी रन और एक्स्ट्रा रन नहीं गिने जाते।

बेटें निर्दिष्ट ओवरों में बनाई गई कुल बाउंड्री के आधार पर तय की जाती हैं।

№ से अधिक छक्के और № से अधिक चौके और № से अधिक वाइड; № से अधिक छक्के और № विकेट; मैच की पहली पारी के अंत तक सभी टीमें «आउट» हो जाएंगी।

निम्नलिखित न्यूनतम ओवर संख्या निर्धारित होनी चाहिए, अन्यथा सभी बेटें रद्द कर दी जाएंगी, जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो चुकी हो।

20 ओवर और उससे कम के मैच (100 गेंदों वाली प्रतियोगिताओं सहित) — प्रत्येक टीम के लिए पूरी ओवर सीमा निर्धारित होनी चाहिए।

एकदिवसीय मैच — प्रत्येक टीम के लिए कम से कम 40 ओवर निर्धारित होने चाहिए।

एक पारी में Bowled, Caught, LBW, Run Out, Stumped प्रकार के आउट; कोई भी टीम 10 विकेट के अंतर से जीतेगी; सभी 20 विकेट गिरेंगे; मैच में हैट्रिक।

यदि मैच में आधिकारिक रूप से हैट्रिक दर्ज की जाती है (जिसे एक ही मैच में लगातार तीन बल्लेबाजों को आउट करने वाले गेंदबाज के रूप में परिभाषित किया जाता है) तो बेटें «हां» के रूप में तय की जाएंगी।

मैच के पहले № ओवरों में से प्रत्येक में एक विकेट गिरेगा।

ओवर पूरी तरह पूरा होना चाहिए, जब तक कि टीम «All Out» न हो जाए, पारी समाप्त घोषित न करे या उस ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त न कर ले, जब तक कि इस बाज़ार का परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

मैच में सबसे अधिक स्कोर वाला ओवर टीम № की पारी में होगा; एक ओवर में 8.5 से अधिक गेंदें (वैध + अवैध); टीमों के कप्तानों में से एक «प्लेयर ऑफ द मैच» होगा।

बेटों को जीत के रूप में तय किए जाने के लिए टीमों के कप्तानों में से एक को आधिकारिक रूप से «प्लेयर ऑफ द मैच» घोषित किया जाना चाहिए।

खिलाड़ी की स्ट्राइक-रेट।

स्ट्राइक-रेट पर बेटों की गणना के लिए न्यूनतम मानदंड पूरे होने चाहिए:

T20: 8 गेंदें खेलीं या 15 रन बनाए।

ODI: 15 गेंदें खेलीं या 20 रन बनाए।

टेस्ट मैच: 20 गेंदें खेलीं या 20 रन बनाए।

खिलाड़ी की इकॉनमी।

बेटों के लागू होने के लिए गेंदबाज द्वारा खेले गए ओवरों की न्यूनतम संख्या:

T20: 2 ओवर।

ODI: 3 ओवर।

टेस्ट मैच: 5 ओवर।

पहले क्या होगा?

बाज़ार इस आधार पर तय किया जाएगा कि निर्दिष्ट दो घटनाओं में से कौन पहले होती है। गणना के लिए दो घटनाओं में से कम से कम एक का होना आवश्यक है।

कोई भी शुरुआती बल्लेबाज पारी के अंत तक क्रीज़ पर रहेगा; मैच में «कैच एंड बोल्ड» (Caught & Bowled) प्रकार का आउट; मैच में «गोल्डन डक»।

«प्लेटिनम डक» भी «गोल्डन डक» के रूप में तय किया जाता है।

चोट के कारण खेल से बाहर; निर्णय के कारण खेल से बाहर; टॉस में सीरीज़ का स्कोर।

यदि निर्धारित संख्या में टॉस नहीं होते हैं तो बेटें रद्द कर दी जाएंगी, जब तक कि गणना पहले से निर्धारित न हो चुकी हो।

कुल नो-बॉल; कुल डॉट-बॉल।

विकेट, बाई, लेग-बाई भी ध्यान में रखे जाते हैं।

फास्ट मार्केट; गेंद पर आउट।

निर्दिष्ट गेंद फेंकी जानी चाहिए, अन्यथा सभी बेटें रद्द कर दी जाएंगी।

निर्दिष्ट गेंद पर गिना गया कोई भी विकेट ध्यान में रखा जाएगा।

«Retired outs» और «timed outs» ध्यान में नहीं रखे जाएंगे।

उदाहरण: यदि ओवर वाइड, विकेट, वाइड, डॉट-बॉल से शुरू होता है — तो विकेट ओवर की पहली वैध गेंद पर गिना जाएगा, लेकिन दूसरी पर नहीं।

ओवर में एक्स्ट्रा-रन।

क्या निर्दिष्ट ओवर में एक्स्ट्रा-रन होगा?

ओवर पूरी तरह खेला जाना चाहिए, जब तक कि टीम «All Out» न हो जाए, पारी समाप्त घोषित न करे या उस ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त न कर ले, जब तक कि इस बाज़ार का परिणाम पहले से निर्धारित न हो चुका हो।

वाइड, बाई, लेग-बाई, नो-बॉल और पेनल्टी रन एक्स्ट्रा-रन के रूप में गिने जाते हैं यदि वे उस ओवर के भीतर किसी विशिष्ट गेंद पर गिने गए हों।

Over Mayhem।

ओवर पूरी तरह खेला जाना चाहिए, जब तक कि बल्लेबाजी करने वाली टीम All Out न हो जाए, पारी समाप्त (Declares) घोषित न करे या उस ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त न कर ले।

गणना:।

ओवर में बनाए गए प्रत्येक रन के लिए 1 अंक।

प्रत्येक लगाई गई बाउंड्री के लिए 2 बोनस अंक।

प्रत्येक लिए गए विकेट के लिए 10 अंक।

ओवर बूस्टर।

ओवर पूरी तरह खेला जाना चाहिए, सिवाय इसके कि बॉलिंग करने वाली टीम "ऑल आउट" हो, पारी समाप्त घोषित करे या इस ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त कर ले।

गणना: ओवर में बनाए गए प्रत्येक रन के लिए 1 अंक, जिसे अंतिम बॉल से बनाए गए रनों की संख्या से गुणा किया जाता है।

यदि अंतिम बॉल इसलिए नहीं डाली गई कि टीम "ऑल आउट" हो गई, पारी समाप्त घोषित कर दी या लक्ष्य प्राप्त कर लिया, तो अंतिम खेली गई बॉल को "ओवर की अंतिम बॉल" माना जाएगा।

यदि अंतिम बॉल किसी अन्य कारण से नहीं डाली गई, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

ओवर-लॉटरी।

दांव ओवर के भीतर बॉल के तीन विशिष्ट परिणामों के मिलान पर लगाए जाते हैं।

निर्दिष्ट बॉल को वैध डिलीवरी के रूप में परिभाषित किया जाता है जिससे चुनी गई घटना हुई।

उदाहरण: यदि ओवर वाइड, वाइड, सिंगल से शुरू होता है, तो पहली वैध डिलीवरी सिंगल है, और इसे 3 रन (2 वाइड + 1 रन) के रूप में गणना किया जाएगा।

ओवर का प्रत्येक परिणाम नीचे सूचीबद्ध पूर्वनिर्धारित संयोजनों में से एक से मेल खाता है।

ऑपरेटर का निर्णय अंतिम होता है।

ओवर के संयोजन:; 1, 2, 13, 24, 35, 46 — डॉट-बॉल, एक रन, बाउंड्री-चौका; 3, 14, 25, 36, 47 — विकेट, बाउंड्री-छक्का; 4, 15, 26, 37, 48 — दो रन, बाउंड्री-चौका, बाउंड्री-छक्का; 5, 16, 27, 38, 49 — डॉट-बॉल, दो रन, चौका; 6, 17, 28, 39 — एक रन, चौका, छक्का; 7, 18, 29, 40 — तीन रन, चौका; 8, 19, 30, 41 — डॉट-बॉल, एक रन, दो रन; 9, 20, 31, 42 — एक रन, दो रन, तीन रन; 10, 21, 32, 43 — दो रन, छक्का; 11, 22, 33, 44 — दो रन, तीन रन, बाउंड्री-चौका; 12, 23, 34, 45 — विकेट, एक रन, दो रन; क्या आउट "गोल्डन डक" होगा।

यह बाज़ार उस स्थिति से संबंधित है जब बल्लेबाज उस पहली ही डिलीवरी पर "आउट" हो जाता है जिसका उसे सामना करना पड़ता है।

बल्लेबाज की पारी की पहली बॉल पर आउट होने को "गोल्डन डक" कहा जाता है।

"प्लेटिनम डक" (डिलीवरी का सामना किए बिना आउट) को भी "गोल्डन डक" के रूप में गणना किया जाता है।

यदि ऐसा आउट मैच के दौरान आधिकारिक रूप से दर्ज किया गया है, तो दांव को "हाँ" के रूप में गणना किया जाता है।

आउट तक बॉलों का टोटल।

गणना आधिकारिक स्कोरकार्ड के अनुसार निर्दिष्ट विकेट द्वारा सामना की गई वैध रूप से खेली गई बॉलों की संख्या पर आधारित है।

केवल पूर्ण की गई वैध डिलीवरियों को ध्यान में रखा जाता है।

यदि बल्लेबाज चोट के कारण खेल से बाहर हो गया और उसकी जगह किसी अन्य खिलाड़ी ने ली, तो इसे आउट नहीं माना जाता। बाज़ार की गणना तब तक नहीं की जाएगी जब तक विकेट न गिरे।

यदि पारी स्वाभाविक रूप से समाप्त होती है (समाप्ति की घोषणा या टीम द्वारा लक्ष्य प्राप्ति), तो खेली गई बॉलों की अंतिम संख्या की गणना केवल तब की जाएगी जब अनुमानित टोटल से अधिक होना संभव था। अन्यथा, दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

कोई भी दांव जो इसके बाद और कोई खेल न होने की स्थिति में लगाया गया हो, रद्द कर दिया जाएगा, सिवाय इसके कि परिणाम पहले ही निर्धारित हो चुका हो।

यदि बारिश के कारण खेल बाधित होता है:।

यदि टोटल पहले ही पार हो चुका है तो दांव की गणना की जाएगी।

यदि परिणाम अभी तक निर्धारित नहीं हुआ है और खेल फिर से शुरू नहीं होता है तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

डिलीवरी पर आउट।

क्या निर्दिष्ट डिलीवरी पर विकेट लिया जाएगा? केवल निर्दिष्ट डिलीवरी पर आधिकारिक रूप से गिना गया विकेट ही ध्यान में रखा जाता है, चाहे डिलीवरी वैध हो या अवैध।

अवैध डिलीवरी (जैसे, "वाइड बॉल") को एक स्वतंत्र डिलीवरी माना जाता है।

उदाहरण: 2 वाइड वाले ओवर में 6 वैध बॉलों के बजाय 8 डिलीवरी होंगी।

यदि किसी कारण से निर्दिष्ट डिलीवरी नहीं हुई, तो उस डिलीवरी पर दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

डिलीवरी पर आउट या बाउंड्री।

क्या निर्दिष्ट डिलीवरी पर विकेट लिया जाएगा या बाउंड्री मारी जाएगी? केवल निर्दिष्ट डिलीवरी पर आधिकारिक रूप से गिना गया विकेट या बाउंड्री ही ध्यान में रखा जाता है, चाहे डिलीवरी वैध हो या अवैध।

केवल बल्ले से मारी गई वास्तविक बाउंड्रियों को ध्यान में रखा जाता है — ओवरथ्रो या चौके/छक्के के रन नहीं गिने जाते।

डिलीवरी पर एक्स्ट्रा-रन।

क्या निर्दिष्ट डिलीवरी पर एक्स्ट्रा-रन बनेगा?

वाइड, बाई, लेग-बाई, नो-बॉल और पेनल्टी रन को एक्स्ट्रा-रन माना जाता है।

केवल निर्दिष्ट डिलीवरी पर आधिकारिक रूप से गिना गया एक्स्ट्रा-रन ही ध्यान में रखा जाता है, चाहे डिलीवरी वैध हो या अवैध।

अवैध बॉल (जैसे, वाइड) को एक स्वतंत्र डिलीवरी माना जाता है।

डिलीवरी पर पहला स्पर्श।

गेंदबाज द्वारा निर्दिष्ट बॉल डालने के बाद पहला स्पर्श क्या होगा?

क्या यह बल्ला, बल्लेबाज, विकेट या कुछ और (अर्थात, उपरोक्त में से कोई नहीं) होगा?

यदि पहला स्पर्श निर्धारित करना संभव न हो (जैसे, बल्ले और पैड का एक साथ संपर्क), तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

डिलीवरी का वैध होना आवश्यक नहीं है — अवैध बॉल (जैसे, वाइड) को डिलीवरी माना जाता है।

2 वाइड वाले ओवर में 6 वैध बॉलों के बजाय 8 डिलीवरी होंगी।

ओवर में बाउंड्री।

केवल बल्लेबाज के खाते में गिनी गई बाउंड्रियों को ध्यान में रखा जाता है।

बाई, लेग-बाई या वाइड को ध्यान में नहीं रखा जाता।

नो-बॉल पर मारी गई बाउंड्री को केवल तभी ध्यान में रखा जाएगा जब वह बल्लेबाज के खाते में गिनी गई हो।

ओवर पूरी तरह खेला जाना चाहिए, सिवाय इसके कि टीम "ऑल आउट" हो, पारी समाप्त घोषित करे या इस ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त कर ले, सिवाय इसके कि परिणाम पहले ही निर्धारित हो चुका हो।

ओवरथ्रो बल्लेबाज के खाते में नहीं गिने जाते और इसलिए इस बाज़ार के लिए ध्यान में नहीं रखे जाते।

पहला स्कोरिंग शॉट।

ओवर में पहले स्कोरिंग शॉट से बल्ले से कितने रन बनाए जाएंगे?

1, 2, 3, 4, 6 या "अन्य"।

केवल बल्लेबाज के खाते में गिने गए रन ही ध्यान में रखे जाते हैं।

यदि ओवर में पहला स्कोर "वाइड" है और फिर अगली डिलीवरी पर 4 रन मारे जाते हैं — बाज़ार की गणना 4 के रूप में की जाएगी।

यदि नो-बॉल डाली जाती है और रन बनाए जाते हैं — केवल बल्लेबाज के खाते में गिना गया मान ही ध्यान में रखा जाता है।

बल्लेबाज के खाते में गिने गए रनों वाली डिलीवरी होनी चाहिए, अन्यथा दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

ओवरथ्रो को ध्यान में रखा जाएगा यदि वे बल्लेबाज के खाते में गिने गए हों।

उदाहरण: यदि बल्लेबाज 1 रन दौड़ता है और 4 ओवरथ्रो होते हैं, तो उसे 5 रन गिने जाते हैं, और बाज़ार की गणना "अन्य" के रूप में की जाएगी।

बाउंड्री का लेखक।

क्या निर्दिष्ट खिलाड़ी अगली बाउंड्री मारेगा?

केवल बल्ले से मारी गई वास्तविक बाउंड्रियों को ध्यान में रखा जाता है।

ओवरथ्रो, चौके और छक्के के रन नहीं गिने जाते।

यदि दांव लगाने के बाद और कोई बाउंड्री नहीं मारी जाएगी, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

निर्दिष्ट खिलाड़ी का अगली बाउंड्री मारने के समय मैदान पर होना आवश्यक नहीं है — यह पर्याप्त है कि बाद की बाउंड्री मारी गई हो।

अगली बाउंड्री: 4 या 6।

क्या अगली बाउंड्री 4 या 6 होगी?

ओवरथ्रो, चौके और छक्के के रन ध्यान में नहीं रखे जाते।

यदि दांव लगाने के बाद कोई बाउंड्री नहीं मारी जाएगी, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

बाउंड्री की ओर।

क्या अगली बाउंड्री मैदान के बाहरी (ऑफ साइड) या भीतरी (लेग साइड) ओर मारी जाएगी?

बाहरी/भीतरी ओर गेंदबाज के रन-अप के समय बल्लेबाज की स्थिति से निर्धारित होती है।

स्टांस बदलकर लगाए गए शॉट या रिवर्स स्वीप ओर के निर्धारण को नहीं बदलते।

यदि यह निर्धारित करना संभव न हो कि बाउंड्री किस ओर मारी गई, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

एक्स्ट्रा-रन का प्रकार।

गेंदबाजी करने वाली टीम द्वारा दिए गए अगले एक्स्ट्रा-रन का प्रकार क्या होगा?

संभावित परिणाम: वाइड (चौड़ी डिलीवरी), नो-बॉल, लेग-बाई, बाई या पेनल्टी रन।

यदि और कोई एक्स्ट्रा-रन नहीं दिया जाएगा, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि एक ही डिलीवरी पर कई प्रकार के एक्स्ट्रा-रन होते हैं, तो परिणाम उससे निर्धारित होता है जो कालानुक्रमिक रूप से पहले हुआ।

उदाहरण: यदि नो-बॉल के बाद लेग-बाई होता है, तो परिणाम नो-बॉल होगा।

वह खिलाड़ी जो एक्स्ट्रा-रन देगा।

अगला एक्स्ट्रा-रन दिए जाने के समय कौन सा खिलाड़ी गेंदबाजी कर रहा होगा?

एक्स्ट्रा-रन में शामिल हैं: वाइड (चौड़ी डिलीवरी), नो-बॉल, लेग-बाई, बाई या पेनल्टी रन।

पेनल्टी रन को केवल तभी ध्यान में रखा जाएगा जब वे निर्दिष्ट गेंदबाज द्वारा की गई किसी विशिष्ट डिलीवरी पर गिने गए हों।

यदि वे किसी डिलीवरी पर नहीं गिने गए, और पेनल्टी रन अगला एक्स्ट्रा-रन हैं, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि दांव लगाने के बाद और कोई एक्स्ट्रा-रन नहीं दिया जाएगा, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

वाइड का प्रकार।

अगली वाइड मैदान के किस ओर डाली जाएगी?

विकल्प: ऑफ-साइड, लेग-साइड या अन्य (सिर के स्तर से ऊपर)।

ऑफ-साइड और लेग-साइड ओरें गेंदबाज के रन-अप शुरू होने के समय बल्लेबाज की स्थिति से निर्धारित होती हैं।

स्टांस बदलकर लगाया गया शॉट या रिवर्स शॉट इस निर्धारण को प्रभावित नहीं करते।

यदि वाइड की प्रकृति निर्धारित करना संभव न हो, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

नो-बॉल का प्रकार।

अगली नो-बॉल का प्रकार क्या होगा?

संभावित विकल्प:; - अग्रिम पैर का डिलीवरी लाइन पार करना (फ्रंट फुट); - अन्य प्रकार का उल्लंघन (अन्य)।

यदि दांव लगाने के बाद और कोई नो-बॉल नहीं होगी, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

यदि यह निर्धारित करना संभव न हो कि नो-बॉल फ्रंट फुट प्रकार का था या अन्य, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

वह खिलाड़ी जो कैच लेगा।

अगला कैच किस प्रकार का खिलाड़ी लेगा?

विकल्प: विकेटकीपर, गेंदबाज या फील्डर।

रिज़र्व फील्डर और "इम्पैक्ट प्लेयर्स" इस बाज़ार में ध्यान में रखे जाते हैं।

गणना कैच के समय खिलाड़ी की भूमिका पर आधारित है।

उदाहरण: यदि सामान्य विकेटकीपर एक सामान्य फील्डर के रूप में कैच लेता है, तो "फील्डर" विजेता होगा।

यदि दांव लगाने के बाद कोई कैच नहीं लिया जाएगा, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

कैच के समय बॉलों की संख्या।

अगले कैच के समय पारी में कितनी वैध बॉलें डाली जा चुकी होंगी?

वाइड और नो-बॉल बॉलों की कुल संख्या में ध्यान में नहीं रखे जाते।

उदाहरण: यदि ओवर में दो वाइड डाली गई हैं, तो भी इसे 6 वैध बॉलों के रूप में ही गिना जाता है।

यदि दांव लगाने के बाद कोई कैच नहीं होगा, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

कौन सा निर्दिष्ट खिलाड़ी अगला कैच लेगा?

केवल निर्दिष्ट खिलाड़ियों को ध्यान में रखा जाता है — यदि कैच रिज़र्व फील्डर या "इम्पैक्ट प्लेयर" द्वारा लिया जाता है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

डिलीवरियों पर बाउंड्रियाँ।

ओवर की सभी निर्दिष्ट बॉलें डाली जानी चाहिए, अन्यथा दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

केवल बल्ले से मारी गई बाउंड्रियों को ध्यान में रखा जाता है — ओवरथ्रो, चौके के रन और एक्स्ट्रा-रन नहीं गिने जाते।

निर्दिष्ट बॉल वैध और खेली गई होनी चाहिए, और दांव को जीतने वाला माने जाने के लिए उस बॉल से बाउंड्री मारी जानी चाहिए।

यदि अतिरिक्त डिलीवरियाँ हों (जैसे, वाइड के बाद 4), तो इसे केवल तभी जीत माना जाएगा जब बाउंड्री वैध बॉल पर बल्ले से मारी गई हो।

डिलीवरियों पर सिंगल।

सिंगल को वैध डिलीवरी के रूप में परिभाषित किया जाता है जिससे बल्ले से 1 रन बना और बल्लेबाज के खाते में गिना गया — एक्स्ट्रा-रन ध्यान में नहीं रखे जाते।

निर्दिष्ट बॉल वैध और खेली गई होनी चाहिए।

यदि वाइड के बाद सिंगल होता है, तो बॉल को सिंगल नहीं माना जाएगा (2 रन गिने जाएंगे)।

यदि वाइड के बाद डॉट-बॉल होता है, तो इसे सिंगल नहीं माना जाएगा, क्योंकि बल्ले से 1 रन नहीं बना और न ही बल्लेबाज के खाते में गिना गया।

डिलीवरियों पर डॉट-बॉल।

डॉट-बॉल को वैध डिलीवरी के रूप में परिभाषित किया जाता है जिससे एक्स्ट्रा-रन सहित कोई भी रन नहीं बना।

यदि वाइड के बाद डॉट-बॉल होता है, तो बॉल को डॉट-बॉल नहीं माना जाएगा — उस बॉल पर 1 रन गिना जाएगा।

№ से № तक की डिलीवरियों पर रनों का टोटल।

निर्दिष्ट संख्या में बॉलें पूरी तरह डाली जानी चाहिए, सिवाय इसके कि गणना पहले ही निर्धारित हो चुकी हो, अन्यथा दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि पारी निर्दिष्ट बॉल संख्या के भीतर स्वाभाविक रूप से समाप्त हो जाती है (टीम "ऑल आउट" या लक्ष्य प्राप्त), तो दांव लागू रहते हैं और पारी के अंतिम स्कोर के अनुसार गणना की जाती है।

संचित पेनल्टी रन गणना के लिए कुल योग में शामिल किए जाएंगे यदि वे समय पर गिने गए थे, लेकिन यदि वे बाद में जोड़े गए तो नहीं।

बाधित मैच की स्थिति में दांव रद्द कर दिए जाएंगे, सिवाय इसके कि गणना पहले ही निर्धारित हो चुकी हो।

दांव की गणना के लिए आधिकारिक स्कोर प्रदाता(ओं) या संबंधित प्रतियोगिता या मैच की आधिकारिक वेबसाइट द्वारा प्रदान किए गए आँकड़ों का उपयोग किया जाएगा।

यदि आधिकारिक स्कोर प्रदाता(ओं) या आधिकारिक वेबसाइट से आँकड़े उपलब्ध नहीं हैं, या इस बात के पर्याप्त सबूत हैं कि आधिकारिक स्कोर या आधिकारिक वेबसाइट गलत हैं, तो हम दांव की गणना के समर्थन के लिए स्वतंत्र सबूतों का उपयोग करेंगे।

लगातार, स्वतंत्र सबूतों के अभाव में या पर्याप्त विरोधाभासी सबूतों की उपस्थिति में, दांव की गणना हमारे अपने आँकड़ों के आधार पर की जाएगी।

पारी №1 में टीम के रनों का टोटल, यदि वे पहले बल्लेबाजी कर रहे हैं।

गणना टीम द्वारा बनाए गए रनों की संख्या पर आधारित है, केवल यदि वे पहले बल्लेबाजी कर रहे हैं। यदि टीम दूसरे नंबर पर बल्लेबाजी कर रही है तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सीमित ओवरों वाले मैचों में दांव लागू रहने के लिए टीम के पास मूल रूप से नियोजित ओवरों का कम से कम 80% बल्लेबाजी करने का अवसर होना चाहिए, सिवाय इसके कि गणना पहले ही निर्धारित हो चुकी हो — अन्यथा दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

प्रथम श्रेणी या टेस्ट मैचों में केवल निर्दिष्ट टीम की पहली पारी को ध्यान में रखा जाता है। पारी में कम से कम 60 ओवर डाले जाने चाहिए, सिवाय इसके कि टीम "ऑल आउट" हो या पारी समाप्त घोषित करे।

पेनल्टी रन गणना के लिए कुल योग में शामिल किए जाएंगे यदि वे पारी के अंत तक गिने गए थे, लेकिन यदि वे बाद में जोड़े गए तो नहीं।

छोटी की गई पारी की स्थिति में, छोटी की गई पारी की अंतिम डिलीवरी के बाद लगाए गए किसी भी दांव को रद्द कर दिया जाएगा।

कर्लिंग।

मैच के नियमित समय में ड्रॉ की स्थिति में एक्स्ट्रा-एंड को ध्यान में रखते हुए सभी दांव स्वीकार किए जाते हैं।

यदि मैच किसी भी कारण से बाधित होता है और मूल रूप से निर्धारित शुरुआती समय से 12 घंटे के भीतर पूरा नहीं होता है, तो उन बाज़ारों पर सभी बिना गणना वाले दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनका परिणाम बाधा से पहले निर्धारित नहीं हुआ था।

यदि मैच मूल रूप से निर्धारित समय से 36 घंटे से अधिक स्थगित या स्थानांतरित किया जाता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि मैच के दौरान "मर्सी रूल" लागू किया जाता है, तो सभी दांव नियम लागू होने के समय के आधिकारिक परिणाम के आधार पर गिने जाएंगे।

बेटिंग लाइन में अन्यथा निर्दिष्ट न हो तो हैंडीकैप और टोटल अंकों में दिए गए हैं।

सभी दांव एक्स्ट्रा-एंड सहित नियमित समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गिने जाएंगे।

यदि मैच आधिकारिक रूप से ड्रॉ पर समाप्त हुआ है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि मैच में 10 से कम एंड खेले गए हैं, तो दांव आधिकारिक परिणाम के अनुसार गिने जाएंगे।

यदि मैच पूरी तरह ड्रॉ पर समाप्त हुआ है, तो दांव आधिकारिक परिणाम के अनुसार गिने जाएंगे।

मैच का टोटल; मैच का टोटल (सम/विषम); क्या अतिरिक्त एंड खेला जाएगा।

यदि एक अतिरिक्त एंड खेला गया है, तो सभी दांव मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गिने जाएंगे।

यदि किसी भी कारण से अतिरिक्त एंड नहीं खेले गए और मैच ड्रॉ पर समाप्त हुआ, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

साइक्लिंग।

दौड़ पर सभी दांव चरण के अंत तक मान्य हैं, चाहे शुरुआत का समय और तारीख किसी भी तरह स्थानांतरित हो। यदि टूर्नामेंट किसी भी कारण से रद्द या बाधित हुआ और पूरा नहीं हुआ, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

दौड़ का नियमावली टूर्नामेंट फेडरेशन द्वारा निर्धारित की जाती है और बेटिंग लाइन में निर्दिष्ट की जाती है। यदि दौड़ का नियमावली बदल दिया गया है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

दौड़ का अंतिम परिणाम फिनिश के तुरंत बाद प्रकाशित आधिकारिक दौड़ प्रोटोकॉल द्वारा निर्धारित किया जाता है। प्रतिभागियों के बाद के अयोग्यकरण या दौड़ के बाद अंतिम प्रोटोकॉल में किसी भी अन्य बदलाव को ध्यान में नहीं रखा जाता।

सभी दांव दौड़ के अंतिम आधिकारिक प्रोटोकॉल के अनुसार गिने जाएंगे।

दौड़ के आधिकारिक प्रोटोकॉल में पहला स्थान पाने वाला प्रतिभागी विजेता के रूप में निर्धारित होता है। यदि कई विजेता हों, तो उन प्रतिभागियों पर दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि साइकिल चालक ने शुरुआत नहीं की (DNS), तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि साइकिल चालक दौड़ शुरू होने के बाद बाहर हो गया (DNF), तो दांव दौड़ के अंतिम प्रोटोकॉल के अनुसार गिने जाएंगे।

मैच-अप।

दांव की गणना में इस बारे में आधिकारिक जानकारी को ध्यान में रखा जाता है कि कौन सा साइकिल चालक दौड़ के अंतिम प्रोटोकॉल में ऊँचा स्थान प्राप्त करेगा।

यदि साइकिल चालकों में से एक ने शुरुआत नहीं की (DNS), तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि दोनों साइकिल चालक बाहर हो गए (DNF), तो विजेता वह माना जाता है जिसने अधिक दूरी तय की।

मैच पर सभी दांव टूर्नामेंट के अंत तक मान्य रहते हैं। यदि टूर्नामेंट किसी भी कारण से रद्द या बाधित हुआ और पूरा नहीं हुआ, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच का नियमावली टूर्नामेंट फेडरेशन द्वारा निर्धारित की जाती है, जब तक बेटिंग लाइन में अन्यथा निर्दिष्ट न हो।

यदि मैच का नियमावली बदल दिया गया है, तो मैच के विजेता पर लगाए गए दांव स्वीकृत ऑड्स के अनुसार गिने जाएंगे, जबकि हैंडीकैप या टोटल पर दांव रद्द कर दिए जाएंगे, सिवाय उन मामलों के जहाँ दांव की गणना पहले ही निर्धारित हो चुकी हो।

यदि खिलाड़ियों में से एक किसी भी कारण से मैच जारी रखने से इंकार करता है या अयोग्य ठहराया जाता है, तो वह सभी अपूर्ण लेग हार जाता है, और दांव प्राप्त परिणाम के अनुसार गिने जाएंगे। यदि इंकार (अयोग्यता) मैच शुरू होने से पहले हुआ, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

लेग का विजेता (2 परिणाम)।

सभी दांव मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गिने जाएंगे।

यदि मैच का नियम बदल दिया गया है, तो दांव परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, सिवाय उन मामलों के जहां मैच ड्रॉ पर समाप्त होता है और दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सेटों पर फोरा।

यदि मैच का नियम बदल दिया गया है, तो वे दांव जिनके परिणाम व्यवधान शुरू होने के क्षण तक निर्धारित नहीं हुए थे, रद्द कर दिए जाएंगे।

टोटल (सम/विषम); खिलाड़ी 1 के मैच का टोटल; खिलाड़ी 2 के मैच का टोटल; सेटों का टोटल; लेगों का टोटल; सटीक स्कोर; 180 अंकों का टोटल; खिलाड़ी 1 के 180 अंकों का टोटल; खिलाड़ी 2 के 180 अंकों का टोटल; वह खिलाड़ी जो अधिक 180 अंक अर्जित करेगा; वह खिलाड़ी जो पहले 180 अंक अर्जित करेगा।

180 अंक उस खिलाड़ी को दिए जाते हैं जिसने एक प्रयास में 3 थ्रो में अधिकतम संभव परिणाम (180 अंक) अर्जित किया हो।

यदि कोई खिलाड़ी किसी भी कारण से मैच जारी रखने से इंकार करता है या अयोग्य ठहराया जाता है, तो वे दांव जिनके परिणाम व्यवधान शुरू होने के क्षण तक निर्धारित नहीं हुए थे, रद्द कर दिए जाएंगे।

सभी दांव टूर्नामेंट के अगले चरण में टीम के आधिकारिक क्वालिफिकेशन परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, जो टूर्नामेंट की आधिकारिक वेबसाइट पर प्रकाशित होता है।

क्वालिफिकेशन के लिए टीम को एक मैच या कई मैच खेलने होंगे।

ईस्पोर्ट्स।

इवेंट शुरू होने से पहले एक कार्ड की बढ़त: निर्णायकों के निर्णय/नियम के अनुसार कुछ मामलों में किसी एक टीम को 1 कार्ड में «अनुपस्थित» जीत दी जा सकती है। कार्डों के टोटल या किसी विशिष्ट (क्रमानुसार) कार्ड में जीत वाले परिणामों में यह «अनुपस्थित» कार्ड शामिल नहीं किया जाता। अर्थात, दांव की लाइन में पहला कार्ड प्रतिभागियों द्वारा खेला गया पहला कार्ड माना जाता है।

खेल का नियम: Bo1, Bo2, Bo3 आदि (खेल कार्डों की कुल संख्या), टूर्नामेंट के नियमों द्वारा निर्धारित किया जाता है और दांव की लाइन में दर्शाया जाता है। यदि खेल का नियम बदल दिया गया था, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि टीम ने अपना नाम बदला है या किसी अन्य संगठन द्वारा खरीदी गई है, लेकिन 50% लाइनअप बनाए रखा है, तो दांव वैध रहेंगे।

यदि खेल शुरू होने से पहले लाइनअप के 4 या अधिक खिलाड़ी बदले गए हैं, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे। यदि खेल के दौरान एक या अधिक खिलाड़ी बाहर हो जाते हैं, लेकिन टीम खेल जारी रखती है, तो दांव परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे।

«खिलाड़ियों का द्वंद्व» बाजार की गणना किल्स की संख्या के आधार पर की जाती है। दांव वैध रहने के लिए, प्रत्येक खिलाड़ी को मैच में भाग लेना चाहिए। यदि किसी एक खिलाड़ी ने मैच में भाग नहीं लिया, तो उस खिलाड़ी पर सभी दांव और सामान्य तुलना बाजार रद्द कर दिए जाएंगे।

DOTA 2।

अंतिम परिणाम आधिकारिक डेटा द्वारा निर्धारित किए जाते हैं, जो उस क्षण दर्ज किए गए जब विरोधी का मुख्य भवन (Ancient या Throne) नष्ट करने वाली टीम जीती या विरोधी टीम को खेल छोड़ने के लिए मजबूर किया।

कार्ड पर तकनीकी हार के मामले में, बैरक से क्रीप्स के लेन में आने के बाद, दांव परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे।

कार्ड पर तकनीकी हार के मामले में, क्रीप्स के आने से पहले या समग्र खेल में, वे दांव जिनके परिणाम तकनीकी हार के क्षण तक निर्धारित नहीं हुए थे, रद्द कर दिए जाएंगे।

Re-host, Rebuild, ऑटोसेव के क्षण तक गेम स्थिति के रोलबैक या पुनरावृत्ति के मामले में (सर्वर विफलताओं, नेटवर्क समस्याओं, DDOS हमलों आदि के मामले में), दांव वैध रहेंगे।

अंतिम परिणाम आधिकारिक डेटा द्वारा निर्धारित किया जाता है, जो उस क्षण दर्ज किया गया जब टीम जीती।

कार्ड पर जीत कम से कम 13 राउंड में जीत से प्राप्त होती है (या टूर्नामेंट के नियम के अनुसार)। कार्ड पर ड्रॉ के मामले में (जब राउंड स्कोर 12-12 हो), आयोजक अतिरिक्त 6 राउंड निर्धारित कर सकते हैं, तथाकथित «ओवरटाइम» (OT)। ओवरटाइम में जीत उस टीम को दी जाती है जो 4 राउंड में जीतती है (उदाहरण के लिए, जब स्कोर 16-12 हो)। ड्रॉ के मामले में (15-15), निर्णायक दूसरा OT निर्धारित करते हैं — अतिरिक्त 6 राउंड। ओवरटाइम तब तक दोहराए जाते हैं जब तक विजेता निर्धारित न हो जाए।

कार्ड पर तकनीकी हार के मामले में, वे दांव जिनके परिणाम तकनीकी हार के क्षण तक निर्धारित नहीं हुए थे, रद्द कर दिए जाएंगे।

अंतिम परिणाम आधिकारिक डेटा द्वारा निर्धारित किया जाता है, जो उस क्षण दर्ज किया गया जब विरोधी का मुख्य भवन (Nexus) नष्ट करने वाली टीम जीती।

कार्ड पर तकनीकी हार के मामले में, बैरक से मिनियन्स के लेन में आने के बाद, दांव परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे।

कार्ड पर तकनीकी हार के मामले में, मिनियन्स के आने से पहले या समग्र खेल में, वे दांव जिनके परिणाम तकनीकी हार के क्षण तक निर्धारित नहीं हुए थे, रद्द कर दिए जाएंगे।

कार्ड पर जीत कम से कम 13 राउंड में जीत से प्राप्त होती है (या टूर्नामेंट के नियम के अनुसार)। कार्ड पर ड्रॉ के मामले में (जब राउंड स्कोर 12-12 हो), आयोजक अतिरिक्त राउंड निर्धारित कर सकते हैं, तथाकथित «ओवरटाइम» (OT)। ओवरटाइम में जीत उस टीम को दी जाती है जो 2 राउंड के अंतर से बढ़त प्राप्त करती है। ओवरटाइम तब तक दोहराए जाते हैं जब तक विजेता निर्धारित न हो जाए।

Starcraft 2; Starcraft; Arena of Valor; King of Glory; Hearthstone; World of Tanks; PUBG।

अंतिम परिणाम आधिकारिक डेटा द्वारा निर्धारित किया जाता है, जो राउंड पूरा होने पर दर्ज किया गया।

कार्ड का विजेता (2 परिणाम)।

सभी दांव खेल/कार्ड के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे।

यदि खेल का नियम बदल दिया गया है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सभी दांव खेल के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे।

मैच में किल्स पर फोरा; कार्ड पर किल्स पर फोरा।

सभी दांव कार्ड पर मुख्य हीरो की किल्स की आधिकारिक संख्या के अनुसार गणना किए जाएंगे।

मैच में किल्स का टोटल; कार्ड पर किल्स का टोटल; मैच में टीम 1 के किल्स का टोटल; कार्ड पर टीम 1 के किल्स का टोटल; मैच में टीम 2 के किल्स का टोटल; कार्ड पर टीम 2 के किल्स का टोटल; किल्स का टोटल (सम/विषम)।

सभी दांव खेल में खेले गए कार्डों की आधिकारिक संख्या के अनुसार गणना किए जाएंगे।

यदि खेल का नियम बदल दिया गया है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे, सिवाय उन मामलों के जहां दांव की गणना पहले ही निर्धारित हो चुकी थी।

कार्डों का टोटल; टीम 1 के कार्डों का टोटल; टीम 2 के कार्डों का टोटल; कार्डों का टोटल (सम/विषम); कार्डों का सटीक टोटल; दूसरे कार्ड के बाद स्कोर; पहला रक्त।

सभी दांव कार्ड के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे।

दांव की गणना में प्रतिद्वंद्वी टीम के हीरो द्वारा खेल के हीरो की पहली हत्या को ध्यान में रखा जाता है। कार्ड पर न्यूट्रल यूनिट या क्रीप्स द्वारा पहली हत्या की गणना नहीं की जाती।

N किल्स तक की दौड़।

दांव की गणना में यह ध्यान में रखा जाता है कि कौन सी टीम पहले प्रतिद्वंद्वी टीम के हीरो की 10 हत्या करती है।

रोशन की पहली हत्या; रोशन के किल्स का टोटल।

रोशन, जिसे कभी-कभी अमर रोशन भी कहा जाता है, एक शक्तिशाली न्यूट्रल बॉस-क्रीप है जो उचित उपकरण या स्तर के बिना लगभग हर हीरो से आसानी से आगे निकल जाता है।

समय के साथ, रोशन पूरे मैच में मजबूत होता रहता है और हार के बाद अनंत रूप से पुनर्जीवित होता है।

पहली टीम जो टावर नष्ट करेगी; नष्ट किए गए टावरों का टोटल; नष्ट किए गए टावरों का टोटल।

टावर दोनों गुटों के लिए मुख्य रक्षा रेखा हैं, जो अपनी त्रिज्या में आने वाली किसी भी गैर-न्यूट्रल शत्रु इकाई पर हमला करते हैं। दोनों गुटों की तीन लेन हैं, जिनमें से प्रत्येक की रक्षा तीन टावर करते हैं।

इसके अलावा, प्रत्येक गुट के पास Ancient के पास दो टावर भी हैं, जो कुल मिलाकर प्रति गुट 11 टावर बनाते हैं।

पहली टीम जो बैरक नष्ट करेगी; नष्ट किए गए बैरकों का टोटल।

बैरक (आमतौर पर Rax या Racks तक संक्षिप्त) वे भवन हैं जो प्रत्येक संबंधित लेन पर टावरों (स्तर 3) के पीछे स्थित होते हैं और उनकी रक्षा की जाती है। टावरों (स्तर 4) को कमजोर बनाने के लिए बैरकों का नष्ट होना आवश्यक नहीं है।

प्रत्येक लेन पर प्रत्येक गुट के दो प्रकार के बैरक हैं, जो कुल मिलाकर प्रति गुट 6 बैरक बनाते हैं।

Godlike।

Godlike-श्रृंखला एक खिलाड़ी द्वारा बिना मृत्यु के शत्रु हीरो की नौ या अधिक हत्याओं की श्रृंखला है।

Megacreeps।

जब सभी शत्रु बैरक नष्ट हो जाते हैं, तो सभी लेन पर «मेगाक्रीप्स» प्रकट होने लगते हैं, और घेराबंदी क्रीप्स को अतिरिक्त नुकसान मिलता है।

Rampage।

Rampage, Dota 2 में कम समय में लगातार पांच या अधिक पात्रों की हत्या है (शत्रुओं की मौत के बीच देरी 18 सेकंड से अधिक नहीं होनी चाहिए)।

सभी दांव खेल/कार्ड के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, जिसमें ओवरटाइम शामिल हैं।

ओवरटाइम को छोड़कर कार्ड का विजेता (3 परिणाम)।

सभी दांव कार्ड के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, ओवरटाइम के बिना।

मैच में राउंड पर फोरा; कार्ड पर राउंड पर फोरा; कार्ड पर स्कोर का अंतर।

सभी दांव कार्ड/खेल में खेले गए राउंड की आधिकारिक संख्या के अनुसार गणना किए जाएंगे, जिसमें ओवरटाइम शामिल हैं।

मैच में राउंड का टोटल; कार्ड पर राउंड का टोटल; मैच में टीम 1 के राउंड का टोटल; कार्ड पर टीम 1 के राउंड का टोटल; मैच में टीम 2 के राउंड का टोटल; कार्ड पर टीम 2 के राउंड का टोटल; राउंड का टोटल (सम/विषम); परिणाम और टोटल;

पहले हाफ और कार्ड का परिणाम; पहले हाफ में जीत; दूसरे हाफ में जीत।

सभी दांव कार्ड के निर्दिष्ट हाफ के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, ओवरटाइम के बिना।

पहले हाफ में खेले गए पहले 12 राउंड शामिल हैं।

दूसरे हाफ में 13वें राउंड से लेकर ओवरटाइम के बिना कार्ड के अंत तक के राउंड शामिल हैं।

राउंड का विजेता (2 परिणाम); पहले N राउंड का विजेता।

सभी दांव कार्ड पर जीतने वाले राउंड के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे।

राउंड में जीत कार्ड पर सभी विरोधियों को मारकर, बम को विस्फोटित/निष्क्रिय करके या राउंड टाइमर का समय समाप्त होने से प्राप्त होती है।

क्या ओवरटाइम खेला जाएगा।

कार्ड पर ड्रॉ (12-12) के मामले में ओवरटाइम खेला जाएगा।

पहला रक्त (First Blood)।

दांव की गणना में प्रतिद्वंद्वी टीम के हीरो द्वारा खेल के हीरो की पहली हत्या को ध्यान में रखा जाता है।

कार्ड पर न्यूट्रल यूनिट या मिनियन्स द्वारा पहली हत्या की गणना नहीं की जाती।

ड्रैगन की पहली हत्या; ड्रैगन के किल्स का टोटल।

ड्रैगन League of Legends में दूसरा सबसे शक्तिशाली न्यूट्रल मॉन्स्टर है। सभी प्रकार के ड्रैगन शामिल हैं, जिनमें एल्डर ड्रैगन भी शामिल है।

बैरन की पहली हत्या; बैरन के किल्स का टोटल।

बैरन नैशोर League of Legends में सबसे शक्तिशाली न्यूट्रल मॉन्स्टर है।

पहला नष्ट किया गया टावर।

टावर, जिन्हें «टरेट्स» भी कहा जाता है, शक्तिशाली किले हैं जो अपनी दृष्टि के भीतर शत्रु इकाइयों पर हमला करते हैं। टावर League of Legends का मुख्य तत्व हैं। «Summoner's Rift» मानचित्र पर प्रत्येक टीम के पास 11 टावर हैं, और «Howling Abyss» मानचित्र पर 4 हैं।

पहला नष्ट किया गया इनहिबिटर; नष्ट किए गए इनहिबिटरों का टोटल।

इनहिबिटर वे संरचनाएं हैं जो संबंधित लेन पर «सुपरमिनियन्स» के प्रकट होने को रोकती हैं। प्रत्येक टीम के पास «Summoner's Rift» पर अपने प्रत्येक आधार में 3 इनहिबिटर हैं, जिनमें से कम से कम एक इनहिबिटर को नष्ट करना आवश्यक है ताकि नेक्सस और उसके रक्षात्मक टावरों को हमले के लिए कमजोर बनाया जा सके। बार-बार नष्ट किए गए इनहिबिटरों की गणना में गणना नहीं की जाती।

टूर्नामेंट के नियम; सेमीफाइनल में पहुंचना।

टूर्नामेंट पर दांव में यह अनुमान लगाने की पेशकश की जाती है कि निर्दिष्ट संगठन द्वारा प्रदान किए गए आधिकारिक परिणामों के अनुसार कौन सी टीम टूर्नामेंट में सर्वश्रेष्ठ स्थान प्राप्त करेगी।

यदि टूर्नामेंट पूरी तरह से पूरा नहीं हुआ, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे, सिवाय उस मामले के जहां वर्तमान परिणाम संगठन द्वारा अंतिम घोषित किए गए हैं, और दांव आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे।

यदि टूर्नामेंट पूरी तरह से पूरा नहीं हुआ और विजेता निर्धारित नहीं किया गया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि दोनों टीमें टूर्नामेंट के एक ही चरण में बाहर हो जाती हैं या समान स्थान प्राप्त करती हैं, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

फील्ड हॉकी।

सभी दांव अतिरिक्त समय और पेनल्टी स्ट्रोक को छोड़कर नियमित समय पर लिए जाते हैं।

यदि मैच किसी भी कारण से बाधित हुआ और मूल रूप से निर्धारित शुरुआत समय से 12 घंटे के भीतर पूरा नहीं हुआ, तो उन बाजारों पर सभी बिना गणना वाले दांव जिनका परिणाम व्यवधान से पहले निर्धारित नहीं हुआ था, रद्द कर दिए जाएंगे।

सभी दांव नियमित समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे। अतिरिक्त समय में किए गए गोल की गणना नहीं की जाती।

यदि मैच का नियम बदल दिया गया है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सभी दांव अतिरिक्त समय को छोड़कर नियमित समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे। फोरा में «हिट» के मामले में (जब फोरा सहित स्कोर बराबर हो जाता है), दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि फोरा लागू करने के बाद परिणाम ड्रॉ है, तो दांव रद्द के रूप में गणना किया जाएगा।

सभी दांव अतिरिक्त समय को छोड़कर नियमित समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे। यदि टोटल बिल्कुल निर्दिष्ट संख्या के बराबर है, तो दांव रद्द के रूप में गणना किया जाएगा। स्कोर 0-0 को सम माना जाता है।

यदि मैच का नियम बदल दिया गया है, तो उन दांवों के परिणाम जो व्यवधान के क्षण तक निर्धारित नहीं हुए थे, रद्द कर दिए जाएंगे।

वह टीम जो N नंबर का गोल करेगी।

दांव की गणना में आधिकारिक जानकारी को ध्यान में रखा जाता है कि मैच के नियमित समय में Nवां गोल किसने किया।

परिणाम निर्धारित करने के लिए इस जानकारी का उपयोग किया जाता है कि कौन सी टीम पहले Nवीं संख्या के गोल करती है।

क्वालिफिकेशन के लिए टीम को एक मैच या कई मैच खेलने होंगे।

फ्लोरबॉल; ओवरटाइम सहित विजेता।

सभी दांव नियमित समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, जिसमें अतिरिक्त समय शामिल है।

सभी दांव अतिरिक्त समय को छोड़कर नियमित समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे। यदि फोरा लागू करने के बाद परिणाम ड्रॉ है, तो दांव रद्द के रूप में गणना किया जाएगा।

फुटबॉल पर दांव नियमित समय पर लिए जाते हैं, जो मैच/टूर्नामेंट के नियमों द्वारा निर्धारित किया जाता है। इसमें नियमित समय (मैच/हाफ) के अंत में रेफरी या मैच प्रतिनिधि द्वारा निर्धारित क्षतिपूर्ति समय (या स्टॉपेज टाइम) शामिल है। रेफरी द्वारा क्षतिपूर्ति/अतिरिक्त समय में हुई घटनाओं के मिनट 45वें या 90वें मिनट हैं।

यदि मैच का प्रारूप/नियम बदल दिया गया है और पहले से प्रदान नहीं किया गया था (और यह दांव की शर्तों के अनुरूप नहीं है), तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे। (उदाहरण के लिए, मैच 30 मिनट के 3 हाफ में खेला जाता है। इस मामले में, हाफ पर दांव रद्द कर दिए जाएंगे, और मैच पर दांव परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, क्योंकि मैच की कुल अवधि अभी भी 90 मिनट है)।

पूर्ण समय वही है जो नियमित समय है, जिसमें रेफरी द्वारा जोड़े गए क्षतिपूर्ति समय सहित 90 मिनट शामिल हैं, अतिरिक्त समय और पेनल्टी श्रृंखला को छोड़कर।

यदि घर और बाहर खेलने वाली टीमों को गलती से आपस में बदल दिया गया था, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे — सिवाय उन मामलों के जहां मैच तटस्थ मैदान पर खेला जाता है।

पूर्ण समय में दोहरा मौका; हाफ में दोहरा मौका; पूर्ण समय में फोरा; हाफ में फोरा; स्कोर का अंतर।

सभी दांव अतिरिक्त समय के बिना नियमित समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे। यदि फोरा लागू करने के बाद परिणाम ड्रॉ है, तो दांव रद्द के रूप में गणना किया जाएगा।

पूर्ण समय में टोटल; हाफ में टोटल; टीम 1 का टोटल (सम/विषम); टीम 2 का टोटल (सम/विषम)।

सभी दांव अतिरिक्त समय के बिना नियमित समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे। यदि टोटल बिल्कुल निर्दिष्ट संख्या के बराबर है, तो दांव रद्द के रूप में गणना किया जाएगा। स्कोर 0-0 को सम माना जाता है।

पहले/दूसरे हाफ में किए गए गोलों का टोटल; पहले/दूसरे हाफ में टीम 1 के किए गए गोलों का टोटल; पहले/दूसरे हाफ में टीम 2 के किए गए गोलों का टोटल।

सभी दांव अतिरिक्त समय के बिना नियमित समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे। गणना के लिए वह अंतराल जीतने वाला माना जाता है जो नियमित समय में किए गए गोलों की संख्या के अनुरूप हो।

दोनों हाफ में टोटल 1.5 से अधिक; दोनों हाफ में टोटल 1.5 से कम।

दांव की गणना में मैच के प्रत्येक हाफ के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

परिणाम और टोटल N (अधिक/कम); हाफ का परिणाम और हाफ का टोटल; हाफ का परिणाम और पूर्ण समय; पहले हाफ का परिणाम और दूसरे हाफ का परिणाम।

दांव की गणना में पहले हाफ और पूर्ण समय के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

टीम 1 का सबसे अधिक गोल वाला हाफ; टीम 2 का सबसे अधिक गोल वाला हाफ; पहले हाफ में गोल हुआ; दूसरे हाफ में गोल हुआ; मैच में गोल हुआ; दोनों हाफ में गोल हुए; दोनों टीमें नियमित समय में गोल करेंगी; दोनों टीमें हाफ में गोल करेंगी; टीम 1 नियमित समय में गोल करेगी; टीम 1 हाफ में गोल करेगी; टीम 2 नियमित समय में गोल करेगी; टीम 2 हाफ में गोल करेगी; टीम 1 दोनों हाफ में गोल करेगी; टीम 2 दोनों हाफ में गोल करेगी; दोनों टीमें पहले हाफ में गोल करेंगी और दोनों टीमें दूसरे हाफ में गोल करेंगी।

सभी दांव अतिरिक्त समय के बिना नियमित समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे।

किसी भी हाफ में ड्रॉ; ड्रॉ और दोनों टीमें गोल करेंगी; टीम 1 का «क्लीन शीट» मैच; टीम 2 का «क्लीन शीट» मैच; पहली गोल करने वाली टीम, और मैच का परिणाम।

दांव की गणना में इस बारे में आधिकारिक जानकारी को ध्यान में रखा जाता है कि पहला गोल किसने किया और मैच के मुख्य समय का परिणाम क्या रहा। यदि परिणाम 0-0 है, तो «कोई गोल नहीं» वाला विकल्प जीतने वाला माना जाता है।

दोनों टीमें गोल करेंगी और मैच का परिणाम; दोनों टीमें गोल करेंगी और टोटल; 1.5 से अधिक गोल किए गए; चार विकल्प प्रस्तावित हैं:; केवल टीम 1;; केवल टीम 2;; दोनों टीमें;।

कोई भी टीम नहीं।

केवल एक विकल्प जीतने वाला हो सकता है।

टीम 1 लगातार N गोल करेगी; टीम 2 लगातार N गोल करेगी; कोई भी टीम लगातार N गोल करेगी।

सभी दांवों की गणना अतिरिक्त समय के बिना मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार की जाएगी। केवल एक ही टीम द्वारा लगातार किए गए गोलों को ध्यान में रखा जाता है (पहली टीम के गोलों के बीच दूसरी टीम का कोई गोल नहीं होना चाहिए)।

टीम 1 कोई भी हाफ जीतेगी; टीम 2 कोई भी हाफ जीतेगी; टीम 1 दोनों हाफ जीतेगी; टीम 2 दोनों हाफ जीतेगी; टीम 1 «क्लीन शीट» से जीतेगी; टीम 2 «क्लीन शीट» से जीतेगी; टीम 1 1 गोल के अंतर से जीतेगी; टीम 2 1 गोल के अंतर से जीतेगी; टीम 1 1 गोल के अंतर से जीतेगी या ड्रॉ खेलेगी; टीम 2 1 गोल के अंतर से जीतेगी या ड्रॉ खेलेगी; किए गए गोलों की संख्या; टीम 1 के किए गए गोलों की संख्या की सीमा; टीम 2 के किए गए गोलों की संख्या की सीमा; पहले हाफ का सटीक स्कोर; दूसरे हाफ का सटीक स्कोर।

सभी दांवों की गणना अतिरिक्त समय के बिना मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार की जाएगी। यदि मैच ऐसे स्कोर पर समाप्त हुआ जो दांव की लाइन में प्रस्तावित नहीं था, तो दांव को हारने वाला माना जाएगा।

वह टीम जो पहले/दूसरे हाफ में पहला गोल करेगी; वह टीम जो N नंबर का गोल करेगी (3 परिणाम)।

दांव की गणना में इस बारे में आधिकारिक जानकारी को ध्यान में रखा जाता है कि मैच के पूर्ण समय में Nवां गोल किसने किया। आत्मघाती गोल को सामान्य गोल के रूप में गिना जाता है।

वह टीम जो अंतिम गोल करेगी।

दांव की गणना में इस बारे में आधिकारिक जानकारी को ध्यान में रखा जाता है कि मैच के मुख्य समय में अंतिम गोल किसने किया। आत्मघाती गोल को सामान्य गोल के रूप में गिना जाता है।

जब टीम 1 पहला गोल करेगी; जब टीम 2 पहला गोल करेगी।

दांव की गणना इस बारे में आधिकारिक जानकारी पर आधारित है कि टीम मैच के मुख्य समय में अपना पहला गोल कब करेगी। आत्मघाती गोल को सामान्य गोल के रूप में गिना जाता है। रेफरी द्वारा जोड़े गए अतिरिक्त समय में किए गए गोलों के मिनट 45वां या 90वां मिनट होते हैं।

वह टीम जो पहला गोल करेगी और मैच जीतेगी।

परिणाम निर्धारित करने के लिए इस जानकारी का उपयोग किया जाता है कि कौन सी टीम पहला गोल करेगी और मैच का परिणाम क्या रहेगा।

टीम 1 मैच के दौरान पिछड़ते हुए जीतेगी; टीम 2 मैच के दौरान पिछड़ते हुए जीतेगी; टीम 1 मैच के दौरान पिछड़ते हुए ड्रॉ खेलेगी; टीम 2 मैच के दौरान पिछड़ते हुए ड्रॉ खेलेगी; टीम 1 मैच के दौरान पिछड़ते हुए जीतेगी या ड्रॉ खेलेगी; टीम 2 मैच के दौरान पिछड़ते हुए जीतेगी या ड्रॉ खेलेगी; टीम 1 मैच के दौरान पिछड़े बिना जीतेगी; टीम 2 मैच के दौरान पिछड़े बिना जीतेगी; टीम 1 मैच में आगे रहेगी; टीम 2 मैच में आगे रहेगी।

सभी दांवों की गणना आधिकारिक जानकारी और पूर्ण समय के खेल प्रोटोकॉल के अनुसार की जाएगी।

गोल मिनटों का टोटल (2 परिणाम); हाफ में गोल मिनटों का टोटल (2 परिणाम); गोल टोटल के मिनटों की सीमा।

सभी दांवों की गणना मुख्य समय में गोलों के मिनटों के बारे में आधिकारिक जानकारी के अनुसार की जाएगी। रेफरी द्वारा जोड़े गए अतिरिक्त समय में किए गए गोलों के मिनट 45वां या 90वां मिनट होते हैं।

पहले गोल का अंतराल; दूसरे गोल का अंतराल; अंतिम गोल का अंतराल।

0-0 के स्कोर की स्थिति में दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

क्या Nवें मिनट से पहले गोल होगा; क्या Nवें मिनट के बाद गोल होगा; टीम 1 Nवें मिनट से पहले गोल करेगी; टीम 2 Nवें मिनट से पहले गोल करेगी; क्या मिनटों के अंतराल में गोल होगा; टीम 1 मिनटों के अंतराल में गोल करेगी; टीम 2 मिनटों के अंतराल में गोल करेगी; पहला गोल कब होगा; N मिनटों के बाद विजेता (3 परिणाम); क्या लाल कार्ड होगा; टीम 1 का खिलाड़ी लाल कार्ड पाएगा; टीम 2 का खिलाड़ी लाल कार्ड पाएगा; क्या पेनल्टी होगी; टीम 1 पेनल्टी लेगी; टीम 2 पेनल्टी लेगी; क्या पेनल्टी और लाल कार्ड होगा; क्या पेनल्टी या लाल कार्ड होगा; दोनों हाफ में पेनल्टी; दोनों टीमों के लिए पेनल्टी; दोनों टीमों के लिए लाल कार्ड; लाल कार्डों का टोटल; पेनल्टियों का टोटल।

सभी दांवों की गणना मुख्य समय में दिखाए गए लाल कार्डों और दी गई पेनल्टियों के बारे में आधिकारिक जानकारी के अनुसार की जाएगी।

रेफरी के निर्णय (VAR) द्वारा रद्द की गई पेनल्टी को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

दी गई लेकिन न ली गई पेनल्टी को ध्यान में रखा जाता है।

किसी खिलाड़ी को तब मैदान से बाहर निकाला गया माना जाता है जब उल्लंघन के क्षण में वह मैदान पर मौजूद था। बेंच पर बैठे खिलाड़ियों और स्टाफ (कोच, मैनेजर आदि) को दिखाए गए कार्डों को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

क्या आत्मघाती गोल होगा।

परिणाम निर्धारित करने के लिए मैच में गोल किसने किए, इस जानकारी का उपयोग किया जाता है, जो whoscored.com स्रोत पर उपलब्ध है।

क्या विकल्प खिलाड़ी गोल करेगा; वह टीम जो मैच शुरू करेगी।

परिणाम निर्धारित करने के लिए इस जानकारी का उपयोग किया जाता है कि कौन सी टीम मैच शुरू करेगी।

पोस्ट या क्रॉसबार पर चोट।

दांव की गणना में गोलपोस्ट या क्रॉसबार पर लगी उन चोटों को ध्यान में रखा जाता है जिनके बाद गेंद खेल में बनी रहती है (किसी खिलाड़ी, मैदान पर मौजूद रेफरी, दूसरे पोस्ट या क्रॉसबार को छूती है, मैदान पर रहती है या टचलाइन पार करती है)।

पोस्ट या क्रॉसबार पर चोट को ध्यान में नहीं रखा जाता है यदि:।

1. गेंद के पोस्ट या क्रॉसबार को छूने से पहले मैच रोक दिया गया था।

2. गेंद के पोस्ट या क्रॉसबार को छूने के बाद वह मैदान को छुए बिना गोल लाइन के बाहर चली गई।

3. गेंद जाल में चली गई (गोल हो गया)।

टीम 1 के दाएं पैर से किए गए गोलों का टोटल; टीम 1 के बाएं पैर से किए गए गोलों का टोटल; टीम 1 के सिर से किए गए गोलों का टोटल; टीम 2 के दाएं पैर से किए गए गोलों का टोटल; टीम 2 के बाएं पैर से किए गए गोलों का टोटल; टीम 2 के सिर से किए गए गोलों का टोटल; दाएं पैर से किए गए गोलों का टोटल; बाएं पैर से किए गए गोलों का टोटल; सिर से किए गए गोलों का टोटल।

सभी दांवों की गणना मुख्य समय में गोल करने के तरीकों के बारे में आधिकारिक जानकारी के अनुसार की जाएगी, जो whoscored.com स्रोत पर उपलब्ध है।

स्रोत पर स्पष्ट त्रुटियों की स्थिति में कंपनी परिणाम की पुष्टि के लिए प्रसारण का उपयोग कर सकती है।

N नंबर के गोल को करने का तरीका; N नंबर के गोल को करने का तरीका (3 परिणाम); टीम 1 के N नंबर के गोल को करने का तरीका; टीम 2 के N नंबर के गोल को करने का तरीका।

यदि गोल नहीं किया गया या शरीर के किसी अन्य हिस्से से किया गया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

पेनल्टी क्षेत्र के बाहर किए गए गोलों का टोटल; पेनल्टी क्षेत्र के अंदर किए गए गोलों का टोटल; गोलकीपर क्षेत्र (6-गज) के अंदर किए गए गोलों का टोटल; रेफरी VAR देखेगा।

सभी दांवों की गणना मैच के आधिकारिक प्रसारण के अनुसार की जाएगी।

यदि मैच का मुख्य रेफरी घटना को देखने के लिए मॉनिटर के पास जाता है तो दांव जीतता है।

VAR टीम की ओर से रेफरी को दिए गए संकेतों को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

N मिनट से अधिक के सभी बिना गोल के अंतराल; टीम 1 के N मिनट से अधिक के सभी बिना गोल के अंतराल; टीम 2 के N मिनट से अधिक के सभी बिना गोल के अंतराल; N मिनट से कम के सभी बिना गोल के अंतराल; टीम 1 के N मिनट से कम के सभी बिना गोल के अंतराल; टीम 2 के N मिनट से कम के सभी बिना गोल के अंतराल; बिना गोल के समय अंतरालों के नियम:।

यदि मैच में गोल किए गए हैं, तो जिन मिनटों पर वे किए गए, वे मैच के समय अंतराल (0 से 90 मिनट) को n + 1 बिना गोल के समय अंतरालों में विभाजित करते हैं।

बिना गोल के समय अंतरालों की लंबाई पहले गोल के मिनटों और मैच की शुरुआत के बीच के अंतर, लगातार किए गए गोलों के मिनटों और मैच के अंत तथा अंतिम गोल के मिनटों के अंतर के रूप में निर्धारित की जाती है — मैच की शुरुआत 0 मिनट के बराबर होती है।

यदि मैच में कोई गोल नहीं है, तो इसका मतलब है कि मैच में 90 मिनट लंबा केवल एक बिना गोल का समय अंतराल था।

रेफरी द्वारा जोड़े गए अतिरिक्त समय में किए गए गोलों के मिनट 45वां या 90वां मिनट होते हैं।

उदाहरण 1: यदि मुख्य समय में मैच 0:0 के स्कोर पर समाप्त हुआ, तो मैच में 90 मिनट लंबा केवल 1 बिना गोल का समय अंतराल था।

उदाहरण 2: यदि मैच में 2 गोल किए गए: 23वें और 62वें मिनट पर। इस स्थिति में मैच में केवल 3 बिना गोल के समय अंतराल थे: 23 मिनट (23-0), 39 मिनट (62-23) और 28 मिनट (90-62)।

उदाहरण 3: यदि मैच में 3 गोल किए गए: 15वें, 45वें और 90वें मिनट पर। इस स्थिति में मैच में केवल 4 बिना गोल के समय अंतराल थे: 15 मिनट (15-0), 30 मिनट (45-15), 45 मिनट (90-45) और 0 मिनट लंबा अंतराल (90-90)।

5-मिनट के अंतराल में पहली घटना (9 परिणाम)।

5-मिनट के अंतराल में पहली घटना (3 परिणाम): थ्रो-इन, फाउल, सूचीबद्ध में से कुछ नहीं

5-मिनट के अंतराल में पहली घटना (3 परिणाम): गोल किक, कॉर्नर, सूचीबद्ध में से कुछ नहीं

5-मिनट के अंतराल में पहली घटना (3 परिणाम): ऑफसाइड, किया गया गोल, सूचीबद्ध में से कुछ नहीं

इस अवधि में पहले क्या होगा, इसका अनुमान लगाने का प्रस्ताव है: थ्रो-इन, फाउल, गोल किक, कॉर्नर, ऑफसाइड, किया गया गोल या सूचीबद्ध में से कुछ नहीं।

हम विभिन्न सांख्यिकीय डेटा की जोड़ीवार तुलना भी प्रस्तावित करते हैं, जिसमें खेल की एक निश्चित अवधि में पहले क्या होगा, यह पता लगाने का प्रस्ताव है। उदाहरण के लिए: थ्रो-इन, फाउल या सूचीबद्ध में से कुछ नहीं।

गणना के लिए प्रत्येक घटना के समय को ध्यान में रखा जाता है:।

थ्रो-इन — थ्रो-इन के वास्तविक निष्पादन के क्षण का समय।

फाउल — उल्लंघन दर्ज होने के बाद फ्री किक या फ्री किक के वास्तविक निष्पादन के क्षण का समय।

गोल किक — वह समय जब गोल किक निष्पादित की जाती है।

कॉर्नर — कॉर्नर निशान से किक के वास्तविक निष्पादन के क्षण का समय।

ऑफसाइड — ऑफसाइड दर्ज होने के बाद फ्री किक के वास्तविक निष्पादन के क्षण का समय।

गोल — गोल होने के क्षण में टाइमर पर समय (जब गेंद गोल लाइन पार करती है)।

गणना टेलीविज़न प्रसारण के टाइमर के आधार पर की जाएगी, जो लाइन में विशिष्ट मैच की टिप्पणियों में दर्शाया जाएगा। लाइन का टाइमर चयनित चैनल के टाइमर के साथ समकालिक रूप से शुरू होता है।

टेलीविज़न प्रसारण में टाइमर की अस्थायी अनुपस्थिति के क्षणों में गणना के लिए इसे केंद्रीय टाइमर माना जाता है।

पहले हाफ/मैच में जोड़े गए अतिरिक्त समय को दांव की गणना के लिए ध्यान में नहीं रखा जाता है।

किसी भी विवाद की स्थिति में सट्टेबाजी कंपनी अंतिम निर्णय लेने के लिए आंतरिक स्रोतों की जानकारी का उपयोग कर सकती है।

5-मिनट के अंतराल में पहली घटना (5 परिणाम)।

यह नियम मैच शुरू होने से पहले लगाए गए दांवों (Pre-match दांव) पर लागू होता है।

मैच के पहले 5 मिनट के दौरान पहले होने वाली घटना को इंगित करने का प्रस्ताव है:

किया गया गोल; दिया गया कॉर्नर; दी गई पेनल्टी; दिखाया गया कार्ड; सूचीबद्ध में से कुछ नहीं।

मैच के पहले 5 मिनट पर लगाए गए दांवों की गणना पहले से पांचवें मिनट तक की अवधि (0:00-5:00) में हुई घटनाओं के आधार पर की जाएगी।

दांव को जीतने वाला माने जाने के लिए गोल निर्धारित अवधि के भीतर किया जाना चाहिए। यदि शॉट निर्धारित अवधि में लगाया गया लेकिन गोल इस अवधि के बाहर हुआ, तो गोल को अनदेखा किया जाएगा।

कॉर्नर निर्धारित अवधि के भीतर दिया जाना चाहिए। यदि कॉर्नर दिया गया था तो उसे स्वीकार किया जाएगा।

पेनल्टी निर्धारित अवधि के भीतर दी जानी चाहिए। यदि उल्लंघन निर्धारित अवधि में हुआ और उसका निर्धारण नहीं हुआ, तो पेनल्टी को अनदेखा किया जाएगा। यदि पेनल्टी निर्धारित अवधि के भीतर दी गई थी तो उसे ध्यान में रखा जाएगा, भले ही वह बाद में, इस निर्धारित अवधि के बाहर ली गई हो।

लाल और पीले कार्डों को उस क्षण ध्यान में रखा जाता है जब वे दिखाए जाते हैं, न कि उल्लंघन के क्षण। यदि कार्ड दिखाए जाने का कारण बना उल्लंघन निर्धारित अवधि के दौरान हुआ लेकिन कार्ड बाद में, इस निर्धारित अवधि के बाहर दिखाया गया, तो कार्ड को ध्यान में नहीं रखा जाता है। केवल उन कार्डों को ध्यान में रखा जाता है जो सजा के क्षण में मैच में भाग ले रहे खिलाड़ियों को दिखाए गए थे।

दी गई पेनल्टी को जीतने वाला परिणाम माना जाता है यदि वह उल्लंघन के लिए कार्ड दिखाए जाने से पहले दी गई थी।

सभी दांवों की गणना मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार की जाएगी, जिसमें अतिरिक्त समय और पेनल्टी श्रृंखला शामिल है। आगे बढ़ने का अर्थ है कि टीम टूर्नामेंट के अगले चरण में पहुंचती है।

क्वालिफिकेशन का तरीका।

सभी दांवों की गणना मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार की जाएगी, जिसमें अतिरिक्त समय और पेनल्टी श्रृंखला शामिल है। क्वालिफिकेशन का तरीका इस आधार पर निर्धारित किया जाता है कि टीम ने किस प्रकार टूर्नामेंट के अगले चरण में प्रवेश किया।

टीम 1 अतिरिक्त समय में जीतेगी; टीम 2 अतिरिक्त समय में जीतेगी; अतिरिक्त समय में जीतेगी।

सभी दांवों की गणना मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार की जाएगी, जिसमें अतिरिक्त समय शामिल है।

यदि मैच में अतिरिक्त समय नहीं है या मैच का विजेता अतिरिक्त समय में निर्धारित नहीं हुआ, तो दांव का परिणाम «नहीं» होगा।

यदि मैच का नियमावली बदल दिया गया था और अतिरिक्त समय नहीं खेला गया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

टीम 1 पेनल्टी श्रृंखला में जीतेगी; टीम 2 पेनल्टी श्रृंखला में जीतेगी; पेनल्टी श्रृंखला में जीतेगी।

सभी दांवों की गणना मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार की जाएगी, जिसमें पेनल्टी श्रृंखला शामिल है।

पेनल्टी श्रृंखला में पेनल्टियों का टोटल।

सभी दांवों की गणना पेनल्टी श्रृंखला में दोनों टीमों द्वारा ली गई पेनल्टियों की आधिकारिक संख्या के अनुसार की जाएगी।

पेनल्टी श्रृंखला में किए गए पेनल्टियों का टोटल; N नंबर की पेनल्टी की जाएगी।

सभी दांवों की गणना पेनल्टी श्रृंखला में दोनों टीमों द्वारा सफलतापूर्वक ली गई पेनल्टियों की आधिकारिक संख्या के अनुसार की जाएगी।

कोई भी खिलाड़ी 2 या अधिक गोल करेगा।

सभी दांवों की गणना मुख्य समय में खिलाड़ियों द्वारा किए गए गोलों के बारे में आधिकारिक जानकारी के अनुसार की जाएगी। विकल्प खिलाड़ियों द्वारा किए गए गोलों को भी ध्यान में रखा जाता है।

खिलाड़ियों के गोलों का टोटल।

सभी दांवों की गणना मुख्य समय में खिलाड़ियों द्वारा किए गए गोलों के बारे में आधिकारिक जानकारी के अनुसार की जाएगी।

दांव के वैध रहने के लिए प्रत्येक खिलाड़ी को मैच में एक सेकंड से अधिक भाग लेना चाहिए।

खिलाड़ी गोल करेगा और परिणाम (3 परिणाम); खिलाड़ी पहला गोल करेगा और परिणाम (3 परिणाम); खिलाड़ी अंतिम गोल करेगा और परिणाम (3 परिणाम)।

खिलाड़ी का सांख्यिकीय डेटा तभी मान्य होता है जब खिलाड़ी मैच में एक सेकंड से अधिक भाग लेता है।

खिलाड़ी गोल करेगा और सटीक स्कोर; खिलाड़ी पहला गोल करेगा और सटीक स्कोर; खिलाड़ी अंतिम गोल करेगा और सटीक स्कोर; खिलाड़ियों की तुलना।

दांव के वैध रहने के लिए प्रत्येक खिलाड़ी को मैच में एक सेकंड से अधिक भाग लेना चाहिए। यदि इनमें से कोई एक खिलाड़ी मैच में भाग नहीं लेता है, तो उस खिलाड़ी पर सभी दांव और सामान्य तुलना बाज़ार रद्द कर दिए जाएंगे।

सांख्यिकीय डेटा पर दांव की गणना आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखती है, जो वेबसाइट पर उपलब्ध है

यदि इस स्रोत पर जानकारी नहीं है, तो दांव की गणना के लिए जानकारी स्रोत से ली जाएगी

यदि इनमें से कोई भी स्रोत सांख्यिकीय डेटा के बारे में जानकारी प्रदान नहीं करता है, तो कंपनी को आंतरिक स्रोतों के आधार पर गणना करने का अधिकार है।

खिलाड़ी को कार्ड मिलेगा; खिलाड़ी को लाल कार्ड मिलेगा; खिलाड़ी के खिलाफ फाउल का टोटल; खिलाड़ी के फाउल का टोटल; खिलाड़ी के लक्ष्य पर शॉट का टोटल; खिलाड़ी के ऑफसाइड का टोटल; खिलाड़ी के सभी शॉट का टोटल।

बेंच पर बैठे खिलाड़ियों और स्टाफ (कोच, मैनेजर आदि) को दिखाए गए कार्डों को ध्यान में नहीं रखा जाता है। सांख्यिकीय डेटा को केवल मुख्य समय के लिए ध्यान में रखा जाता है।

कॉर्नर; पीले कार्ड।

«कॉर्नर» और «पीले कार्ड» सांख्यिकीय श्रेणियों के लिए निम्नलिखित बाज़ार प्रस्तावित किए जा सकते हैं:

जीत (3 परिणाम); N तक की दौड़; वह टीम जो N नंबर का कॉर्नर लेगी (3 परिणाम); वह टीम जो पहला कॉर्नर लेगी (2 परिणाम); वह टीम जो अंतिम कॉर्नर लेगी; सबसे अधिक कॉर्नर वाला हाफ; क्या पहले N मिनट में कॉर्नर होगा; क्या कॉर्नर लिया जाएगा; टीम 1 कॉर्नर लेगी; टीम 2 कॉर्नर लेगी; वह टीम जो N नंबर का पीला कार्ड पाएगी (3 परिणाम); वह टीम जो पहला कार्ड पाएगी (2 परिणाम); वह टीम जो अंतिम कार्ड पाएगी; सबसे अधिक पीले कार्ड वाला हाफ; कार्ड के मिनटों का अंतराल; टीम 1 के कार्ड के मिनटों का अंतराल; टीम 2 के कार्ड के मिनटों का अंतराल; क्या Nवें मिनट से पहले कार्ड होगा; क्या Nवें मिनट के बाद कार्ड होगा; टीम 1 को Nवें मिनट से पहले कार्ड मिलेगा; टीम 2 को Nवें मिनट से पहले कार्ड मिलेगा।

जो कॉर्नर दिए गए लेकिन लिए नहीं गए, उन्हें ध्यान में नहीं रखा जाता है। यदि रेफरी कॉर्नर को मान्यता नहीं देता है और उसे फिर से देता है — तो उसे केवल एक बार ध्यान में रखा जाएगा।

खिलाड़ी के चेतावनियों की संख्या से संबंधित सभी दांवों के लिए, खिलाड़ी का निष्कासन ध्यान में नहीं रखा जाता है। यदि किसी खिलाड़ी को दो पीली कार्डों के कारण निष्कासित किया गया था, तो केवल पहला पीला कार्ड ध्यान में रखा जाता है। खिलाड़ी को निष्कासित माना जाता है यदि वह उल्लंघन के समय मैदान पर था। बेंच पर बैठे खिलाड़ियों और कर्मचारियों (कोच, प्रबंधक आदि) को दिखाए गए कार्ड ध्यान में नहीं रखे जाते हैं। पहले हाफ के समाप्ति के सीटी के बाद दिखाए गए कार्ड दूसरे हाफ में दिखाए गए कार्ड माने जाते हैं। यदि एक ही खेल घटना के लिए विभिन्न टीमों के दो या अधिक खिलाड़ियों को मैच में पीले/लाल कार्ड मिलते हैं, तो «पहला पीला/लाल कार्ड» बाजार पर दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

कार्ड — रेफरी द्वारा कार्ड दर्ज करने का समय।

कॉर्नर — वह समय जब कॉर्नर फ्लैग से कॉर्नर किक ली जाती है।

फाउल; लक्ष्य पर शॉट; सभी शॉट; ऑफसाइड; थ्रो-इन; गोल किक; सेव।

सांख्यिकीय श्रेणियों «फाउल», «लक्ष्य पर शॉट», «सभी शॉट», «ऑफसाइड», «थ्रो-इन», «गोल किक», «सेव» के लिए निम्नलिखित बाजार प्रस्तावित किए जा सकते हैं:

वह टीम जो फाउल करेगी; शॉट नंबर N लक्ष्य पर (3 परिणाम); कुल मिनट अंतराल; टीम 1 का कुल मिनट अंतराल; टीम 2 का कुल मिनट अंतराल।

फाउल — रेफरी द्वारा नियम उल्लंघन दर्ज करने का समय।

शॉट — वह समय जब शॉट वास्तव में लिया जाता है।

ऑफसाइड — वह समय जब ऑफसाइड दर्ज किया जाता है।

गेंद पर कब्ज़ा।

सांख्यिकीय श्रेणी «गेंद पर कब्ज़ा» के लिए निम्नलिखित बाजार प्रस्तावित किए जा सकते हैं:

डेटा वेबसाइट से दशमलव के बाद एक अंक के साथ लिया जाता है।

टोटल पर «हिट» होने की स्थिति में, दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

प्रतिस्थापन; तय की गई दूरी; ड्रिबलिंग; टैकल; पास; इंटरसेप्शन; हवाई द्वंद्व; क्रॉस (हाई बॉल); गेंद को साफ करना।

सांख्यिकीय श्रेणियों «प्रतिस्थापन», «तय की गई दूरी», «ड्रिबलिंग», «टैकल», «पास», «इंटरसेप्शन», «हवाई द्वंद्व», «क्रॉस (हाई बॉल)», «गेंद को साफ करना» के लिए निम्नलिखित बाजार प्रस्तावित किए जा सकते हैं:

यदि ग्रुप चरण का एक या अधिक मैच रद्द कर दिए जाते हैं, तो ग्रुप चरण के आंकड़ों पर सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि एक या अधिक मैच बाधित होते हैं और ग्रुप चरण के अंत तक पूरे नहीं होते हैं, तो ग्रुप चरण के आंकड़ों पर सभी दांव भी रद्द कर दिए जाएंगे।

सांख्यिकीय संकेतकों की गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है, जो वेबसाइट पर प्रकाशित होता है।

यदि इस स्रोत पर जानकारी नहीं है, तो कंपनी को आंतरिक स्रोतों के आधार पर गणना करने का अधिकार है।

उपर्युक्त सभी जानकारी टूर्नामेंट पर दांव के सभी अनुभागों (आंकड़ों और ग्रुप चरण के प्रस्तावों सहित) पर लागू होती है।

वह टीम जो टूर्नामेंट जीतेगी; वह टीम जो फाइनल में पहुंचेगी; वह टीम जो सेमीफाइनल में पहुंचेगी; वह टीम जो क्वार्टरफाइनल में पहुंचेगी; फाइनलिस्टों की जोड़ी।

उन दो टीमों का अनुमान लगाएं जो टूर्नामेंट के फाइनल में पहुंचेंगी।

सर्वाधिक गोल करने वाला खिलाड़ी।

उस खिलाड़ी का अनुमान लगाएं जो टूर्नामेंट में सबसे अधिक गोल करेगा। यदि दो या अधिक खिलाड़ियों ने समान संख्या में गोल किए हैं, तो निम्नलिखित मानदंड ध्यान में रखे जाते हैं:

टूर्नामेंट में सर्वाधिक गोल;; टूर्नामेंट में सर्वाधिक गोल पास;।

सबसे कम खेले गए मिनट।

सर्वाधिक गोल करने वाले खिलाड़ी का टोटल।

सर्वाधिक गोल करने वाले खिलाड़ी द्वारा किए गए गोलों की संख्या का अनुमान लगाएं। अतिरिक्त समय में किए गए गोल ध्यान में रखे जाते हैं। पेनल्टी शूटआउट में गोल ध्यान में नहीं रखे जाते हैं।

टूर्नामेंट का सर्वश्रेष्ठ खिलाड़ी।

उस खिलाड़ी का नाम बताएं जिसे टूर्नामेंट के परिणामों के आधार पर पुरस्कार मिलेगा।

विजेता टीम द्वारा किए गए गोलों की संख्या; विजेता टीम नियमित समय में सभी मैच जीतेगी; विजेता टीम टूर्नामेंट में सर्वाधिक गोल करेगी; ग्रुप रैंकिंग में विजेता टीम की स्थिति।

यदि दो या अधिक टीमों ने समान संख्या में गोल किए हैं, तो «विजेता टीम टूर्नामेंट में सर्वाधिक गोल करेगी» का दांव हार जाएगा।

गणना के लिए अतिरिक्त समय में किए गए गोल ध्यान में रखे जाते हैं। पेनल्टी शूटआउट में गोल ध्यान में नहीं रखे जाते हैं।

टूर्नामेंट के आंकड़े; टूर्नामेंट में मैच में किए गए गोलों की संख्या; टूर्नामेंट में पहले हाफ में किए गए गोलों की संख्या; टूर्नामेंट में दूसरे हाफ में किए गए गोलों की संख्या; टूर्नामेंट में अतिरिक्त समय में किए गए गोलों की संख्या; टूर्नामेंट में आत्मघाती गोलों की संख्या; टूर्नामेंट में ड्रॉ की संख्या; अतिरिक्त समय वाले मैचों की संख्या; पेनल्टी शूटआउट वाले मैचों की संख्या; सबसे पहला गोल कब होगा; कौन सी टीम टूर्नामेंट में सर्वाधिक गोल करेगी; कौन सी टीम टूर्नामेंट में सबसे कम गोल करेगी; कौन सी टीम टूर्नामेंट में सर्वाधिक गोल खाएगी; कौन सी टीम टूर्नामेंट में सबसे कम गोल खाएगी।

समान संख्या में गोल होने की स्थिति में विजेता वह टीम होगी जो सबसे बाद में बाहर हुई।

यदि दोनों टीमें एक ही चरण में बाहर हुई हैं, तो विजेता वह टीम है जिसने ग्रुप चरण की अंतिम रैंकिंग में उच्च स्थान प्राप्त किया।

यदि यह संकेतक भी समान है, तो ग्रुप मैचों में प्रत्येक टीम द्वारा प्राप्त अंकों की संख्या ध्यान में रखी जाती है।

यदि अंकों की संख्या भी समान है, तो टूर्नामेंट में किए गए और खाए गए गोलों के बीच का अंतर ध्यान में रखा जाता है।

बेहतर गोल अंतर वाली टीम विजेता होगी।

टूर्नामेंट में किए गए गोलों की संख्या के आधार पर खिलाड़ियों की तुलना।

अतिरिक्त समय में किए गए गोल ध्यान में रखे जाते हैं।

समान संख्या में गोल होने की स्थिति में तुलना में विजेता वह खिलाड़ी होगा जिसकी टीम सबसे बाद में बाहर हुई।

यदि दोनों टीमें एक ही चरण में बाहर हुई हैं, तो विजेता वह खिलाड़ी है जिसकी टीम ने ग्रुप चरण की अंतिम रैंकिंग में उच्च स्थान प्राप्त किया।

विजेता वह खिलाड़ी होगा जिसकी टीम का गोल अंतर बेहतर है।

टूर्नामेंट में किए गए गोलों की संख्या के आधार पर टीमों की तुलना।

समान संख्या में गोल होने की स्थिति में तुलना में विजेता वह टीम होगी जो सबसे बाद में बाहर हुई।

वह टीम जो टूर्नामेंट में सर्वश्रेष्ठ परिणाम दिखाएगी।

यह दांव दो टीमों की तुलना है, जिसमें विजेता वह टीम है जो अपने प्रतिद्वंद्वी की तुलना में बाद में बाहर हुई।

राष्ट्र का सर्वश्रेष्ठ गोलकर्ता।

उस खिलाड़ी का नाम बताएं जो अपने राष्ट्र के सभी खिलाड़ियों में सर्वाधिक गोल करेगा।

समान संख्या में गोल होने की स्थिति में निम्नलिखित मानदंड ध्यान में रखे जाते हैं:

सर्वाधिक किए गए गोल।

सर्वाधिक गोल पास।

खिलाड़ी द्वारा मैदान पर बिताया गया सबसे कम समय।

ग्रुप चरण के प्रस्ताव।

यदि टूर्नामेंट पूरी तरह से पूरा नहीं हुआ है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे, सिवाय उन मामलों के जहां वर्तमान परिणामों को महासंघ या लीग द्वारा अंतिम घोषित किया गया है। ऐसे मामलों में, दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार निपटाए जाएंगे।

वह टीम जो ग्रुप जीतेगी; ग्रुप में प्रत्येक टीम का अंतिम स्थान; वह टीम जो ग्रुप में सर्वाधिक गोल करेगी; वह टीम जो ग्रुप में सबसे कम गोल करेगी।

समान संख्या में गोल होने की स्थिति में विजेता वह टीम है जो ग्रुप में उच्च स्थान पर है।

यदि अंकों की संख्या भी समान है, तो ग्रुप में किए गए और खाए गए गोलों के बीच का अंतर ध्यान में रखा जाता है।

ग्रुप चरण में टीम द्वारा किए गए गोलों की संख्या; ग्रुप चरण में टीम द्वारा खाए गए गोलों की संख्या; ग्रुप चरण में टीम द्वारा प्राप्त अंकों की संख्या; सर्वाधिक कुल गोल वाला ग्रुप; सबसे कम कुल गोल वाला ग्रुप।

समान संख्या में गोल होने की स्थिति में किए गए और खाए गए गोलों के बीच का अंतर ध्यान में रखा जाता है।

बेहतर गोल अंतर वाला ग्रुप विजेता होगा।

0-1, 2-3, 4 और अधिक गोल वाले स्कोर के मैचों की संख्या; सर्वाधिक दिखाए गए पीले कार्ड वाला ग्रुप।

समान संख्या में पीले कार्ड होने की स्थिति में विजेता निम्नलिखित मानदंडों से निर्धारित किया जाएगा:

1. सर्वाधिक दिखाए गए लाल कार्ड।

2. सर्वाधिक दिए गए पेनल्टी।

3. सर्वाधिक किए गए फाउल।

सबसे कम दिखाए गए पीले कार्ड वाला ग्रुप।

1. सबसे कम दिखाए गए लाल कार्ड।

2. सबसे कम दिए गए पेनल्टी।

3. सबसे कम किए गए फाउल।

सर्वाधिक दिखाए गए लाल कार्ड वाला ग्रुप।

समान संख्या में लाल कार्ड होने की स्थिति में विजेता निम्नलिखित मानदंडों से निर्धारित किया जाएगा:

1. सर्वाधिक दिखाए गए पीले कार्ड।

सबसे कम दिखाए गए लाल कार्ड वाला ग्रुप।

1. सबसे कम दिखाए गए पीले कार्ड।

फॉर्मूला-1, NASCAR, MotoGP।

रेस का नियम टूर्नामेंट के महासंघ द्वारा निर्धारित किया जाता है और दांव की लाइन में दर्शाया जाता है। यदि रेस का नियम बदल दिया गया है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

क्वालिफिकेशन का विजेता।

रेस के आधिकारिक प्रोटोकॉल में पहला स्थान प्राप्त करने वाला प्रतिभागी विजेता के रूप में निर्धारित किया जाता है। यदि कई विजेता हैं, तो इन प्रतिभागियों पर दांव रद्द कर दिए जाएंगे। यदि कोई रेसर शुरू नहीं हुआ (DNS) या फॉर्मेशन लैप के दौरान रेस से बाहर हो गया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे। यदि कोई रेसर रेस शुरू होने के बाद रेस से बाहर हो गया (DNF), तो दांव रेस के अंतिम प्रोटोकॉल के अनुसार निपटाए जाएंगे।

क्वालिफिकेशन पर दांवों में विजेता वह रेसर है जिसने निर्दिष्ट क्वालिफिकेशन में पहला स्थान प्राप्त किया। क्वालिफिकेशन में सर्वश्रेष्ठ रेसर वह रेसर है जिसने क्वालिफिकेशन लैप पर सबसे अच्छा समय दिखाया। यदि किसी रेसर ने निर्दिष्ट क्वालिफिकेशन में क्वालिफिकेशन समय नहीं दिखाया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

N स्थान प्राप्त करेगा; N-Y स्थान प्राप्त करेगा।

यदि कोई रेसर शुरू नहीं हुआ (DNS) या फॉर्मेशन लैप के दौरान रेस से बाहर हो गया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे। यदि कोई रेसर रेस शुरू होने के बाद रेस से बाहर हो गया (DNF), तो दांव रेस के अंतिम प्रोटोकॉल के अनुसार निपटाए जाएंगे।

दांव की गणना में इस बारे में आधिकारिक जानकारी ध्यान में रखी जाती है कि कौन सा रेसर (या टीम) रेस के अंतिम प्रोटोकॉल में उच्च स्थान प्राप्त करेगा। यदि कोई एक रेसर शुरू नहीं हुआ (DNS) या फॉर्मेशन लैप के दौरान रेस से बाहर हो गया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे। यदि दोनों रेसर रेस से बाहर हो गए (DNF), तो विजेता वह रेसर है जिसने अधिक लैप पूरे किए (यदि दोनों रेसर एक ही लैप पर रेस से बाहर हो गए, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे)।

क्वालिफिकेशन पर दांवों में उस रेसर का नाम बताना आवश्यक है जो क्वालिफिकेशन लैप पर सबसे अच्छा समय दिखाएगा और निर्दिष्ट क्वालिफिकेशन में उच्च स्थान प्राप्त करेगा। यदि किसी रेसर ने निर्दिष्ट क्वालिफिकेशन में क्वालिफिकेशन समय नहीं दिखाया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सबसे तेज़ लैप।

दांव की गणना में इस बारे में आधिकारिक जानकारी ध्यान में रखी जाती है कि कौन सा रेसर रेस में सबसे तेज़ लैप पूरा करेगा।

रेस पूरी करेगा; वर्गीकृत रेसरों की कुल संख्या।

यदि कोई रेसर वर्गीकृत है, तो उसे रेस पूरी करने वाला माना जाता है। वर्गीकृत उन रेसरों को माना जाता है जो अयोग्य घोषित नहीं किए गए हैं और जिन्होंने विजेता के लैप की संख्या का कम से कम 90% पूरा किया है। (NC - वर्गीकृत नहीं)।

उन रेसरों की कुल संख्या जो पहला लैप पूरा नहीं करेंगे।

पहला लैप रेस शुरू होने के बाद का पहला लैप माना जाता है। गणना के लिए निर्दिष्ट रेसर को रेस में शुरू करना चाहिए। यदि कोई रेसर फॉर्मेशन लैप के दौरान रेस से बाहर हो गया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

पहले लैप के बाद लीडर; सेफ्टी कार।

सेफ्टी कार (या «पेस कार») वह कार है जो खतरनाक स्थिति, जैसे ट्रैक पर बाधा या खराब मौसम, की स्थिति में रेसिंग ट्रैक पर प्रतिस्पर्धी कारों या मोटरसाइकिलों की गति को सीमित करती है।

वह स्थिति जब रेसर सेफ्टी कार के पीछे ट्रैक पर निकलते हैं, या ट्रैक पर वर्चुअल सेफ्टी कार का प्रकट होना, गणना के लिए ध्यान में नहीं रखा जाता है।

विजेता टीम।

सभी दांव रेस के आधिकारिक प्रोटोकॉल के अनुसार निपटाए जाएंगे।

वह टीम जिसका रेसर रेस के आधिकारिक प्रोटोकॉल में पहला स्थान प्राप्त करता है, रेस की विजेता के रूप में निर्धारित की जाती है। यदि कोई रेसर शुरू नहीं हुआ (DNS) या फॉर्मेशन लैप के दौरान रेस से बाहर हो गया, तो दांव रेस के अंतिम

प्रोटोकॉल के अनुसार निपटाए जाएंगे।

यदि टीम वर्गीकरण में किसी भी कारण से एक या अधिक रेसर बदले जाते हैं, तो दांव प्रभावी रहते हैं।

किस टीम का रेसर सबसे पहले रेस से बाहर होगा।

सभी दांव निपटाए जाएंगे यदि रेसर ने रेस में शुरुआत की है।

यदि विभिन्न टीमों के दो या अधिक रेसर एक ही रेसिंग घटना के कारण रेस से बाहर हो गए, तो इन टीमों पर दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

फुटसल।

सभी दांव केवल नियमित समय के अंत में परिणाम के आधार पर निपटाए जाते हैं। अतिरिक्त समय शामिल नहीं है, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा निर्दिष्ट न हो।

टीम 1 के स्कोर में अंतर; टीम 2 के स्कोर में अंतर।

यदि टोटल बिल्कुल निर्दिष्ट संख्या के बराबर है, तो दांव रद्द के रूप में निपटाया जाएगा।

यदि मैच का नियम बदल दिया गया है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे, सिवाय उनके जो पहले से ही निर्विवाद रूप से निर्धारित हो चुके हैं।

हाफ और नियमित समय का परिणाम; दोनों टीमें गोल करेंगी।

यदि एक भी हाफ नहीं खेला गया या पूरा नहीं हुआ, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे, सिवाय उनके जो पहले से ही निर्विवाद रूप से निर्धारित हो चुके हैं।

गोल नंबर N कौन करेगा; मैच का परिणाम और टोटल; घुड़दौड़।

दांव दुनिया भर के चयनित रेसकोर्सों पर स्वीकार किए जाते हैं, और जिन दौड़ों को हम कवर करते हैं, वे हमारी वेबसाइट पर सूचीबद्ध हैं।

सभी दांव दौड़ के फाइनल के आधिकारिक प्रोटोकॉल के आधार पर निपटाए जाएंगे। आधिकारिक परिणाम के प्रकाशन के बाद कोई भी बाद के परिवर्तन, जैसे अयोग्यता, संशोधन या अपील, दांव के निपटान को प्रभावित नहीं करेंगे।

रद्द और स्थगित दौड़ें: दांव रद्द कर दिए जाएंगे यदि:; दौड़ रद्द कर दी जाती है;; दौड़ स्थगित कर दी जाती है और उसी स्थान पर 24 घंटे के भीतर नहीं कराई जाती;।

दौड़ शुरू होती है, लेकिन बाद में रद्द या स्थगित कर दी जाती है और उसी स्थान पर 24 घंटे के भीतर दोबारा नहीं कराई जाएगी;

दौड़ अमान्य घोषित कर दी जाती है;; अंतिम प्रविष्टियां वैध नहीं हैं;; दौड़ किसी अन्य स्थान पर स्थगित कर दी जाती है;।

दौड़ की दूरी मूल रूप से घोषित की तुलना में फ्लैट रेसिंग के लिए एक फर्लांग (~200 मीटर) से अधिक या नेशनल हंट नियमों के तहत रेसिंग के लिए दो फर्लांग (~400 मीटर) से अधिक (नेशनल हंट नियमों के तहत फ्लैट रेसिंग सहित) बदल दी जाती है;

दौड़ «वॉकओवर» (बिना प्रतिद्वंद्वियों की जीत) है।

वापसी और «नॉन-रनर्स»:।

यदि कोई घोड़ा दौड़ शुरू होने से पहले वापस ले लिया जाता है या आधिकारिक रूप से स्टार्टर द्वारा भाग नहीं लेने वाला घोषित किया जाता है, तो वापस लिए गए घोड़े पर लगाए गए दांव वापस कर दिए जाएंगे। यह उस स्थिति पर भी लागू होता है जब घोड़ा वापस ले लिया जाता है और पंजीकरण के सभी चरणों के पूरा होने के बाद अंतिम प्रविष्टि सूची में नहीं दिखाई देता है।

दौड़ का पुनः आरंभ:।

यदि दौड़ फाल्स स्टार्ट, गेट की खराबी, ट्रैक पर बाधा या अन्य ठोस कारणों से पुनः आरंभ की जाती है, तो सभी प्रतिभागी स्टार्ट पोज़िशन पर लौटेंगे। सभी दांव उन घोड़ों पर प्रभावी रहेंगे जो दोबारा दौड़ में भाग लेंगे। जो घोड़े दोबारा दौड़ में भाग नहीं लेंगे, उन पर दांव रद्द कर दिए जाएंगे और दांव वापस कर दिए जाएंगे।

«डेड हीट» (बराबरी):।

«डेड हीट» तब होती है जब दो या अधिक प्रतिभागी एक ही स्थान पर बराबरी के परिणाम के साथ फिनिश करते हैं। दांव इस इवेंट के लिए «डेड हीट» नियमों के अनुसार निपटाए जाते हैं। भुगतान उन प्रतिभागियों की संख्या से विभाजित किया जाता है जिन्होंने इस स्थान को साझा किया। इसका अर्थ है कि दांव पर कुल भुगतान (आपके दांव सहित) स्थान साझा करने वाले सभी घोड़ों के बीच समान रूप से विभाजित किया जाता है।

दांव: 10 €, 4.00 के ऑड्स वाले प्रतिभागी पर लगाया गया। दौड़ «डेड हीट» में समाप्त होती है।

भुगतान की गणना: 10 € (दांव) × 4.00 (ऑड्स) ÷ 2 (स्थान साझा करने वाले घोड़ों की संख्या) = 20 € भुगतान।

विजेता वह दांव है जो किसी प्रतिभागी पर इवेंट या दौड़ जीतने के उद्देश्य से लगाया गया है।

N-Y स्थान प्राप्त करेगा।

«N-Y स्थान प्राप्त करेगा» दांवों का अर्थ है कि आपके चयन को एक निश्चित संख्या के शीर्ष स्थानों (उदाहरण के लिए, टॉप-2, टॉप-3 या टॉप-4) के भीतर फिनिश करना चाहिए।

1-2 स्थान प्राप्त करेगा: दांव को विजयी के रूप में निपटाने के लिए चयनित प्रतिभागी को पहले या दूसरे स्थान पर फिनिश करना चाहिए। यदि कई प्रतिभागी एक ही स्थान पर फिनिश करते हैं, तो इन दांवों के निपटान के लिए मुख्य मानदंड यह है कि कौन से दो प्रतिभागियों ने बाकियों से पहले फिनिश लाइन पार की।

1-3 स्थान प्राप्त करेगा: चयनित प्रतिभागी को पहले, दूसरे या तीसरे स्थान पर फिनिश करना चाहिए। यदि कई प्रतिभागी एक ही स्थान पर फिनिश करते हैं, तो इन दांवों के निपटान के लिए मुख्य मानदंड यह है कि कौन से तीन प्रतिभागियों ने बाकियों से पहले फिनिश लाइन पार की।

1-4 स्थान प्राप्त करेगा: चयनित प्रतिभागी को पहले, दूसरे, तीसरे या चौथे स्थान पर फिनिश करना चाहिए। यदि कई प्रतिभागी एक ही स्थान पर फिनिश करते हैं, तो इन दांवों के निपटान के लिए मुख्य मानदंड यह है कि कौन से चार प्रतिभागियों ने बाकियों से पहले फिनिश लाइन पार की।

यदि चयनित प्रतिभागी निर्दिष्ट स्थानों से बाहर फिनिश करता है, तो दांव हार जाता है।

N स्थान प्राप्त करेगा।

«एंटे-पोस्ट» बाज़ारों में प्रत्येक प्रतिभागी के लिए इस बात का ऑड्स प्रस्तावित किया जाता है कि वह ठीक निर्दिष्ट स्थान पर फिनिश करेगा। उदाहरण के लिए, «दूसरा स्थान प्राप्त करना» बाज़ार यह दांव है कि दौड़ में कौन-सा घोड़ा दूसरे स्थान पर फिनिश करेगा। इसी प्रकार, «तीसरा स्थान प्राप्त करना» बाज़ार यह दांव है कि दौड़ में कौन-सा घोड़ा तीसरे स्थान पर फिनिश करेगा, और इसी तरह आगे भी।

दीर्घकालिक दांव।

दीर्घकालिक दांव, जिन्हें «एंटे-पोस्ट» दांव के रूप में भी जाना जाता है, घुड़दौड़ पर अंतिम प्रविष्टियों के चरण से पहले प्रस्तावित किए जाते हैं। ये दांव «all in, run or not, entered or not» के सिद्धांत पर स्वीकार किए जाते हैं — इसका अर्थ है कि यदि चयनित घोड़ा किसी भी कारण से दौड़ में भाग नहीं लेता, जिसमें चोट, वापसी या योग्यता प्राप्त करने में असमर्थता शामिल है, तो दांव हार जाएंगे।

यदि दौड़ किसी अन्य दिन के लिए स्थगित की जाती है:

प्रविष्टियों के बंद होने से पहले लगाए गए दीर्घकालिक दांव प्रभावी रहते हैं और केवल निम्नलिखित स्थितियों में रद्द किए जाएंगे:

क) दौड़ रद्द कर दी गई है या अमान्य घोषित कर दी गई है।

ख) स्थान बदल दिया गया है।

प्रविष्टियों के बंद होने के बाद लगाए गए दीर्घकालिक दांव रद्द किए जाएंगे, सिवाय उन मामलों के जहाँ:

क) दौड़ उसी स्थान पर बाद में आयोजित की जाती है।

ख) प्रविष्टियाँ फिर से नहीं खोली गई थीं।

ग) ट्रैक की सतह नहीं बदली गई है (उदाहरण के लिए, घास से मिट्टी/सर्व-मौसमी में या इसके विपरीत)।

सभी दांव मुख्य समय पर स्वीकार किए जाते हैं, ओवरटाइम और बुली को छोड़कर, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

यदि मैच किसी भी कारण से बाधित हो जाता है और मैच के मूल रूप से निर्धारित समय से 12 घंटे के भीतर पूरा नहीं होता, तो उन बाज़ारों पर सभी अनिर्धारित दांव, जिनका परिणाम बाधा से पहले निर्धारित नहीं हुआ था, रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि मैच किसी भी कारण से मूल रूप से निर्धारित तिथि पर नहीं खेला गया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

पीरियड का विजेता (3 परिणाम); पीरियड में दोहरा मौका।

सभी दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, ओवरटाइम और बुली को छोड़कर।

यदि खेल का नियमावली बदल दिया गया है, तो सभी दांव रद्द किए जाएंगे, सिवाय उनके जो पहले से ही निर्विवाद रूप से निर्धारित हो चुके थे।

पीरियड में हैंडिकैप; पीरियड में टोटल; पीरियड में टीम 1 का टोटल; पीरियड में टीम 2 का टोटल।

यदि टोटल ठीक निर्दिष्ट संख्या के बराबर है, तो दांव रद्द के रूप में गणना किया जाएगा। स्कोर 0-0 को सम (Even) माना जाता है।

सटीक टोटल; टीम 1 का सटीक टोटल; टीम 2 का सटीक टोटल; वह टीम जो पहला गोल करेगी (2 परिणाम)।

दांव की गणना में इस बारे में आधिकारिक जानकारी को ध्यान में रखा जाता है कि मैच के मुख्य समय में पहला गोल किसने किया। यदि मुख्य समय का परिणाम 0-0 है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

दांव की गणना में इस बारे में आधिकारिक जानकारी को ध्यान में रखा जाता है कि मैच के मुख्य समय में अंतिम गोल किसने किया। यदि मुख्य समय का परिणाम 0-0 है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

पहले पीरियड में गोल करेगा; दूसरे पीरियड में गोल करेगा; तीसरे पीरियड में गोल करेगा।

सभी दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे। ओवरटाइम में किए गए गोलों को ध्यान में नहीं रखा जाता।

गोल के लिए मिनट का अंतराल।

सभी दांव मुख्य समय में गोलों के मिनटों के बारे में आधिकारिक जानकारी के अनुसार गणना किए जाएंगे।

पहले गोल का अंतराल।

सभी दांव मुख्य समय में पहले गोल के मिनट के बारे में आधिकारिक जानकारी के अनुसार गणना किए जाएंगे। यदि मुख्य समय का परिणाम 0-0 है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

यदि मैच का नियमावली बदल दिया गया है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

सभी दांव मुख्य समय में अंतिम गोल के मिनट के बारे में आधिकारिक जानकारी के अनुसार गणना किए जाएंगे। यदि मुख्य समय का परिणाम 0-0 है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

दोनों टीमें दो-दो गोल करेंगी; प्रत्येक टीम N से कम गोल करेगी; प्रत्येक पीरियड में N से कम गोल; प्रत्येक टीम N से अधिक गोल करेगी; प्रत्येक पीरियड में N से अधिक गोल।

सभी दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, ओवरटाइम और बुली के बिना।

प्रत्येक पीरियड में गोल; टीम 1 प्रत्येक पीरियड में गोल करेगी; टीम 2 प्रत्येक पीरियड में गोल करेगी।

दांव की गणना में मैच के प्रत्येक पीरियड के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है, ओवरटाइम और बुली के बिना।

कोई भी टीम «कमबैक» करेगी और जीतेगी; पीरियड 1 का सटीक स्कोर; पीरियड 2 का सटीक स्कोर; पीरियड 3 का सटीक स्कोर; टीम 1 कोई भी पीरियड जीतेगी; टीम 2 कोई भी पीरियड जीतेगी; टीम 1 कोई भी दो पीरियड जीतेगी; टीम 2 कोई भी दो पीरियड जीतेगी; टीम 1 सभी पीरियड जीतेगी; टीम 2 सभी पीरियड जीतेगी; कोई भी पीरियड ड्रॉ पर समाप्त होगा; कोई भी दो पीरियड ड्रॉ पर समाप्त होंगे; टीम 1 पहला गोल करेगी और मैच जीतेगी; टीम 2 पहला गोल करेगी और मैच जीतेगी; टीम 1 पहला गोल करेगी और मैच नहीं जीतेगी; टीम 2 पहला गोल करेगी और मैच नहीं जीतेगी; टीम 1 जीतेगी और टोटल; टीम 2 जीतेगी और टोटल; टीम 1 नहीं हारेगी और टोटल; टीम 2 नहीं हारेगी और टोटल; ड्रॉ और टोटल; पहले पीरियड का परिणाम और टोटल।

दांव की गणना में मैच के पहले पीरियड के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

पहले पीरियड का परिणाम और मैच का विजेता।

दांव की गणना में पहले पीरियड के आधिकारिक परिणाम और मैच के मुख्य समय को ध्यान में रखा जाता है, ओवरटाइम और बुली के बिना।

सबसे अधिक स्कोर वाले पीरियड का टोटल; सबसे कम स्कोर वाले पीरियड का टोटल; सबसे अधिक स्कोर वाला पीरियड; सबसे कम स्कोर वाला पीरियड।

दांव की गणना में मैच के प्रत्येक पीरियड के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है, ओवरटाइम और बुली के बिना। यदि दो या अधिक पीरियड सबसे अधिक/सबसे कम स्कोर वाले थे, तो «कोई नहीं» परिणाम विजयी होगा।

सभी दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, जिसमें ओवरटाइम शामिल है, बुली के बिना।

क्या ओवरटाइम होगा।

सभी दांव मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, यदि एक ओवरटाइम खेला जाएगा।

यदि किसी भी कारण से ओवरटाइम नहीं खेला गया और खेल ड्रॉ पर समाप्त हुआ, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

बुली सहित विजेता।

सभी दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, ओवरटाइम और बुली को ध्यान में रखते हुए।

क्या बुली होंगे।

सभी दांव मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, यदि बुली खेले जाएंगे।

यदि किसी भी कारण से बुली नहीं खेले गए और खेल ड्रॉ पर समाप्त हुआ, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सभी दांव मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, जिसमें ओवरटाइम और बुली शामिल हैं। जीत का तरीका इस बात से निर्धारित होता है कि खेल किस चरण में समाप्त हुआ।

यदि खेल का नियमावली बदल दिया गया और ओवरटाइम नहीं खेला गया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

आगे बढ़ने के लिए टीम को एक मैच या कई मैच खेलने होंगे।

सांख्यिकीय डेटा पर सभी दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, ओवरटाइम और बुली के बिना।

गोल पर शॉट;।

पेनल्टी मिनट — केवल दो मिनट के पेनल्टी को ध्यान में रखा जाता है (दोहरे छोटे पेनल्टी सहित)। दोहरे छोटे पेनल्टी को दो अलग छोटे पेनल्टी के रूप में गिना जाता है। छोटा पेनल्टी — 2 मिनट; दोहरा छोटा पेनल्टी — 4 मिनट;

पावर प्ले में गोल;; फेस-ऑफ — केवल जीते गए फेस-ऑफ को ध्यान में रखा जाता है;; हिट;; ब्लॉक किए गए शॉट;।

ऊपर उल्लिखित प्रत्येक सांख्यिकीय श्रेणी में निम्नलिखित बाज़ार शामिल हो सकते हैं:

खिलाड़ी का टोटल; कबड्डी।

सभी दांव मैच के मुख्य समय पर स्वीकार किए जाते हैं।

यदि मैच किसी भी कारण से बाधित हो जाता है और मैच के मूल रूप से निर्धारित समय से 48 घंटे के भीतर पूरा नहीं होता, तो उन बाज़ारों पर सभी अनिर्धारित दांव, जिनका परिणाम बाधा से पहले निर्धारित नहीं हुआ था, रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि मैच मूल रूप से निर्धारित समय से 48 घंटे से अधिक स्थगित या स्थानांतरित कर दिया गया है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

अतिरिक्त समय में अंक या क्रियाएँ किसी भी बाज़ार की गणना में ध्यान में नहीं रखी जाएंगी, सिवाय «मैच विजेता (2 परिणाम)» बाज़ार के, जिसकी गणना किसी भी अतिरिक्त समय या अन्य योग्यता प्रक्रिया के समापन के बाद अंतिम आधिकारिक परिणाम के अनुसार की जाएगी।

टॉस विजेता (2 परिणाम)।

सभी दांव टॉस के आधिकारिक परिणामों के अनुसार गणना किए जाएंगे।

दांव मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे। अतिरिक्त समय के मामले में, गणना आधिकारिक परिणाम के अनुसार अंतिम विजेता से निर्धारित होगी। ड्रॉ के मामले में सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

दांव मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे। ड्रॉ मैचों की गणना ड्रॉ के रूप में की जाएगी, चाहे अतिरिक्त समय खेला गया हो या नहीं।

अंक अर्जित करने के सभी तरीकों को ध्यान में रखा जाता है।

दांव की गणना में मैच के प्रत्येक हाफ के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है, अतिरिक्त समय के बिना।

रेड में अंकों का टोटल।

दांव की गणना में मुख्य समय में टीमों द्वारा अर्जित रेड में अंकों के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

रेड में अंक उन अंकों के रूप में परिभाषित किए जाते हैं जो टीमों ने Touch Points (टच पॉइंट) और Bonus Points (बोनस पॉइंट) के माध्यम से अर्जित किए, और इनमें टैकल अंक, पेनल्टी या «All Out» बोनस शामिल नहीं हैं।

टैकल में अंकों का टोटल।

दांव की गणना में मुख्य समय में टीमों द्वारा अर्जित टैकल में अंकों के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

टैकल में अंक उन अंकों के रूप में परिभाषित किए जाते हैं जो रेड से बचाव करने वाली टीम ने अर्जित किए, विधि की परवाह किए बिना।

रेड का टोटल।

दांव की गणना में मुख्य समय में दोनों टीमों द्वारा की गई रेड की संख्या के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

रेड № के अंक।

दांव की गणना में निर्दिष्ट रेड में टीमों द्वारा अर्जित अंकों की संख्या के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है। दोनों टीमों द्वारा किसी भी विधि से अर्जित सभी अंकों को ध्यान में रखा जाता है।

सफल रेड का टोटल; टीम 1 के सफल रेड का टोटल; टीम 2 के सफल रेड का टोटल।

दांव की गणना में मुख्य समय में टीमों द्वारा की गई सफल रेड की संख्या के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

रेड को सफल माना जाता है यदि रेडर अपनी टीम के लिए कम से कम एक अंक अर्जित करने में सफल रहा। टच पॉइंट, बोनस पॉइंट और अतिरिक्त अंकों को ध्यान में रखा जाता है।

सफल रेड №।

दांव की गणना में आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है, यदि निर्दिष्ट रेड सफल है।

असफल रेड का टोटल; टीम 1 के असफल रेड का टोटल; टीम 2 के असफल रेड का टोटल।

दांव की गणना में मुख्य समय में टीमों द्वारा की गई असफल रेड की संख्या के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

रेड को असफल माना जाता है यदि बचाव करने वाली टीम रेडर को «आउट» करने में सफल हो जाती है (सफल टैकल द्वारा या उसे मैट की सीमा से बाहर धकेलकर)।

असफल रेड №।

दांव की गणना में आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है, यदि निर्दिष्ट रेड असफल है।

«खाली» रेड का टोटल।

दांव की गणना में मुख्य समय में टीमों द्वारा की गई «खाली» रेड की संख्या के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

रेड को «खाली» माना जाता है यदि वह किसी भी टीम को अंक नहीं देता।

बोनस अंकों का टोटल।

दांव की गणना में मुख्य समय में टीमों द्वारा अर्जित बोनस अंकों की संख्या के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

बोनस अंक केवल तब दिया जाता है जब मैट पर 6 या अधिक बचावकर्ता हों। इसके लिए रेडर को एक पैर से बोनस लाइन पार करनी होती है, इस लाइन के अंदर मैट को छूते हुए, जबकि दूसरा पैर हवा में हो और इस क्षेत्र के बाहर ज़मीन को न छू रहा हो।

बोनस अंक तब नहीं दिया जाता जब रेडर बचावकर्ताओं के संपर्क के बाद बोनस लाइन पार करता है।

रेड № में बोनस अंक।

दांव की गणना में आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है, यदि निर्दिष्ट रेड में बोनस अंक अर्जित किए गए।

सुपर-रेड का टोटल।

दांव की गणना में मुख्य समय में टीमों द्वारा की गई सुपर-रेड की संख्या के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

सुपर-रेड तब गिना जाता है जब रेडर अपनी टीम के लिए एक रेड में तीन या अधिक अंक प्राप्त करता है (ये टच पॉइंट, बोनस या तकनीकी अंक हो सकते हैं)। केवल सुपर-रेड की संख्या को ध्यान में रखा जाता है, अर्जित अंकों को नहीं।

सुपर-रेड №।

दांव की गणना में आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है, यदि निर्दिष्ट रेड में सुपर-रेड किया गया।

सुपर-टैकल का टोटल।

दांव की गणना में मुख्य समय में टीमों द्वारा किए गए सुपर-टैकल की संख्या के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

सुपर-टैकल को रेडर के सफल टैकल के रूप में गिना जाता है यदि बचाव करने वाली टीम के पास मैट पर तीन या कम खिलाड़ी हों (इस मामले में टीम को एक के बजाय दो अंक मिलते हैं)। केवल सुपर-टैकल की संख्या को ध्यान में रखा जाता है, अर्जित अंकों को नहीं।

«ऑल-आउट» का टोटल।

दांव की गणना में मुख्य समय में टीमों द्वारा किए गए «All Out» की संख्या के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

«All Out» तब गिना जाता है जब एक टीम विरोधी टीम के सभी सात खिलाड़ियों को आउट कर सकती है (इस मामले में उन्हें दो अतिरिक्त अंक मिलते हैं)। केवल «All Out» की संख्या को ध्यान में रखा जाता है, अर्जित अंकों को नहीं।

खिलाड़ी के रेड अंक; सबसे अधिक स्कोर करने वाला रेडर।

दांव की गणना में मुख्य समय में खिलाड़ी द्वारा अर्जित रेड अंकों की संख्या के आधिकारिक परिणाम को ध्यान में रखा जाता है।

खिलाड़ी के रेड अंक उन अंकों के रूप में परिभाषित किए जाते हैं जो निर्दिष्ट खिलाड़ी ने Touch Points (टच पॉइंट) और Bonus Points (बोनस पॉइंट) के माध्यम से अर्जित किए। इन अंकों में शामिल नहीं हैं:

टैकल अंक (tackling points);; पेनल्टी अंक (penalties);।

पूर्ण सफाए के लिए बोनस अंक (all out bonuses)।

अतिरिक्त समय में अर्जित अंकों को ध्यान में नहीं रखा जाता।

यदि खिलाड़ी को 7 खिलाड़ियों की प्रारंभिक टीम में शामिल नहीं किया गया था, तो इस खिलाड़ी पर सभी दांव और उसकी भागीदारी वाले किसी भी तुलनात्मक दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि दो या अधिक खिलाड़ी समान अधिकतम अंक अर्जित करते हैं, तो उन पर दांव «मृत ड्रॉ» (Dead heat) नियम के अनुसार गणना किए जाएंगे।

MMA।

सभी दांव मूल आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाते हैं। मुकाबले के समापन के बाद के आगे के परिवर्तनों (विरोध, डोपिंग आदि) को ध्यान में नहीं रखा जाता।

यदि मुकाबले में राउंड की संख्या बदल दी गई है, तो मुकाबले के परिणाम और जीत के तरीके पर दांव प्रभावी रहते हैं, राउंड की संख्या पर दांव रद्द किए जाते हैं, सिवाय उन मामलों के जहाँ दांव की गणना पहले से निर्धारित हो चुकी थी।

यदि मुकाबला रद्द कर दिया गया था, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि मुकाबला «बिना परिणाम» (No contest) घोषित किया गया था, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे (उन दांवों के अलावा जिनका परिणाम पहले से निर्धारित हो चुका था)।

मुकाबले का विजेता (2 परिणाम)।

सभी दांव मुकाबले के आधिकारिक परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे।

मुकाबले का परिणाम निर्णायक के निर्णय (DEC), नॉकआउट (KO), तकनीकी नॉकआउट (TKO), तकनीकी निर्णय (TD), अयोग्यता (DQ), सबमिशन या प्रतिद्वंद्वी के इनकार से निर्धारित किया जा सकता है।

ड्रॉ के मामले में दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

टोटल 0.5 को «अधिक» के रूप में गणना किया जाता है यदि राउंड पूरी तरह से पूरा हो गया है।

यदि मैच किसी भी कारण से बाधित हो जाता है और मैच के मूल रूप से निर्धारित समय से 12 घंटे के भीतर पूरा नहीं होता, तो उन बाज़ारों पर सभी अनिर्धारित दांव, जिनका परिणाम बाधा से पहले निर्धारित नहीं हुआ था, रद्द कर दिए जाएंगे।

मुख्य समय में स्कोर का अंतर; हाफ में स्कोर का अंतर; अंकों के टोटल की सीमा।

मैच पर सभी दांव टूर्नामेंट के अंत तक मान्य हैं। यदि टूर्नामेंट किसी भी कारण से रद्द या बाधित कर दिया गया और पूरा नहीं हो पाया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच में फ्रेम की संख्या टूर्नामेंट के नियमावली द्वारा निर्धारित की जाती है।

फ्रेम का विजेता (2 परिणाम)।

यदि कोई खिलाड़ी किसी भी कारण से मैच जारी रखने से इनकार करता है या अयोग्य ठहराया जाता है, तो वह सभी अधूरे खेल हार जाता है, और दांव प्राप्त परिणाम के अनुसार गणना किया जाएगा। यदि इनकार (अयोग्यता) मैच शुरू होने से पहले हुई, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि मैच का नियमावली बदल दिया गया है, तो दांव परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे, सिवाय उन मामलों के जहाँ मैच ड्रॉ पर समाप्त हुआ और दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि मैच का नियमावली बदल दिया गया है, तो दांव परिणाम के अनुसार गणना किए जाएंगे।

मैच की फोरा; फ्रेम के अनुसार फोरा।

यदि मैच का नियमावली बदल दिया गया है, तो जिन दांवों के परिणाम बाधा के समय तक निर्धारित नहीं हुए थे, वे रद्द कर दिए जाएंगे।

फ्रेम नंबर N का टोटल; स्कैश।

यदि मैच मूल रूप से निर्धारित शुरुआती समय से 36 घंटे से अधिक स्थगित या स्थानांतरित कर दिया गया है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि मैच किसी भी कारण से बाधित हो गया और पूरा नहीं हुआ, तो जिन दांवों का परिणाम मूल बाधा से पहले निर्धारित नहीं हुआ था, वे रद्द कर दिए जाएंगे।

टीम प्रतियोगिताओं में, यदि किसी भी कारण से एक या अधिक प्रतिभागियों को टीम की संरचना में बदल दिया जाता है, तो मैच के परिणाम और अगले राउंड के लिए योग्यता पर दांव प्रभावी रहते हैं। यदि खिलाड़ियों को युगल स्पर्धा की सूची में शामिल किया गया था और उनमें से एक को बदल दिया गया, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच का विजेता; सेट का विजेता।

यदि कोई खिलाड़ी किसी भी कारण से मैच जारी रखने से इनकार करता है या अयोग्य ठहराया जाता है, और यदि कम से कम एक सेट पूरी तरह से खेला गया है, तो मैच के विजेता पर दांव परिणाम के अनुसार गणना किया जाएगा। अन्य मामलों में दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि खेल का नियमावली बदल दिया गया है, तो सभी दांव आधिकारिक मैच परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे, सिवाय उस स्थिति के जब खेल का विजेता निर्धारित नहीं हुआ हो और दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच में अंकों की फोरा; सेट में अंकों की फोरा।

फोरे अंकों में दी गई हैं, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

यदि कोई खिलाड़ी किसी भी कारण से मैच जारी रखने से इनकार करता है या अयोग्य ठहराया जाता है, तो उन बाजारों पर सभी अनिपटाए दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनका परिणाम रुकावट से पहले निर्धारित नहीं हुआ था।

अंकों का टोटल (सम/विषम)।

टोटल अंकों में दिए गए हैं, जब तक कि दांव की लाइन में अन्यथा न कहा गया हो।

मैच का सटीक स्कोर; सेटों की संख्या।

सभी दांव आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे कि कौन सा खिलाड़ी सेट में N-वें अंक पहले प्राप्त करेगा।

कौन N नंबर का अंक प्राप्त करेगा।

दांव की गणना में आधिकारिक जानकारी को ध्यान में रखा जाता है कि कौन सा खिलाड़ी सेट में N-वां अंक प्राप्त करेगा। यदि अंक प्राप्त नहीं हुआ, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

यदि मैच बीच में रुक जाता है और कोई खिलाड़ी या टीम खेल से हट जाती है या अयोग्य ठहराई जाती है:

यदि कम से कम एक सेट पूरी तरह से पूरा हो गया है:।

मैच के विजेता पर सभी दांव लागू रहते हैं। मैच का विजेता निर्णायक (रेफरी) के निर्णय से निर्धारित होता है।

पहले से निपटाए गए सभी दांव भी लागू रहते हैं।

यदि पहला सेट पूरा नहीं हुआ है:।

केवल वे दांव लागू रहते हैं जिनके परिणाम पहले से निर्धारित हैं।

अन्य सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच दूसरे सेट में 1:0 के स्कोर पर रोका गया (11:9, 9:10)। एक टीम खेल से हट गई।

दांव «दूसरे सेट का टोटल (19.5) से अधिक» — जीत।

दांव «दूसरे सेट का टोटल (19.5) से कम» — हार।

दांव «दूसरे सेट का टोटल (20.5) से अधिक» — रद्द।

दांव «टीम 2 जीतेगी» — हार।

दांव «मैच में टीम 1 की फोरा (-5.5)» — रद्द।

यदि मैच किसी भी कारण से रोका गया और मूल रूप से निर्धारित समय से 12 घंटे के भीतर पूरा नहीं हुआ, तो उन बाजारों पर सभी अनिपटाए दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनका परिणाम रुकावट से पहले निर्धारित नहीं हुआ था।

युगल प्रतियोगिताओं में, यदि एक या अधिक खिलाड़ी किसी भी कारण से बदले गए हैं, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि खेल का नियमावली बदल दिया गया है, तो सभी दांव आधिकारिक मैच परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे, सिवाय उस स्थिति के जब खेल का विजेता निर्धारित नहीं हुआ हो और दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सेट का सटीक स्कोर।

यदि कोई खिलाड़ी किसी भी कारण से मैच जारी रखने से इनकार करता है या अयोग्य ठहराया जाता है, तो वे दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनके परिणाम रुकावट के समय तक निर्धारित नहीं हुए थे।

यदि मैच रोका या स्थगित किया गया और मूल रूप से निर्धारित शुरुआती समय से 12 घंटे के भीतर पूरा नहीं हुआ, तो सभी अनिपटाए दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि मैच स्थगित कर दिया गया और मूल रूप से निर्धारित शुरुआती समय से 12 घंटे के भीतर शुरू नहीं हुआ, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

गेमों की फोरा पर सभी दांव स्कोर की परवाह किए बिना रद्द कर दिए जाएंगे।

उदाहरण 1:।

नडाल - जोकोविच का मैच पहले सेट में 5:5 के स्कोर पर रोका गया।

दांव «पहला सेट जोकोविच की फोरा (+2.5)» — रद्द।

दांव «पहला सेट नडाल की फोरा (-2.5)» — रद्द।

दांव «पहला सेट टोटल (10.5) से कम» — रद्द।

दांव «पहला सेट टोटल (10.5) से अधिक» — रद्द।

दांव «पहला सेट टोटल (9.5) से अधिक» — जीत।

उदाहरण 2:।

नडाल - जोकोविच का मैच 1:0 के स्कोर पर रोका गया (6:4, 4:4)।

दांव «पहला सेट जोकोविच की फोरा (+1.5)» — हार।

दांव «दूसरा सेट टोटल (7.5) से अधिक» — जीत।

दांव «दूसरा सेट टोटल (8.5) से कम» — रद्द।

दांव «दूसरा सेट टोटल (9.5) से अधिक» — रद्द।

दांव «मैच का टोटल (19.5) से अधिक» — रद्द।

दांव «मैच का टोटल (17.5) से कम» — हार (क्योंकि 18 गेम पहले ही खेले जा चुके हैं)।

टेनिस कोर्ट की सतह (कवरिंग) की जानकारी केवल सूचनात्मक है। यदि सतह बदल दी गई है, तो सभी दांव लागू रहते हैं।

गेम का विजेता (2 परिणाम)।

यदि कम से कम एक सेट पूरा हो गया है, और खिलाड़ी खेल से हट जाता है या अयोग्य ठहराया जाता है, तो दांव लागू रहता है।

यदि कोई भी सेट पूरा नहीं हुआ है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

यदि मैच का प्रारूप बदल दिया गया है (उदाहरण के लिए, 3 के बजाय 5 सेटों का मैच, या इसके विपरीत), तो दांव परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे।

मैच में गेमों की फोरा; सेट में गेमों की फोरा।

यदि कोई खिलाड़ी खेल से हट जाता है या अयोग्य ठहराया जाता है, तो गेमों की फोरा पर सभी दांव स्कोर की परवाह किए बिना रद्द कर दिए जाएंगे। पूर्ण हो चुके सेटों में गेमों के हैंडीकैप पर दांव लागू रहते हैं।

यदि मैच का प्रारूप बदल दिया गया है (उदाहरण के लिए, 3 के बजाय 5 सेटों का मैच, या इसके विपरीत), तो पहले सेट पर दांव लागू रहते हैं, और अन्य सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि पूर्ण निर्णायक सेट के बजाय «चैंपियनशिप टाई-ब्रेक» (10 अंकों तक का छोटा गेम) का उपयोग किया जाता है, तो तीसरा सेट गेमों में 1–0 के स्कोर के साथ पूर्ण माना जाता है। तदनुसार, मैच में टोटल और गेमों की फोरा पर दांव तीसरे सेट के इस 1–0 परिणाम के आधार पर निपटाए जाते हैं।

यदि «चैंपियनशिप टाई-ब्रेक» के उपयोग की घोषणा मैच से पहले नहीं की गई थी, तो इससे संबंधित सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

यदि कोई खिलाड़ी खेल से हट जाता है या अयोग्य ठहराया जाता है, तो उन बाजारों पर सभी अनिपटाए दांव रद्द कर दिए जाएंगे जिनका परिणाम रुकावट से पहले निर्धारित नहीं हुआ था।

यदि मैच का प्रारूप बदल दिया गया है (उदाहरण के लिए, 3 के बजाय 5 सेटों का मैच, या इसके विपरीत), तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

मैच में गेमों का टोटल; सेट में गेमों का टोटल; मैच में खिलाड़ी 1 के गेमों का टोटल; सेट में खिलाड़ी 1 के गेमों का टोटल; मैच में खिलाड़ी 2 के गेमों का टोटल; सेट में खिलाड़ी 2 के गेमों का टोटल; गेमों का टोटल (सम/विषम); सबसे अधिक स्कोर वाला सेट।

सभी दांव पहले और दूसरे सेट के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे।

खिलाड़ी 1 कम से कम एक सेट जीतेगा; खिलाड़ी 2 कम से कम एक सेट जीतेगा; पहला सेट जीतेगा और मैच जीतेगा; पहला सेट जीतेगा और मैच हारेगा; मैच का परिणाम और गेमों का टोटल; मैच का परिणाम और सेटों का टोटल; पहले सेट और मैच का विजेता; पहला सेट हारेगा और मैच जीतेगा; कोई भी सेट «शून्य पर» (क्लीन स्वीप); गेम का सटीक स्कोर; पहले दो सेटों के बाद सटीक स्कोर; टाई-ब्रेक का विजेता (2 परिणाम); टाई-ब्रेक का सटीक स्कोर; मैच में टाई-ब्रेक होगा या नहीं; सेट में टाई-ब्रेक होगा या नहीं; टाई-ब्रेकों का टोटल; टाई-ब्रेक पर N नंबर का अंक कौन जीतेगा; N नंबर का अंक कौन जीतेगा; पहले सेट के पहले गेम में अंकों का टोटल।

सभी दांव पहले सेट के पहले गेम के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे।

«बराबरी» (ड्यूस) होगी या नहीं; N गेमों तक की दौड़।

सभी दांव आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे कि कौन सा खिलाड़ी सेट में N-वें संख्या के गेम पहले जीतेगा।

पहले सेट के N गेमों के बाद सटीक स्कोर।

सभी दांव पहले सेट में वर्तमान स्कोर के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे।

वह खिलाड़ी जो पहले सेट में पहला ब्रेक करेगा।

सभी दांव मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे। टाई-ब्रेक पर अपनी सर्विस खोना ध्यान में नहीं रखा जाता है।

खिलाड़ी 1 अपनी सर्विस पर N गेम जीतेगा; खिलाड़ी 2 अपनी सर्विस पर N गेम जीतेगा; सेट-पॉइंटों की संख्या।

सांख्यिकीय संकेतकों की गणना आधिकारिक परिणाम के आधार पर की जाती है, जो टूर्नामेंट या फेडरेशन की आधिकारिक वेबसाइट पर प्रकाशित होता है।

मैच-पॉइंटों की संख्या; खिलाड़ी 1 के ऐसों का टोटल; खिलाड़ी 2 के ऐसों का टोटल; ऐसों का टोटल; वह खिलाड़ी जो नंबर 1 ऐस करेगा; ऐसों में जीत; ऐसों की फोरा; वह खिलाड़ी जो नंबर 1 डबल फॉल्ट करेगा; डबल फॉल्टों का टोटल; खिलाड़ी 1 के डबल फॉल्टों का टोटल; खिलाड़ी 2 के डबल फॉल्टों का टोटल; डबल फॉल्टों में जीत; डबल फॉल्टों की फोरा; खिलाड़ी 1 की पहली सर्विस का % टोटल; खिलाड़ी 2 की पहली सर्विस का % टोटल; खिलाड़ी 1 की पहली सर्विस पर जीते गए अंकों का %; खिलाड़ी 1 की दूसरी सर्विस पर जीते गए अंकों का %; खिलाड़ी 2 की पहली सर्विस पर जीते गए अंकों का %; खिलाड़ी 2 की दूसरी सर्विस पर जीते गए अंकों का %।

टूर्नामेंट पर दांवों में उस खिलाड़ी का अनुमान लगाने का प्रस्ताव है जो निर्दिष्ट फेडरेशन/लीग द्वारा प्रदान किए गए आधिकारिक परिणामों के अनुसार टूर्नामेंट में सर्वोत्तम स्थान प्राप्त करेगा।

यदि टूर्नामेंट पूरी तरह से पूरा नहीं हुआ, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे, सिवाय उस स्थिति के जब वर्तमान परिणाम फेडरेशन/लीग द्वारा अंतिम घोषित किए गए हों और दांव आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे।

सभी दांव मुकाबले के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे। मुकाबले का परिणाम निर्णायक (रेफरी) के निर्णय (DEC), नॉकआउट (KO), तकनीकी नॉकआउट (TKO), तकनीकी निर्णय (TD), अयोग्यता (DQ), सबमिशन (Submission) या प्रतिद्वंद्वी के इनकार से निर्धारित हो सकता है।

टोटल 0.5 को 5 मिनट के राउंड का आधा माना जाता है और यह 2 मिनट और 30 सेकंड के बराबर है। यदि राउंड में 2 मिनट और 30 सेकंड से अधिक बीत चुके हैं, तो टोटल 0.5 «अधिक» के रूप में निपटाया जाएगा। यदि मुकाबला ठीक 2 मिनट और 30 सेकंड पर समाप्त होता है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

पूर्ण किए गए राउंडों की संख्या।

दांव की गणना में पूरी तरह से पूर्ण किए गए राउंडों को ध्यान में रखा जाता है।

मुकाबलाडोर (फाइटर) 1 समय से पहले जीतेगा; मुकाबलाडोर 2 समय से पहले जीतेगा; समय से पहले जीतेगा।

समय से पहले जीत का अर्थ है नॉकआउट (KO), तकनीकी नॉकआउट (TKO), तकनीकी निर्णय (TD), अयोग्यता (DQ), सबमिशन (Submission) या प्रतिद्वंद्वी का इनकार।

अंकों से विजेता।

अंकों से जीत का अर्थ है निर्णायक (रेफरी) का निर्णय (सर्वसम्मत निर्णय, विभाजित निर्णय, बहुमत निर्णय)।

ड्रॉ की स्थिति में दांव हारे हुए के रूप में निपटाए जाएंगे।

समय से पहले जीत" का अर्थ है नॉकआउट (KO), तकनीकी नॉकआउट (TKO), तकनीकी निर्णय (TD), अयोग्यता (DQ) या प्रतिद्वंद्वी का इनकार।

अंकों से जीत में सर्वसम्मत, विभाजित या बहुमत निर्णय शामिल है।

ड्रॉ में जजों के स्कोरकार्ड के आधार पर परिणाम शामिल हैं:।

सर्वसम्मत ड्रॉ (सभी तीन जज मुकाबले को ड्रॉ मानते हैं)।

बहुमत ड्रॉ (दो जज मुकाबले को ड्रॉ मानते हैं, एक जज इसे किसी एक मुकाबलाडोर के पक्ष में मानता है)।

विभाजित ड्रॉ (एक जज मुकाबले को ड्रॉ मानता है, अन्य दो जज मुकाबले को अलग-अलग मुकाबलाडोरों के पक्ष में मानते हैं)।

तकनीकी ड्रॉ (घोषित किया जाता है जब राउंडों की एक निश्चित संख्या पूरी होने से पहले आकस्मिक चोट या किसी अन्य अप्रत्याशित घटना के कारण मुकाबला रोक दिया जाता है)।

मुकाबले का अंत।

राउंड में जीत पर दांवों में आपको वह राउंड अंतराल चुनना होगा जिसमें मुकाबला समाप्त होगा।

यदि मुकाबला राउंडों के बीच समाप्त होता है, तो वह राउंड ध्यान में रखा जाता है जो अभी-अभी समाप्त हुआ है।

यदि सभी राउंड पूरे हो गए हैं, तो «पूर्ण मुकाबला» दांव जीत के रूप में निपटाया जाता है।

तकनीकी ड्रॉ या अयोग्यता की स्थिति में, अंतिम पूर्ण किया गया राउंड ध्यान में रखा जाता है।

मुकाबलाडोर 1 राउंड में जीतेगा; मुकाबलाडोर 2 राउंड में जीतेगा; राउंड में जीतेगा।

सभी राउंड पूरे होने के बाद अंकों से जीत को अंतिम राउंड में जीत के बराबर नहीं माना जाता है।

मुकाबलाडोर 1 राउंडों में जीतेगा (रेंज); मुकाबलाडोर 2 राउंडों में जीतेगा (रेंज); राउंडों में जीतेगा (रेंज)।

यदि मुकाबला राउंडों के बीच समाप्त होता है, तो उस अंतिम राउंड के अंतिम मिनट को ध्यान में रखा जाता है जो अभी-अभी समाप्त हुआ है।

मुकाबलाडोर 1 जजों के निर्णय से जीतेगा; मुकाबलाडोर 2 जजों के निर्णय से जीतेगा; जजों के निर्णय से जीतेगा; जजों के निर्णय में शामिल हैं:।

सर्वसम्मत निर्णय (सभी तीन जज मुकाबले को एक ही मुकाबलाडोर के पक्ष में मानते हैं)।

विभाजित निर्णय (दो जज मुकाबले को एक मुकाबलाडोर के पक्ष में मानते हैं, जबकि तीसरा जज इसे दूसरे मुकाबलाडोर के पक्ष में मानता है)।

बहुमत निर्णय (दो जज मुकाबले को एक मुकाबलाडोर के पक्ष में मानते हैं, जबकि तीसरा जज इसे ड्रॉ मानता है)।

मुकाबलाडोर 1 सर्वसम्मत निर्णय से जीतेगा; मुकाबलाडोर 2 सर्वसम्मत निर्णय से जीतेगा; सर्वसम्मत निर्णय से जीतेगा।

सर्वसम्मत निर्णय का अर्थ है कि सभी तीन जज मुकाबले को एक ही मुकाबलाडोर के पक्ष में मानते हैं।

मुकाबलाडोर 1 विभाजित निर्णय से जीतेगा; मुकाबलाडोर 2 विभाजित निर्णय से जीतेगा; विभाजित निर्णय से जीतेगा।

विभाजित निर्णय का अर्थ है कि दो जज मुकाबले को एक मुकाबलाडोर के पक्ष में मानते हैं, जबकि तीसरा जज इसे दूसरे मुकाबलाडोर के पक्ष में मानता है।

मुकाबलाडोर 1 नॉकआउट, तकनीकी नॉकआउट या अयोग्यता से जीतेगा; मुकाबलाडोर 2 नॉकआउट, तकनीकी नॉकआउट या अयोग्यता से जीतेगा; नॉकआउट, तकनीकी नॉकआउट या अयोग्यता से जीतेगा।

नॉकआउट को कोई भी वैध प्रहार या उनका संयोजन माना जाता है जो प्रतिद्वंद्वी को मुकाबला जारी रखने में असमर्थ बना देता है।

तकनीकी नॉकआउट (TKO) घोषित किया जाता है जब:।

1. निर्णायक (रेफरी) मुकाबला रोक देता है क्योंकि मुकाबलाडोर अब प्रतिद्वंद्वी के प्रहारों से अपनी रक्षा नहीं कर रहा है, ताकि आगे के नुकसान को रोका जा सके।

2. रिंग के पास का डॉक्टर अत्यधिक रक्तस्राव या किसी अन्य शारीरिक चोट के कारण मुकाबला रोक देता है।

3. मुकाबलाडोर का कोना (कॉर्नर) अपने मुकाबलाडोर की सुरक्षा के हित में मुकाबला रोक देता है।

मुकाबलाडोर 1 सबमिशन/पकड़ से जीतेगा; मुकाबलाडोर 2 सबमिशन/पकड़ से जीतेगा; सबमिशन/पकड़ से जीतेगा; सबमिशन घोषित किया जाता है जब:।

1. मुकाबलाडोर स्पष्ट रूप से फर्श पर या अपने प्रतिद्वंद्वी पर हाथ या पैर से थपथपाता है।

2. मुकाबलाडोर मौखिक रूप से प्रतिद्वंद्वी या निर्णायक (रेफरी) के सामने आत्मसमर्पण करता है।

मुकाबलाडोर 1 N नंबर के राउंड में या जजों के निर्णय से जीतेगा; मुकाबलाडोर 2 N नंबर के राउंड में या जजों के निर्णय से जीतेगा; N नंबर के राउंड में या जजों के निर्णय से जीतेगा; सर्वसम्मत निर्णय; विभाजित निर्णय; बहुमत निर्णय; मुकाबलाडोर 1 राउंड N में नॉकआउट/तकनीकी नॉकआउट/अयोग्यता से जीतेगा; मुकाबलाडोर 2 राउंड N में नॉकआउट/तकनीकी नॉकआउट/अयोग्यता से जीतेगा; राउंड N में नॉकआउट/तकनीकी नॉकआउट/अयोग्यता से जीतेगा; मुकाबलाडोर 1 N नंबर के राउंड में सबमिशन/पकड़ से जीतेगा; मुकाबलाडोर 2 N नंबर के राउंड में सबमिशन/पकड़ से जीतेगा; N नंबर के राउंड में सबमिशन/पकड़ से जीतेगा; मुकाबला पहले मिनट के भीतर समाप्त होगा; N नंबर का राउंड शुरू होगा।

गणना के लिए निर्दिष्ट राउंड शुरू होना चाहिए।

मुकाबलाडोर 1 नॉकआउट, तकनीकी नॉकआउट, अयोग्यता या अंकों से जीतेगा

मुकाबलाडोर 2 नॉकआउट, तकनीकी नॉकआउट, अयोग्यता या अंकों से जीतेगा

मुकाबलाडोर 1 सबमिशन/पकड़ या अंकों से जीतेगा; मुकाबलाडोर 2 सबमिशन/पकड़ या अंकों से जीतेगा; मुकाबलाडोर N खिताब जीतेगा।

सभी दांव शाम के मुकाबलों के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे। निर्दिष्ट मुकाबलाडोर को खिताब जीतना चाहिए।

सभी मुकाबले समय से पहले समाप्त होंगे।

सभी दांव शाम के मुकाबलों के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे। सभी मुकाबले समय से पहले समाप्त होने चाहिए (नॉकआउट (KO), तकनीकी नॉकआउट (TKO), तकनीकी निर्णय (TD), अयोग्यता (DQ), सबमिशन (Submission) या प्रतिद्वंद्वी का इनकार)।

यदि निर्धारित मुकाबलों में से एक रद्द कर दिया गया था, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे, सिवाय उन स्थितियों के जब गणना पहले ही निर्धारित हो चुकी थी।

सभी मुकाबले जजों के निर्णय से समाप्त होंगे; कम से कम एक मुकाबला विभाजित निर्णय से समाप्त होगा; N संख्या के मुकाबले जजों के निर्णय से समाप्त होंगे।

सभी दांव शाम के मुकाबलों के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे। केवल वे मुकाबले ध्यान में रखे जाते हैं जो जजों के निर्णय से समाप्त हुए (सर्वसम्मत निर्णय, विभाजित निर्णय, बहुमत निर्णय, सर्वसम्मत ड्रॉ, बहुमत ड्रॉ, विभाजित ड्रॉ)।

नॉकआउट/तकनीकी नॉकआउट से समाप्त होने वाले मुकाबलों की संख्या N के बराबर होगी

नॉकआउट/तकनीकी नॉकआउट/अयोग्यता से समाप्त होने वाले मुकाबलों का टोटल N के बराबर होगा

सभी दांव शाम के मुकाबलों के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे। केवल नॉकआउट (KO) या तकनीकी नॉकआउट (TKO) से जीत ध्यान में रखी जाती हैं।

N संख्या के मुकाबले सबमिशन/पकड़ से समाप्त होंगे।

सभी दांव शाम के मुकाबलों के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे। केवल सबमिशन या प्रतिद्वंद्वी के इनकार से जीत ध्यान में रखी जाती हैं।

यदि मैच का नियमावली बदल दिया गया है (1-4 सेट 21 अंकों तक खेले जाते हैं, या इसके विपरीत), तो निम्नलिखित बाजारों पर दांव स्वीकृत ऑड्स के अनुसार निपटाए जाएंगे, जबकि शेष रद्द कर दिए जाएंगे:

मैच का विजेता;; सेट का विजेता;; सटीक स्कोर;।

«गोल्डन सेट» दांवों की गणना में शामिल नहीं है।

यदि खेल का नियमावली बदल दिया गया है और सेटों की संख्या कम कर दी गई है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सभी दांव आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे कि कौन सी टीम सेट में N-वें संख्या के अंक पहले प्राप्त करेगी।

क्या अतिरिक्त अंक होंगे।

सभी दांव मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे। 25 तक खेले जाने वाले सेट में 26वां अंक, 21 तक के सेट में 22वां अंक और 15 तक के सेट में 16वां अंक अतिरिक्त अंक माने जाते हैं।

दांव की गणना में आधिकारिक जानकारी को ध्यान में रखा जाता है कि कौन सी टीम सेट में N-वां अंक प्राप्त करेगी।

यदि अंक प्राप्त नहीं हुआ, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

क्या टाई-ब्रेक होगा।

सभी दांव मैच के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे। मैच में 5वां सेट टाई-ब्रेक माना जाता है।

टीम 1 के ऐसों का टोटल; टीम 2 के ऐसों का टोटल; टीम 1 के ब्लॉकों का टोटल; टीम 2 के ब्लॉकों का टोटल; ब्लॉकों का टोटल; टीम 1 की सर्विस त्रुटियों का टोटल; टीम 2 की सर्विस त्रुटियों का टोटल; सर्विस त्रुटियों का टोटल; टीम 1 के सफल हमलों का टोटल; टीम 2 के सफल हमलों का टोटल; सफल हमलों का टोटल।

टूर्नामेंट पर दांवों में उस टीम का अनुमान लगाने का प्रस्ताव है जो निर्दिष्ट फेडरेशन/लीग द्वारा प्रदान किए गए आधिकारिक परिणामों के अनुसार टूर्नामेंट में सर्वोत्तम स्थान प्राप्त करेगी।

वाटर पोलो।

सभी दांव मुख्य समय पर स्वीकार किए जाते हैं।

सभी दांव मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे।

साइबर फुटबॉल।

दांव कंप्यूटर गेम FIFA (2 खिलाड़ियों की भागीदारी वाला फुटबॉल सिम्युलेटर) पर स्वीकार किए जाते हैं।

मैच खेल सेटिंग्स "2 हाफ प्रत्येक 3 मिनट" या "2 हाफ प्रत्येक 4 मिनट" या "2 हाफ प्रत्येक 5 मिनट" या "2 हाफ प्रत्येक 6 मिनट", कठिनाई स्तर "नौसिखिया" के साथ आयोजित किए जाते हैं।

यदि मैच तकनीकी कारणों (कंप्यूटर खराबी, डिस्कनेक्शन आदि) से रोक दिया जाता है और दोबारा मैच निर्धारित किया जाता है, तो रोके गए मैच पर दांव बाधित घटनाओं के सामान्य गणना नियमों के अनुसार निपटाए जाएंगे। दोबारा मैच पर दांव नई

घटना के रूप में स्वीकार किए जाते हैं।

यदि तकनीकी खराबी (डिस्कनेक्शन, DDoS आदि) के कारण घटना का लाइव प्रसारण बाधित होता है, तो यह दांव रद्द करने का कारण नहीं है, सिवाय उन स्थितियों के जिनमें मैच का अंतिम परिणाम ज्ञात करना असंभव हो।

साइबरबास्केटबॉल।

दांव कंप्यूटर गेम NBA 2K (2 खिलाड़ियों वाला बास्केटबॉल सिम्युलेटर) पर स्वीकार किए जाते हैं।

मैच निम्नलिखित खेल सेटिंग्स के साथ दो प्रारूपों में आयोजित किए जाते हैं:।

1. "4 क्वार्टर प्रत्येक 5 मिनट, ओवरटाइम 3 मिनट तक चलता है"।

2. "4 क्वार्टर प्रत्येक 8 मिनट, ओवरटाइम 4 मिनट तक चलता है"।

मैच मोड "All-star" पर सेट है।

यदि मैच तकनीकी कारणों (कंप्यूटर खराबी, डिस्कनेक्शन आदि) से रोक दिया जाता है और दोबारा मैच निर्धारित किया जाता है, तो रोके गए मैच पर दांव बाधित घटनाओं के सामान्य नियमों के अनुसार निपटाए जाएंगे।

दोबारा मैच पर दांव नई घटनाओं के रूप में स्वीकार किए जाते हैं।

यदि तकनीकी खराबी (डिस्कनेक्शन, DDoS आदि) के कारण घटना का वीडियो प्रसारण बाधित होता है, तो यह दांव रद्द करने का आधार नहीं होगा, सिवाय उन स्थितियों के जिनमें मैच का अंतिम परिणाम निर्धारित करना असंभव हो।

साइबरहॉकी।

दांव कंप्यूटर गेम NHL (2 खिलाड़ियों वाला हॉकी सिम्युलेटर) पर स्वीकार किए जाते हैं।

मैच निम्नलिखित खेल सेटिंग्स के साथ आयोजित किए जाते हैं: "3 पीरियड प्रत्येक 3 मिनट" या "3 पीरियड प्रत्येक 4 मिनट", कठिनाई स्तर और गोलकीपर कठिनाई स्तर "सेमी-प्रोफेशनल" पर सेट हैं, खेल शैली "आर्केड" पर सेट है।

यदि मैच तकनीकी कारणों (कंप्यूटर खराबी, डिस्कनेक्शन आदि) से रोक दिया जाता है और दोबारा मैच निर्धारित किया जाता है, तो रोके गए मैच पर दांव बाधित घटनाओं के सामान्य नियमों के अनुसार निपटाए जाएंगे। दोबारा मैच पर दांव नई घटनाओं के रूप में स्वीकार किए जाते हैं।

यदि तकनीकी खराबी (डिस्कनेक्शन, DDoS आदि) के कारण घटना का लाइव प्रसारण बाधित होता है, तो यह दांव रद्द करने का कारण नहीं होगा, सिवाय उन मामलों के जिनमें मैच का अंतिम परिणाम निर्धारित करना असंभव हो।

साइबर-क्रिकेट।

यदि मैच किसी भी कारण से पूरा नहीं होता है और कोई आधिकारिक परिणाम नहीं है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

टाई की स्थिति में और "सुपर ओवर" या कुछ इसी तरह से विजेता की घोषणा होने पर, दांव उस घोषित परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे। तकनीकी समस्याओं के कारण खराबी की स्थिति में, जब आधिकारिक विजेता की घोषणा नहीं की जाती है, तो दांव रद्द कर दिए जाएंगे, सिवाय इसके कि मैच मूल शुरुआती समय से 4 घंटे के भीतर फिर से शुरू नहीं हो सकता, और विजेता की घोषणा नहीं की जाएगी।

इनिंग्स में रन।

इनिंग्स पूरी तरह से खेली जानी चाहिए, सिवाय इसके कि बल्लेबाजी करने वाली टीम all out न हो या अपना लक्ष्य प्राप्त न कर ले, अन्यथा दांव रद्द कर दिए जाएंगे — सिवाय इसके कि गणना पहले ही निर्धारित न हो चुकी हो।

अगले ओवर में रन।

ओवर पूरी तरह से खेला जाना चाहिए, सिवाय इसके कि बल्लेबाजी करने वाली टीम "All Out" न हो या ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त न कर ले, सिवाय इसके कि इस बाजार का परिणाम पहले ही निर्धारित न हो चुका हो। पेनल्टी रन केवल तभी गिने जाएंगे जब वे इस ओवर के भीतर किसी विशिष्ट डिलीवरी से संबंधित हों।

विकेट गिरना।

गणना के प्रयोजनों के लिए निर्दिष्ट विकेट गिरने के क्षण में टीम का स्कोर ध्यान में रखा जाएगा। यदि इनिंग्स समाप्त हो जाती है या बल्लेबाजी करने वाली टीम अपना लक्ष्य प्राप्त कर लेती है, तो इनिंग्स का अंतिम स्कोर गणना के प्रयोजनों के लिए परिणाम माना जाएगा।

इनिंग्स में चौके; इनिंग्स में छक्के।

इनिंग्स पूरी तरह से खेली जानी चाहिए, सिवाय इसके कि बल्लेबाजी करने वाली टीम "All Out" न हो या अपना लक्ष्य प्राप्त न कर ले, अन्यथा दांव रद्द कर दिए जाएंगे — सिवाय इसके कि गणना पहले ही निर्धारित न हो चुकी हो।

गेंद x से रन।

इस गेंद पर अर्जित सभी रन गिने जाएंगे; गेंद वैध और खेली गई होनी चाहिए। कोई भी अवैध डिलीवरी ("wides" और "no balls") इस बाजार के प्रयोजनों के लिए गेंद नहीं मानी जाएगी। उदाहरण के लिए, भले ही इस ओवर में दो "wides" फेंके गए हों, ओवर में फिर भी केवल 6 वैध गेंदें होंगी। स्पष्टता के लिए, यदि निर्दिष्ट गेंद "wide" है और उसके बाद चौका-सीमा आती है, तो बाजार का परिणाम 5 के रूप में गणना किया जाएगा। दांव वैध रहने के लिए गेंद वैध रूप से फेंकी जानी चाहिए। यदि निर्दिष्ट गेंद "no ball" है और "free hit" की ओर ले जाती है, तो "free hit" से अर्जित रन गिने जाएंगे। उदाहरण के लिए, यदि गेंद "no ball" है और उसके बाद "free hit" पर छक्का आता है, तो बाजार का परिणाम 7 होगा।

आउट का तरीका।

आउट के तरीकों में केवल शामिल हैं: Bowled, Caught, LBW, Run Out, Stumped, Obstructing the Field, Hit the Ball Twice, Hit Wicket और Timed Out — कोई भी विकेट जिसका नाम नहीं दिया गया है, "अन्य" माना जाएगा। यदि बल्लेबाज "रिटायर" (retires) होता है, तो यह गणना के प्रयोजनों के लिए आउट नहीं माना जाता है। बाजार निर्दिष्ट विकेट नंबर के लिए आउट के तरीके के अनुसार निपटाया जाएगा, चाहे "रिटायरमेंट" या अन्य कारणों से खिलाड़ी अलग हों। यदि इनिंग्स समाप्त हो जाती है और निर्दिष्ट विकेट नहीं गिरता है, तो सभी दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सबसे अधिक चौके; सबसे अधिक छक्के।

दांव वैध रहने के लिए, मैच का आधिकारिक परिणाम होना चाहिए, सिवाय इसके कि गणना पहले ही निर्धारित न हो चुकी हो (दूसरी बल्लेबाजी करने वाली टीम पहले ही अपना लक्ष्य पार कर चुकी हो)। "सुपर ओवर" में चौके/छक्के नहीं गिने जाते।

दांव वैध रहने के लिए, मैच का आधिकारिक परिणाम होना चाहिए, सिवाय इसके कि गणना पहले ही निर्धारित न हो चुकी हो (टोटल पहले ही पार हो चुका हो)। केवल बल्ले से लगाए गए चौके-सीमाएं गिनी जाती हैं — ओवरथ्रो, चौकों पर सभी रन और

अतिरिक्त रन नहीं गिने जाते। "सुपर ओवर" में अर्जित चौके/छक्के नहीं गिने जाते।

बल्लेबाज के चौके; बल्लेबाज के छक्के।

केवल बल्ले से लगाए गए चौके/छक्के-सीमाएं गिनी जाती हैं — ओवरथ्रो, चौकों पर सभी रन और अतिरिक्त रन नहीं गिने जाते। "सुपर ओवर" में लगाए गए चौके/छक्के नहीं गिने जाते।

अगले ओवर में चौका; अगले ओवर में छक्का।

केवल बल्लेबाज के स्कोर पर अर्जित चौके/छक्के गिने जाते हैं। "Byes", "Leg byes" या "Wides" नहीं गिने जाते। "No Ball" से लगाए गए चौके गिने जाएंगे यदि चौका बल्लेबाज के स्कोर पर अर्जित किया गया हो। ओवर पूरी तरह से खेला जाना चाहिए, सिवाय इसके कि बल्लेबाजी करने वाली टीम "All Out" न हो या ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त न कर ले, सिवाय इसके कि परिणाम पहले ही निर्धारित न हो चुका हो। ओवरथ्रो बल्लेबाज के स्कोर पर नहीं गिने जाते और इसलिए इस बाजार के प्रयोजनों के लिए नहीं गिने जाते। यदि ओवर में किसी अलग डिलीवरी से कुल छह रन अर्जित किए जाते हैं, लेकिन वह बल्लेबाज द्वारा लगाया गया छक्का नहीं है, तो यह इस बाजार के प्रयोजनों के लिए नहीं गिना जाता है।

अगले ओवर में विकेट।

ओवर पूरी तरह से खेला जाना चाहिए, सिवाय इसके कि बल्लेबाजी करने वाली टीम "All Out" न हो या ओवर के भीतर अपना लक्ष्य प्राप्त न कर ले, सिवाय इसके कि इस बाजार का परिणाम पहले ही निर्धारित न हो चुका हो।

दो ओवर का क्रिकेट।

प्रत्येक इवेंट का प्रारूप: टीम 1 एक ओवर बल्लेबाजी करती है (ठीक 6 गेंदें), फिर टीम 2 एक ओवर बल्लेबाजी करती है।

टीम अपने ओवर में 6 गेंदों से कम बल्लेबाजी नहीं कर सकती।

यदि टीम 1 टीम 2 से अधिक रन बनाती है, तो "टीम 1" विजेता मानी जाती है।

यदि टीम 2 टीम 1 से अधिक रन बनाती है, तो "टीम 2" विजेता मानी जाती है।

यदि टीम 1 और टीम 2 समान संख्या में रन बनाती हैं, तो "टाई" विजेता मानी जाती है।

टाई रहित दांव।

यदि टीम 1 और टीम 2 समान संख्या में रन बनाती हैं, तो बाजार रद्द कर दिया जाएगा।

मैच में अर्जित रनों की संख्या। टीमों के व्यक्तिगत टोटल और अर्जित रनों की सटीक संख्या पर दांव प्रस्तावित हैं।

मैच में गिरे विकेटों की संख्या। टीमों के व्यक्तिगत टोटल पर दांव प्रस्तावित हैं।

चौकों का टोटल।

मैच में अर्जित चौकों की संख्या। टीमों के व्यक्तिगत टोटल पर दांव प्रस्तावित हैं।

छक्कों का टोटल।

मैच में अर्जित छक्कों की संख्या। टीमों के व्यक्तिगत टोटल पर दांव प्रस्तावित हैं।

टीम के पहले विकेट का तरीका।

निर्दिष्ट टीम के ओवर में खोए गए पहले विकेट के आउट प्रकार को संदर्भित करता है।

यदि ओवर में कोई विकेट नहीं खोया जाता है, तो दांव रद्द कर दिया जाएगा।

वर्चुअल कबड्डी।

सभी दांव मैच के आधिकारिक परिणामों के अनुसार निपटाए जाएंगे, जिसमें अतिरिक्त समय भी शामिल है।

सभी दांव अतिरिक्त समय के बिना मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे। हैंडीकैप में "हिट" होने की स्थिति में, दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सभी दांव अतिरिक्त समय के बिना मुख्य समय के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे। टोटल में "हिट" होने की स्थिति में, दांव रद्द कर दिए जाएंगे।

सभी दांव मैच के प्रत्येक हाफ के आधिकारिक परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे, अतिरिक्त समय के बिना।

Replay दांव।

उन वास्तविक मैचों पर दांव जो पहले खेले जा चुके हैं।

दांव के लिए यादृच्छिक मैच प्रस्तावित किए जाते हैं। मैच के बेहतरीन क्षण प्रदान किए जाते हैं।

टीमों को "मेज़बान/मेहमान" के रूप में नामित करने का कोई महत्व नहीं है। यदि टीमें उल्टे क्रम में दी गई हैं, तो यह दांव वापस करने का आधार नहीं है।

बास्केटबॉल में Replay दांव।

सभी दांव बास्केटबॉल के लिए दांव गणना नियमों के अनुसार निपटाए जाएंगे।

Counter-Strike में Replay दांव।

मैच के एक राउंड से मैप का दोहराव।

बम से हत्या, फ्रेंडली फायर, साथ ही टाइमर पर मुख्य समय समाप्त होने के बाद की हत्याएं — हत्या नहीं मानी जाती हैं।

सभी दांव Counter-Strike के लिए दांव गणना नियमों के अनुसार निपटाए जाएंगे।

फुटबॉल में Replay दांव।

सभी दांव फुटबॉल के लिए दांव गणना नियमों के अनुसार निपटाए जाएंगे।

क्रिकेट में Replay दांव।

सभी दांव क्रिकेट के लिए दांव गणना नियमों के अनुसार निपटाए जाएंगे।

क्रिकेट-रूलेट।

इवेंट एक वर्चुअल इनिंग्स के प्रारूप में आयोजित किया जाता है। वर्चुअल फील्ड लाल और काली ज़ोन में विभाजित है, जिनमें से प्रत्येक का अपना रन मूल्य है (1 से 18 अंक)। विकेट 0 रन के बराबर है। प्रत्येक टीम (टीम नंबर 1 और टीम नंबर 2) 6

गेंदें फेंकती है — गेंद नंबर 1, गेंद नंबर 2, गेंद नंबर 3, गेंद नंबर 4, गेंद नंबर 5 और गेंद नंबर 6। जो टीम कुल मिलाकर सबसे अधिक रन बनाती है वह जीतती है।

मैच पर सभी दांव वर्चुअल इवेंट के अंतिम परिणाम के अनुसार निपटाए जाएंगे।

टीम के रनों का टोटल।

दांव इनिंग्स नंबर 1 में टीम द्वारा अर्जित कुल रनों (अंकों) के अनुसार निपटाए जाते हैं।

दांव की गणना में केवल एक टीम (टीम नंबर 1 या टीम नंबर 2) द्वारा अर्जित रन (अंक) गिने जाते हैं।

हैंडीकैप (0)।

दांव वर्चुअल इवेंट के अंतिम परिणाम के अनुसार निपटाए जाते हैं।

हैंडीकैप पर दांव जीतने वाला होगा यदि खेल हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए चयनित टीम की जीत के साथ समाप्त होता है।

हैंडीकैप पर दांव रद्द कर दिया जाएगा यदि इवेंट टाई पर समाप्त होता है।

गेंद नंबर के लिए ज़ोन का रंग।

दांव ज़ोन के रंग (लाल या काला) के अनुसार निपटाए जाते हैं, जिसमें गेंद प्रत्येक डिलीवरी में अलग-अलग पड़ी।

सभी दांव उस टीम के अनुसार निपटाए जाएंगे जो इनिंग्स नंबर 1 में गेंद फेंकती है।

गेंद नंबर से टीम के रनों की सटीक संख्या:।

दांव प्रत्येक डिलीवरी में अलग-अलग अर्जित रनों (अंकों) की सटीक संख्या के अनुसार निपटाए जाते हैं।

विकेट 0 रन (अंक) के बराबर है।

गेंद नंबर से टीम के रनों की संख्या (सम/विषम)।

दांव प्रत्येक डिलीवरी में अलग-अलग टीम द्वारा अर्जित कुल रनों (अंकों) के अनुसार निपटाए जाते हैं।

सभी दांव रनों (अंकों) की सम या विषम संख्या के अनुसार निपटाए जाएंगे।

शून्य (विकेट) सम संख्या माना जाएगा।

गेंद नंबर से निम्न या उच्च मान।

सभी दांव उस ज़ोन के अनुसार निपटाए जाते हैं जिसमें गेंद पड़ी।

"कम" ज़ोन — 1 से 9 रन (अंक)।

"अधिक" ज़ोन — 10 से 18 रन (अंक)।

गेंद नंबर से टीम के सेगमेंट।

दांव तीन चयनित ज़ोन के अनुसार निपटाए जाते हैं, जिनमें गेंद को पड़ना चाहिए।

सफल दांव के लिए गेंद को तीन चयनित ज़ोन में से एक में पड़ना चाहिए।

विवादों का समाधान; खिलाड़ी शिकायतों की समीक्षा की नीति; A. उद्देश्य और दायरा।

यह दस्तावेज़ उस आधिकारिक प्रक्रिया का वर्णन करता है जिसके माध्यम से कंपनी के खिलाड़ी प्लेटफ़ॉर्म के उपयोग से संबंधित आधिकारिक शिकायतें दायर कर सकते हैं। दस्तावेज़ जुआ अधिनियम (LOK) के राष्ट्रीय अध्यादेश के अनुच्छेद 5.3 और क्यूरासाओ जुआ प्राधिकरण (CGA) द्वारा स्थापित नियामक आवश्यकताओं के अनुसार तैयार किया गया है।

हम सभी खिलाड़ियों को समय पर, संरचित और निष्पक्ष शिकायत समीक्षा प्रक्रिया तक पहुंच सुनिश्चित करने का प्रयास करते हैं, जिसमें मुफ्त वैकल्पिक विवाद समाधान (ADR) तंत्र का उपयोग करने की संभावना भी शामिल है।

B. सहायता सेवा से प्रारंभिक संपर्क।

यदि आपको हमारी सेवाओं का उपयोग करते समय असंतोष या विवादित स्थिति का सामना करना पड़ता है, तो कृपया पहले निम्नलिखित के माध्यम से हमारी ग्राहक सहायता सेवा से संपर्क करके समस्या का समाधान करने का प्रयास करें:

📧 ईमेल: support@parimatch.com; 💬 लाइव चैट: parimatch.com पर चौबीसों घंटे उपलब्ध है।

यदि सहायता सेवा से संपर्क करने के बाद समस्या हल नहीं होती है, तो आप आधिकारिक शिकायत दायर कर सकते हैं।

C. आधिकारिक शिकायत दायर करना; C.1. दायर करने की समय सीमा।

आधिकारिक शिकायत समस्या उत्पन्न होने की तारीख से छह (6) कैलेंडर महीनों के भीतर दायर की जानी चाहिए।

🃏 अन्य खिलाड़ियों वाले खेलों (जैसे पोकर) या भविष्य की घटनाओं पर निश्चित ऑड्स वाले दांवों के लिए समय सीमा दांव के निपटान या घटना के समापन के बाद शुरू होती है।

🏃 लाइव दांवों के लिए घटना के तुरंत बाद ट्रैकिंग डेटा की संभावित हानि के कारण शीघ्र कार्रवाई करने की सलाह दी जाती है।

C.2. शिकायत कौन दायर कर सकता है।

शिकायत केवल समस्या से संबंधित खाते का मालिक ही दायर कर सकता है। तीसरे पक्ष (जिनमें साझेदार, परिवार के सदस्य या एजेंट शामिल हैं) द्वारा दायर शिकायतें या दावे स्वीकार नहीं किए जाते हैं।

C.3. शिकायत के विषय; आप निम्नलिखित मुद्दों पर शिकायत दायर कर सकते हैं (सूची पूर्ण नहीं है); खाते में जमा करने या धनराशि निकालने में समस्याएं; बोनस से संबंधित विवाद, या अस्पष्ट शर्तें; खेलों के परिणाम, तर्क या परिणामों की निष्पक्षता; खाता बंद करना, ब्लॉक करना या प्रतिबंधित करना; जिम्मेदार खेल उपायों का कार्यान्वयन (जैसे स्व-बहिष्करण); खाते के बैलेंस में विसंगतियां; पहचान सत्यापन प्रक्रियाएं (KYC); डेटा का उपयोग, भंडारण या सुरक्षा; तकनीकी खराबी या प्लेटफ़ॉर्म त्रुटियां; AML/धोखाधड़ी से संबंधित मुद्दे; नाबालिग खिलाड़ियों की सुरक्षा; लाइसेंस दायित्वों के कथित उल्लंघन; ऐसी शर्तें जो अनुचित या अपारदर्शी लगती हैं; C.4. दायर करने की प्रक्रिया।

शिकायत दायर करने का फॉर्म डाउनलोड करें।

फॉर्म रूसी भाषा में उपलब्ध है।

निम्नलिखित इंगित करना आवश्यक है:; पूरा नाम और निवास का पता; आपके खाते की आईडी या नंबर; विवादित घटना की तारीख और शिकायत दायर करने की तारीख; समस्या का स्पष्ट विवरण; सहायक दस्तावेज़, स्क्रीनशॉट या साक्ष्य (यदि उपलब्ध हों)।

भरा हुआ फॉर्म अनुभाग B में दिए गए संपर्क विवरण के माध्यम से भेजें।

D. शिकायतों का प्रसंस्करण और समय सीमा; D.1. वर्गीकरण; शिकायतों को उनके प्रकार के आधार पर संसाधित किया जाता है:; I. जिम्मेदार खेल से संबंधित मामले:।

इनमें स्व-बहिष्करण, कूलिंग-ऑफ अवधि या खिलाड़ी की सुरक्षा को प्रभावित करने वाले मुद्दे शामिल हैं।

📩 प्राप्ति की पुष्टि: 2 कार्यदिवसों के भीतर; 🗓️ समीक्षा की लक्षित समय सीमा: 5 कार्यदिवसों के भीतर।

⏳ विस्तार: अतिरिक्त समीक्षा की आवश्यकता होने पर 2 सप्ताह तक बढ़ाया जा सकता है

🚫 अतिरिक्त 2 सप्ताह प्रदान किए जा सकते हैं यदि देरी खिलाड़ी की कार्रवाइयों (जैसे उत्तर न देना) के कारण हुई हो।

II. सामान्य शिकायतें:।

अन्य सभी प्रकार की शिकायतें।

📩 प्राप्ति की पुष्टि: 7 कैलेंडर दिनों के भीतर; 🗓️ समीक्षा की लक्षित समय सीमा: 28 कैलेंडर दिनों के भीतर।

⏳ जटिल मामलों के लिए या खिलाड़ी द्वारा दस्तावेज़ प्रदान करने में देरी होने पर 4 सप्ताह तक बढ़ाया जा सकता है

❗ यदि खिलाड़ी सहयोग नहीं करता है या 4 सप्ताह के भीतर अनुरोधित सामग्री प्रदान नहीं करता है तो शिकायतें बंद की जा सकती हैं।

E. अंतिम उत्तर।

शिकायत की समीक्षा के बाद खिलाड़ी को ईमेल द्वारा आधिकारिक निर्णय प्राप्त होगा, जिसमें शामिल हो सकता है:

स्पष्ट परिणाम; सहायक कारण या साक्ष्य; शिकायत को संतुष्ट करने से इनकार का औचित्य (यदि आवश्यक हो); आगे के कदम, जैसे ADR से संपर्क करना (नीचे देखें); F. स्वतंत्र ADR में एस्केलेशन।

यदि अंतिम निर्णय खिलाड़ी को संतुष्ट नहीं करता है, तो उसे मुफ्त में स्वतंत्र वैकल्पिक विवाद समाधान (ADR) संगठन को शिकायत भेजने का अधिकार है।

📘 ADR प्रक्रिया के विवरण, जिसमें पात्रता मानदंड और दायर करने की प्रक्रिया शामिल है, हमारी शर्तों और प्रावधानों में उपलब्ध हैं

👴⚖️ नोट: ADR का निर्णय दोनों पक्षों के लिए अनिवार्य है। हालाँकि, यदि कानून द्वारा अनुमत हो, तो खिलाड़ी अदालती कार्यवाही या अन्य कानूनी उपायों का अधिकार बनाए रखते हैं। शिकायतें एक ही मुद्दे पर केवल एक बार ADR को भेजी जा सकती हैं।

G. कुराकाओ जुआ प्राधिकरण (CGA) की भूमिका।

CGA खिलाड़ियों और ऑपरेटरों के बीच विवादों का समाधान नहीं करता है। हालाँकि, आप गंभीर नियामक उल्लंघनों की रिपोर्ट कर सकते हैं, जैसे:

ऑपरेटर की कदाचार की आशंकाएँ; लाइसेंस शर्तों का उल्लंघन; व्हिसलब्लोइंग से संबंधित मुद्दे; 📧 ईमेल: info@gamingcontrolcuracao.org; H. रिकॉर्ड का रखरखाव और गोपनीयता।

हम सभी शिकायतों के सुरक्षित और गोपनीय रिकॉर्ड कम से कम पाँच (5) वर्षों तक या लागू कानून द्वारा आवश्यक होने पर उससे अधिक समय तक रखते हैं। ये रिकॉर्ड विशेष रूप से आंतरिक ऑडिट और CGA को रिपोर्टिंग के लिए उपयोग किए जाते हैं।

I. खिलाड़ी के अधिकार; एक पंजीकृत खिलाड़ी के रूप में, आपको अधिकार है:; निःशुल्क शिकायत दर्ज करने का; समय पर और पारदर्शी उत्तर प्राप्त करने का; निःशुल्क ADR प्रक्रिया में भाग लेने का; ऑपरेटर के उल्लंघनों की CGA को रिपोर्ट करने का; जहाँ लागू हो, कानूनी उपचार के लिए आवेदन करने का; हमेशा सम्मानित होने और उचित व्यवहार प्राप्त करने का; J. नीति में परिवर्तन।

यह नीति कानून में परिवर्तन, आंतरिक प्रक्रियाओं या शिकायत प्रबंधन में सुधारों को प्रतिबिंबित करने के लिए समय-समय पर अपडेट की जा सकती है। नवीनतम संस्करण हमेशा हमारी वेबसाइट पर उपलब्ध रहता है।

K. कानूनी पुष्टि।

हमारी सेवाओं का उपयोग करके, आप पुष्टि करते हैं कि आपने इस खिलाड़ी शिकायत नीति को पढ़ा और स्वीकार किया है, जो हमारी कानूनी रूप से बाध्यकारी नियम और शर्तों का हिस्सा है

स्व-बहिष्करण।

इससे पहले कि आप जुआ खेलने में भाग लेना शुरू करें, हम यह सुनिश्चित करना चाहते हैं कि आप एक स्वस्थ दृष्टिकोण बनाए रखने के महत्व को समझते हैं। जुआ एक जुनून, आय का मुख्य स्रोत या ऋण समस्याओं का समाधान नहीं बनना चाहिए। हम वर्तमान और संभावित दोनों खिलाड़ियों को विशेष रूप से जुआ खेलने के लिए बजट बनाने की सलाह देते हैं। यह निगरानी रखना बहुत महत्वपूर्ण है कि ऑनलाइन गेम पर कितना पैसा और समय खर्च होता है, और यह आकलन करना कि क्या यह जीवन पर नकारात्मक प्रभाव डाल रहा है।

यदि आप वित्तीय या भावनात्मक कठिनाइयों का सामना कर रहे हैं, तो हम अनुशंसा करते हैं कि आप जुए से ब्रेक लें, ताकि आप ध्यान भटका सकें और नियंत्रण बहाल कर सकें। हालाँकि, कुछ लोगों के लिए खुद को नियंत्रित करना मुश्किल होता है और वे जुआ व्यसन के विकास के जोखिम में होते हैं। ऐसे मामलों में, अधिक कठोर उपाय करना आवश्यक है। एक विकल्प एक निश्चित अवधि या अनिश्चित अवधि के लिए स्वैच्छिक स्व-बहिष्करण का अनुरोध करना है।

जिम्मेदार गेमिंग नीति के अंतर्गत, जोखिम भरे व्यवहार की पहचान के लिए हमारी कंपनी की एक अनूठी आंतरिक प्रणाली का उपयोग किया जाता है। यह उन ग्राहकों की पहचान करती है जो अक्सर हारते हैं, वित्तीय या मानसिक स्वास्थ्य के लिए संभावित जोखिम में हैं, हमारे कर्मचारियों के साथ बातचीत में आक्रामक या अपमानजनक व्यवहार करते हैं। इन लोगों से हमारी ग्राहक सहायता सेवा संपर्क करती है ताकि स्थिति का आकलन किया जा सके और स्व-सीमा या स्व-बहिष्करण विकल्पों को सक्रिय करने की संभावना पर चर्चा की जा सके।

यदि आपको लगता है कि आप जोखिम क्षेत्र में हैं, तो हम अनुशंसा करते हैं कि आप हमसे संपर्क करें और स्व-बहिष्करण का अनुरोध करें।

क्या जुआ आपको अपने परिवार की बुनियादी जरूरतें पूरी करने से रोक रहा है?

क्या आपने जुए के कारण परिवार, दोस्तों या शौक में रुचि खो दी है?

क्या आपके आस-पास के लोगों ने आपको जुए के लिए आलोचना की है?

क्या आपको जुआ खेलने के लिए काम पर देर तक रुकना पड़ता है?

क्या आप जुए के कारण अवसादग्रस्त या यहाँ तक कि आत्महत्या की प्रवृत्ति महसूस करते हैं?

क्या आपने खेलने के लिए पैसे प्राप्त करने या जुए के कर्ज चुकाने के लिए धोखा दिया, चोरी की या उधार लिया है?

यदि आपने इनमें से किसी भी प्रश्न का उत्तर „हाँ" दिया है, तो संभव है कि आपको जुए से संबंधित समस्या है। GameCare या GamblersAnonymous में सहायता के लिए संपर्क करें