Betify: सामान्य नियम और बाज़ार निपटान

परिभाषाएँ, दाँव प्रकार, परिणाम, निष्पक्षता और बोनस

Tower Rush India

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

विषय-सूची

1. Betify: सट्टेबाज़ी के सामान्य नियम और बाज़ार
2. संस्करण और परिचय
3. 2. परिभाषाएँ
4. 3. सामान्य नियम
5. 4. राशि लगाना, दाँव प्रकार और सुविधाएँ
6. 4.3. नामित सिस्टम
7. 4.5. Cash Out
8. 4.6. Bet Builder
9. 4.7. Early Payout
10. 5. बाज़ार प्रकार
11. 5.1–5.3. मैच, डबल चांस और दो-विकल्प बाज़ार
12. 5.4. कुल—Over/Under
13. 5.5. हैंडीकैप
14. 5.6. सही स्कोर
15. 5.7. दोनों टीमें स्कोर करें—BTTS
16. 5.8. विषम/सम
17. 5.9. अवधि और अंतराल
18. 5.10. गतिशील घटनाएँ
19. 5.11. आउटराइट और तुलना
20. 5.12. विशेष टीम बाज़ार
21. 5.13. अन्य परिभाषाएँ
22. 6. आयोजन और परिणाम
23. 6.1. परिणाम और अंतिमता
24. 6.2. स्थगन, रद्दीकरण और देरी
25. 6.3–6.5. लाइव, बराबरी और तकनीकी स्थितियाँ
26. 6.6. सामूहिक और बहु-विजेता बाज़ार
27. 6.7. आउटराइट, रेसिंग और डेड हीट
28. 6.8. ब्रैकेट और स्थान-आधारित दाँव
29. 7. स्वीकृति, निष्पक्षता और प्रतिबंध
30. 7.2. त्रुटियाँ और डेटा समस्याएँ
31. 7.3. समूह और अनेक खाते
32. 7.4. मैच फिक्सिंग और आर्बिट्राज
33. 8. बोनस

34. 8.2. ComboBoost

Betify: सट्टेबाज़ी के सामान्य नियम और बाज़ार

संस्करण और परिचय

सूचना पृष्ठ: नियम व शर्तें, AML नीति, खेल नियम, गोपनीयता नीति, बोनस शर्तें, ज़िम्मेदार खेल, हमारे बारे में, FAQ और खेल-सट्टेबाज़ी शर्तें। Betting rules 2.0, लागू तिथि 06.08.2026।

1.1. स्पोर्ट्सबुक पर दाँव लगाने वाला उपयोगकर्ता इन नियमों को पढ़ने, समझने और स्वीकार करने की पुष्टि करता है। मुख्य भाग: 1.1.1 सामान्य नियम—परिभाषाएँ, निपटान और सट्टेबाज़ी की निष्पक्षता; 1.1.2 खेल नियम; 1.1.3 ईस्पोर्ट्स नियम; 1.1.4 ईस्पोर्ट्स समाधान नियम; 1.1.5 ग्रेहाउंड, घुड़दौड़ और हार्नेस रेसिंग; 1.1.6 पूर्वानुमान।

1.2. उपयोग पर लागू कानून और ऑपरेटर/स्पोर्ट्सबुक के नियामक की आवश्यकताएँ लागू होती हैं।

1.3. स्पोर्ट्सबुक नियम, सामग्री, दाँव सीमा और प्रति दाँव/बाज़ार अधिकतम जीत बदल सकता है। महत्वपूर्ण बदलाव ऑपरेटर के मंच पर बताए जाते हैं और, अलग उल्लेख न होने पर, प्रकाशन से लागू होते हैं।

1.4. सक्षम न्यायालय, नियामक या संस्था द्वारा किसी प्रावधान को अमान्य/अप्रवर्तनीय ठहराने से बाकी प्रावधान प्रभावित नहीं होते।

1.5. एकवचन में बहुवचन और इसके उलट शामिल हैं। लिंग-संदर्भ केवल सूचनात्मक हैं। उद्देश्य निष्पक्ष, ईमानदार और इन शर्तों के अनुसार निपटान है।

1.6. ये नियम केवल दाँव की प्रक्रिया, बाज़ार निपटान और संबंधित स्पोर्ट्सबुक कार्यों के हैं। पंजीकरण, जमा, निकासी, KYC और ज़िम्मेदार खेल ऑपरेटर की सामान्य शर्तों के अधीन हैं; दोनों साथ पढ़ें। स्पोर्ट्सबुक ऑपरेटर की बाहरी सेवाओं या सामान्य शर्तों की सामग्री, क्रियान्वयन या अनुपालन का उत्तरदायी नहीं है।

2. परिभाषाएँ

2.1. ऑपरेटर: संबंधित क्षेत्र के लाइसेंस और कानून के अनुसार अपनी वेबसाइट पर उपयोगकर्ताओं को B2C सट्टेबाज़ी सेवा देने वाली कानूनी संस्था।

2.2. स्पोर्ट्सबुक: निश्चित ऑड्स वाली सट्टेबाज़ी का ऑनलाइन मंच और उससे जुड़े स्रोत/ऑब्जेक्ट कोड, तकनीक, सॉफ़्टवेयर, उपकरण, एप्लिकेशन, लाइब्रेरी, सबरूटीन, विजेट, प्लगइन और अन्य आवश्यक सामग्री।

2.3. अंतिम उपयोगकर्ता: वेबसाइट से सेवा लेने और ऑपरेटर की शर्तों के हिस्से के रूप में इन नियमों को स्वीकार करने वाला व्यक्ति।

2.4. दाँव: उपयोगकर्ता और ऑपरेटर का किसी आयोजन, बाज़ार या समूह के परिणाम पर जोखिम-आधारित समझौता; राशि लगाई जाती है और ऑड्स के अनुसार जीत या राशि का नुकसान होता है। ऑपरेटर का निर्णय स्पोर्ट्सबुक और इन नियमों के अधीन है; ऑड्स/शर्तें स्पोर्ट्सबुक देता है।

2.5. दाँव राशि: आयोजन/बाज़ार पर लगाई रकम, जो प्रस्ताव और स्वीकृति के बाद जीत/हानि की गणना का आधार है।

2.6. ऑड्स: परिणाम की संभावना से संबंधित स्पोर्ट्सबुक का संख्यात्मक गुणांक। 2.7. जीत: सही परिणाम चुनने पर मिली रकम। 2.8. हार: गलत पूर्वानुमान पर पूरी या आंशिक राशि ऑपरेटर को जाना।

2.9. लाइन: किसी समय वेबसाइट पर उपलब्ध सभी आयोजन, बाज़ार और ऑड्स। 2.10. आउटराइट: अकेले मैच के बजाय पूरे टूर्नामेंट, प्रतियोगिता या श्रृंखला का परिणाम, जैसे विश्व कप विजेता।

2.11. संबंधित/निर्भर परिणाम: एक चयन दूसरे को प्रभावित करता है, जैसे टीम की जीत और उसी टीम की निश्चित स्कोर से जीत। सामान्य कॉम्बो में इन्हें जोड़ना निषिद्ध है, जब तक Bet Builder जैसी सुविधा न हो।

2.12. आयोजन: वास्तविक समय का खेल, ईस्पोर्ट्स, वर्चुअल खेल, राजनीति, मनोरंजन या अन्य आयोजन जिस पर निश्चित ऑड्स उपलब्ध हों। 2.13. बाज़ार: आयोजन का विशिष्ट पूर्वानुमान, जैसे कुल गोल, मैच परिणाम या हैंडीकैप। 2.14. चयन/आउटकम: बाज़ार का संभावित परिणाम, जैसे घरेलू जीत

या 2.5 से अधिक गोल। 2.15. परिणाम: आधिकारिक अंतिम स्कोर, आँकड़े या डेटा जिनसे जीत/हार निर्धारित होती है।

2.16. छोड़ा गया आयोजन: शुरू हुआ लेकिन समाप्ति से पहले रुका और निर्धारित अवधि, आम तौर पर 48 घंटे, में दोबारा शुरू नहीं हुआ। 2.17. स्थगित आयोजन: निर्धारित समय पर शुरू नहीं हुआ और आयोजक द्वारा तय अन्य समय पर शुरू हुआ।

2.18. बिना शर्त तय परिणाम: मैदान पर घट चुका परिणाम जिसे आगे की गतिविधि/रुकावट बदल नहीं सकती, जैसे पहला गोल होने के बाद पहला गोल करने वाला।

2.19. रनर/नॉन-रनर: खेल के नियमों के अनुसार मैदान, कोर्ट या बर्फ पर वास्तविक भागीदारी करने/न करने वाला प्रतिभागी; विशेष नियम, जैसे NRL का 12.10, अलग हो सकते हैं।

2.20. मर्सी नियम: संबंधित लीग के अनुसार बहुत बड़ी अप्राप्य बढ़त के कारण समयपूर्व समाप्ति।

2.21. लाइव स्कोरबोर्ड: इंटरफ़ेस में स्कोर, बीता समय और आँकड़ों की सूचना। 2.22. प्रसारण: मंच/वेबसाइट से दृश्य/श्रव्य लाइव स्ट्रीम; केवल सूचना/मनोरंजन, देरी या तकनीकी त्रुटि के लिए स्पोर्ट्सबुक/ऑपरेटर उत्तरदायी नहीं।

2.23. निपटान: आयोजन/बाज़ार परिणाम से दाँव का परिणाम तय करना और जीत, हार या अमान्य दाँव की वापसी गणना।

2.24. अमान्य दाँव: नियमों के अनुसार जीत/हार न बनाया जा सकने वाला दाँव। कारण: प्रशासनिक/तकनीकी रद्दीकरण, छोड़ा आयोजन, नॉन-रनर या त्रुटि; अथवा बाज़ार की प्राकृतिक बराबरी/no-action स्थिति, जैसे Draw No Bet या पूर्णांक एशियाई हैंडीकैप/टोटल। दूसरे मामले में वापसी वैध परिणाम है, रद्दीकरण नहीं।

2.25. वापसी: मूल राशि खाते में लौटाना, तकनीकी निपटान ऑड्स 1.00। 2.26. डेड हीट: साझा स्थान पाने वालों की संख्या से राशि बाँटने के बाद ऑड्स लगते हैं।

2.27. सिंडिकेट: व्यक्तिगत सीमाओं से बचने, त्रुटि या अंदरूनी सूचना का लाभ लेने के लिए साथ काम करने वाले उपयोगकर्ता।

2.28. निष्पक्ष खेल: सद्भावना से खेलना; धोखाधड़ी, सिंडिकेट, अंदरूनी सूचना का दुरुपयोग, मैच फिक्सिंग, मिलीभगत, आर्बिट्राज दुरुपयोग, अनुचित लाभ वाले बॉट, त्रुटि का लाभ और निष्पक्षता को नुकसान पहुँचाने वाले तरीकों से बचना।

2.29. त्रुटि: तकनीकी खराबी, छपाई या मानवीय गलती—जैसे घरेलू/अतिथि टीम उलटना, गलत ऑड्स या सॉफ़्टवेयर बग—जिससे ऑड्स, बाज़ार या निपटान वास्तविक औसत/परिणाम से बहुत अलग हो।

2.30. सीमा: राशि, प्रति दाँव/आयोजन जीत या चयन/पार्ले ऑड्स के अधिकतम/न्यूनतम मान; सामान्य या व्यक्तिगत और खेल, लीग या बाज़ार के अनुसार अलग।

2.31. नियमित समय: नियामक संस्था द्वारा निर्धारित अवधि, लागू स्टॉपेज/चोट समय सहित; अतिरिक्त समय, ओवरटाइम और पेनल्टी शूटआउट तभी शामिल जब स्पष्ट लिखा हो।

3. सामान्य नियम

3.1. स्थानीय वैध जुए की आयु से कम व्यक्ति सेवा/दाँव नहीं ले सकते। 3.2. भाषा संस्करणों में विरोध हो तो अंग्रेज़ी प्रभावी है।

3.3. स्वीकृत/पुष्ट दाँव उपयोगकर्ता बदल या वापस नहीं ले सकता। गलत या दोहराई राशि की ज़िम्मेदारी उपयोगकर्ता की है; इस कारण बदलाव का अनुरोध नहीं माना जाता। 3.4. स्वीकृति My Bets में देखें।

3.5. स्कोरबोर्ड, प्रसारण, स्कोर, समय, आँकड़े और संपादकीय सामग्री केवल सूचना/मनोरंजन हैं; सटीकता, पूर्णता या वास्तविक समय की गारंटी नहीं। इनके आधार पर निर्णय की ज़िम्मेदारी उपयोगकर्ता की है; वास्तविक परिस्थितियों की जानकारी स्वयं रखें।

3.6. रोबोट, बॉट, स्कैनर या अन्य स्वचालित साधन से दाँव लगाना/मदद लेना निषिद्ध; ऐसे दाँव अमान्य। 3.7. सीमाएँ/नियम पार करने के लिए अनेक या तीसरे पक्ष के खाते निषिद्ध; व्यक्तिगत/सिंडिकेट दाँव अमान्य।

3.8. कानून के अनुसार आयोजन/बाज़ार की उपलब्धता क्षेत्रवार अलग हो सकती है। 3.9. विश्वसनीय वैध डेटा स्रोत प्रयोग होते हैं; विवाद में उचित अनुरोध पर ऑपरेटर स्रोत बता सकता है।

3.10. प्राथमिकता: विशिष्ट बाज़ार नियम, फिर खेल नियम, फिर सामान्य नियम। विशेष नियम न हों तो सामान्य नियम लागू। 3.11. बाज़ार में X का अर्थ राशि लगाते समय प्रस्ताव में निर्धारित संख्यात्मक मान है।

4. राशि लगाना, दाँव प्रकार और सुविधाएँ

4.1.1. सभी राशि/दाँव इन नियमों और कानून के अधीन। 4.1.2. वैधता के लिए बेटस्लिप पर स्पष्ट स्वीकृति और खाते के इतिहास में रिकॉर्ड आवश्यक। 4.1.3. स्पोर्ट्सबुक अपने विवेक से कोई दाँव/राशि स्वीकार या अस्वीकार कर सकता है।

4.2.1. सिंगल: एक परिणाम; जीत = राशि × ऑड्स। 4.2.2. कॉम्बो/पार्ले/अक्यूमुलेटर: एक/अनेक आयोजनों के दो या अधिक स्वतंत्र चयन; सभी सही होने चाहिए, एक हारने पर पूरा कॉम्बो हारता है। जीत = राशि × सभी ऑड्स का गुणनफल।

4.2.3. सिस्टम: चुने गए परिणामों से निश्चित चयन-संख्या वाले कई कॉम्बो; हर संयोजन में समान राशि। उपयोगकर्ता कुल चयन और हर संयोजन की चयन-संख्या बताता है।

4.3. नामित सिस्टम

प्रकार	चयन	संयोजन
Trixie	3	3 डबल + 1 ट्रेबल = 4 दाँव
Patent	3	3 सिंगल + 3 डबल + 1 ट्रेबल = 7
Yankee	4	6 डबल + 4 ट्रेबल + 1 फोरफोल्ड = 11
Canadian	5	10 डबल + 10 ट्रेबल + 5 फोरफोल्ड + 1 फाइवफोल्ड = 26
Heinz	6	15 डबल + 20 ट्रेबल + 15 फोरफोल्ड + 6 फाइवफोल्ड + 1 सिक्सफोल्ड = 57
Super Heinz	7	21 डबल + 35 ट्रेबल + 35 फोरफोल्ड + 21 फाइवफोल्ड + 7 सिक्सफोल्ड + 1 सेवनफोल्ड = 120
Goliath	8	28 डबल + 56 ट्रेबल + 70 फोरफोल्ड + 56 फाइवफोल्ड + 28 सिक्सफोल्ड + 8 सेवनफोल्ड + 1 एटफोल्ड = 247

4.4.1. दो से अधिक दशमलव वाली जीत सामान्य गणितीय नियम से निकटतम दो दशमलव तक गोल की जा सकती है।

4.5. Cash Out

आयोजन समाप्त होने से पहले प्रस्तावित शर्तों पर निपटान का विकल्प। उपयोगकर्ता स्वीकार/अस्वीकार कर सकता है; चुनने पर दाँव निपटा माना जाता है। प्रीमैच/लाइव दोनों में हो सकता है; स्पोर्ट्सबुक बिना कारण कभी भी प्रस्ताव बदल, रोक या हटा सकता है।

4.6. Bet Builder

एक आयोजन के अलग बाज़ारों के कई चयन; सभी सही आवश्यक। उपलब्धता, बदलाव, रोक या हटाना स्पोर्ट्सबुक के विवेक पर। गलत निपटान पर त्रुटि नियम लागू। कोई चयन अमान्य हो तो सभी चयन समाप्त होने पर पूरा बिल्डर अमान्य, लेकिन कोई चयन हार गया हो तो पूरा बिल्डर हारता है। दूसरे बिल्डर या सामान्य दाँव के साथ कॉम्बो/सिस्टम में जोड़ा जा सकता है।

4.7. Early Payout

विशेष टैग में दिए एक/अनेक मानदंड पूरे होने पर अंतिम परिणाम की परवाह किए बिना जल्दी जीत का निपटान। योग्य बाज़ार और शर्तें आयोजन/My Bets में टैग पर हैं; उपलब्धता/शर्तें स्पोर्ट्सबुक तय करता है। सिंगल, कॉम्बो, सिस्टम, Bet Builder तथा ComboBoost, Bet Refund, Free Money, No Risk जैसे बोनस के साथ उपलब्ध हो सकता है। सिंगल में मानदंड पूरा होने पर जीत; अंतिम चयन भी जीते तो दूसरी भुगतान नहीं। मिश्रित बहु-दाँव में केवल योग्य चयन जल्दी निपटते, बाकी सामान्य नियम से। तकनीकी/मानवीय त्रुटि, निष्पक्षता, कानून या अन्य कारण से सुविधा बदली/रोकी/हटाई जा सकती है; पहले स्वीकृत दाँव पर स्वीकृति-समय की शर्तें रहती हैं जब तक नियम अलग न कहें। नियमों के अनुसार अस्वीकार/अमान्य करने पर सामान्य वापसी नियम लागू। तकनीकी, मानवीय या खेल परिस्थिति, जैसे VAR, से गलत निपटान त्रुटि नियम से सुधारा जा सकता है। अन्य विषय सामान्य नियमों के अधीन।

5. बाज़ार प्रकार

5.1–5.3. मैच, डबल चांस और दो-विकल्प बाज़ार

1X2 नियमित समय का परिणाम है: 1 घरेलू/बाएँ प्रतिभागी, X बराबरी, 2 अतिथि/दाएँ प्रतिभागी। फुटबॉल में 1 चुनने पर 1:0 जीत, 1:1 या 0:2 हार। विशेष खेल नियम अलग न कहें तो नियमित समय लागू।

डबल चांस: 1X घरेलू जीत/बराबरी; 12 किसी भी टीम की जीत; X2 बराबरी/अतिथि जीत। 12 पर 2:1 या 0:3 जीत, 1:1 हार।

दो-विकल्प बाज़ार—विजेता, Draw No Bet, आमने-सामने—में अनुपलब्ध परिणाम घटे, जैसे केवल घरेलू/अतिथि विकल्प में बराबरी, तो ऑड्स 1.00 पर वापसी। सामान्यतः नियमित समय; ओवरटाइम, पेनल्टी, सुपर ओवर तभी जब नाम में स्पष्ट हो। To Qualify या To Lift the Trophy जैसे बाज़ार स्वभावतः अंतिम विजेता तय करने के सभी चरण शामिल करते हैं। उदाहरण: बास्केटबॉल Winner incl. overtime में A की 110:105 जीत पर A विजेता; फुटबॉल Draw No Bet में 1:1 पर वापसी; F1 H2H में A चौथे और B सातवें स्थान पर तो A जीता; To Qualify में नियमित समय 1:1 के बाद A शूटआउट जीतकर आगे जाए तो A चयन जीता।

आयोजन-समाप्ति की तारीख का आधिकारिक परिणाम लागू, जब तक आधिकारिक परिणाम बाद में न दिया जाए या नियम अलग न हों। गैर-आधिकारिक प्रतियोगिता में आयोजक की सूचना से निपटान।

5.4. कुल—Over/Under

गोल, अंक, कॉर्नर, कार्ड, रिबाउंड, असिस्ट, फाउल आदि का अंतिम योग निर्दिष्ट लाइन से अधिक/कम होना चुनते हैं।

5.4.1. 0.5, 1.5, 2.5 जैसी आधी लाइन पर केवल जीत/हार। Over 2.5: 3+ गोल, जैसे 2:1 या 3:0, जीत; 2 या कम, जैसे 1:1 या 2:0, हार।

5.4.2. 1.0, 2.0, 3.0 जैसी पूर्णांक लाइन बराबर हो तो अमान्य/वापसी। Over 2.0: 3+ जीत, ठीक 2, जैसे 1:1/2:0, वापसी; 0/1 हार।

5.4.3. एशियाई क्वार्टर लाइन में राशि निकटतम दो आधी-इकाई लाइनों में बराबर बँटती है। Over 2.25 पर $100 = $50 Over 2.0 + $50 Over 2.5: 3+ पर पूरी जीत; ठीक2 पर पहली वापसी, दूसरी हार, $50 लौटते हैं—आधी हार; 0/1 पर पूरी हार। Over 2.75 पर $100 = $50 Over 2.5 + $50 Over 3.0: 4+ पर पूरी जीत; ठीक3 पर $50 हिस्से की जीत और $50 वापसी—आधी जीत; 2 या कम पर पूरी हार।

5.5. हैंडीकैप

निर्धारित समायोजन अंतिम आयोजन/अवधि/कुल स्कोर में जोड़कर या घटाकर परिणाम तय होता है।

5.5.1. यूरोपीय 3-way में 0:1, 1:0, 0:2 जैसी शुरुआत और घरेलू/बराबरी/अतिथि विकल्प। अंतिम स्कोर + हैंडीकैप = निपटान स्कोर। बराबरी पर केवल Draw जीतता है, वापसी नहीं। A–B में 0:1: वास्तविक1:0 से1:1—Draw जीत और A/B हार; 2:0 से2:1—A जीत; 0:0 से0:1—B जीत।

5.5.2. एशियाई पूर्ण/आधी लाइन दो-विकल्प है। समायोजित बराबरी पर ऑड्स1.00 वापसी। A(-1.5):2+ गोल से जीत तो जीत;1गोल, बराबरी या हार तो हार। A(-3.0):4+गोल, जैसे4:0/5:1, जीत; ठीक3, जैसे3:0/4:1/5:2, वापसी;2या कम, बराबरी/हार तो हार।

5.5.3. क्वार्टर लाइन बराबर बँटती है। A(-1.25) पर$100=$50(-1.0)+$50(-1.5):2+गोल से पूरी जीत; ठीक1से पहले की वापसी, दूसरे की हार, $50वापस। A(-0.75) पर$100=$50(-0.5)+$50(-1.0):ठीक1गोल की जीत पर पहले हिस्से की जीत+$50वापसी, आधी जीत।

5.6. सही स्कोर

मैच या प्रथम/द्वितीय हाफ, सेट, अवधि का सटीक परिणाम चुनना। 5.6.1. सूचीबद्ध स्कोर से मेल आवश्यक। Any Other Score/Other हो तो सूची से बाहर परिणाम पर वह जीतता है; ऐसा विकल्प न हो तो असूचीबद्ध परिणाम पर संबंधित चयन हारते हैं, विशेष खेल नियमों के अधीन। 5.6.2. आधिकारिक घरेलू:अतिथि क्रम लागू;2:1 चयन तभी जीते जब घरेलू2 और अतिथि1,1:2पर हार। 5.6.3. नाम में incl.OT आदि न हो तो नियमित समय। 5.6.4. हाफ-टाइम में केवल पहला हाफ; दूसरे हाफ का स्कोर0:0से अलग शुरू माना जाता है। उदाहरण2:1:अंतिम2:1जीत,1:2/1:1हार; नियमित0:0के बाद ओवरटाइम2:1हो तो हार। सूची6:6तक हो और Otherचुना हो तो7:3/8:2जीत।

5.7. दोनों टीमें स्कोर करें—BTTS

निर्दिष्ट अवधि में दोनों का कम से कम एक गोल/अंक। Yesतभी जब दोनों स्कोर करें; आत्मघाती गोल स्कोरबोर्ड में अंक पाने वाली टीम को गिना जाता है। Noतभी जब कम से कम एक टीम स्कोर न करे।0:0पर Noजीत। Yesमें1:1जीत,2:0हार; नियमित0:0और ओवरटाइम1:1पर हार, जब तक बाज़ार ओवरटाइम शामिल न करे।

5.8. विषम/सम

निर्दिष्ट मैच/अवधि के गोल, अंक, कॉर्नर, कार्ड आदि का योग। विषम1,3,5,7,9; सम0,2,4,6,8। शून्य सभी खेल/आँकड़ों में सम। फुटबॉल2:1=3पर Oddजीत; बास्केटबॉल102:98=200पर Evenजीत;0:0=0पर Evenजीत।

5.9. अवधि और अंतराल

हाफ, क्वार्टर, पीरियड या मिनट अंतराल, जैसे75मिनट बाद का कुल। 5.9.1. HT/FTमें हाफ और अंतिम परिणाम दोनों; प्रारूप2हाफसे3पीरियडहो जाए तो संबंधित दाँव अमान्य। 5.9.2. स्वतंत्र अवधि, जैसेदूसराहाफविजेता, केवल उसी अवधि की घटनाएँ, शुरुआत0:0मानी जाती है। 5.9.3. अवधि-अंत का संचयी परिणाम आयोजन की शुरुआत से सभी अंक/गोल शामिल करता है।

5.9.4. आधिकारिक घड़ी लागू: पहला मिनट00:00–00:59,15वाँ14:00–14:59,75वाँ74:00–74:59।1–15मिनट में00:00–14:59;15:00अगले16वेंमिनटमें। After75minutesमें75:00सेअंततक;74:59तकबाहर। स्टॉपेज घटनाएँ हाफ के आखिरी मिनट के अंतिम सेकंड पर मानी जाती हैं:45+1को44:59,90+3को89:59। एक-मिनट या उससे छोटे बाज़ारों में स्टॉपेज समय तभी जब स्पष्ट लिखा हो। उदाहरण1–15में14:59गोल जीत,15:00हार। स्रोत के Over2.5after75 उदाहरण में तीसरा गोल74:59परहार,75:00परजीत।15वेंमिनटकेगोलमें14:59जीत,15:00हार।

5.10. गतिशील घटनाएँ

Race to Xमें निर्दिष्ट अवधि/मैच में पहले तय गोल,अंक,कॉर्नर आदि तक पहुँचने वाला जीतता है। कोईनपहुँचे और Neither/Noneविकल्पनहोतोदाँवअमान्य। NextGoal/Point/Scorerमें अगली निर्दिष्ट घटना का प्रतिभागी चुना जाता है; अवधि समाप्त होने तक घटना न हो तो अमान्य, जब तक NoFurtherGoal/Pointविकल्प न हो। First/NextCard,Corner,Penaltyआदि आधिकारिक कालक्रम से निपटते हैं; एक ही रुकावट में अलग टीमों को साथ कार्ड मिलने जैसी स्थिति में विजेता संदेह-रहित तय न हो तो प्रभावित दाँव अमान्य।

5.11. आउटराइट और तुलना

विजेता: प्रतियोगिता समाप्ति की आधिकारिक तालिका/पोडियम; बिल्कुल भाग न लेने वाले पर दाँव अमान्य, जब तक विशेष खेल नियम अलग न हों। Place/TopFinish:Top3,Top5,Top10जैसी सीमा में स्थान, उदाहरणTop3मेंदूसरास्थानजीत। H2Hमें बेहतर आधिकारिक अंतिम स्थान वाला जीतता है; दोनों का शुरू करना आवश्यक, अन्यथा अमान्य। TripleHeadमें तीनों शुरू करें; सबसे बेहतर स्थान वाला जीते, किसीकेनशुरूकरनेपरअमान्य।

5.12. विशेष टीम बाज़ार

पहले स्कोर करके जीत: दोनों शर्तें आवश्यक;0:0परसभीअमान्य। CleanSheetYes:नियमितसमयमेंएकभीगोलनखाना, जैसे1:0,0:0,3:0;Noमेंकमसेकमएकगोलखाना। WinFromBehind:किसीसमयकमसेकमएकगोलपीछे, जैसे0:1/1:2, रहकरअंतमेंजीत;वापसीकेबादकेवलबराबरीपरहार। WinAllHalves/Periods:हरअवधिअलग0:0सेमानीजातीहैऔरहरएकजीतनीहै। पहलेहाफ1:0औरदूसरे1:0,अंत2:0परजीत;पहले2:0औरदूसरे0:0,अंत2:0परहार।

5.13. अन्य परिभाषाएँ

InjuryTimeबाज़ार में अधिकारी के बोर्ड पर दिखा समय लागू, वास्तविक अतिरिक्त अवधि नहीं। Man of the Match/MVPपुरस्कार का निपटान आयोजक द्वारा पुरस्कार दिए जाने और प्राप्तकर्ता के आधिकारिक निर्णय से, जब तक बाज़ार अलग न कहे।

6. आयोजन और परिणाम

6.1. परिणाम और अंतिमता

6.1.1. तारीख, समय, लाइव स्कोर, घड़ी और आँकड़े केवल सूचना; सटीकता की गारंटी नहीं। गलत प्रदर्शन दाँव अमान्य करने का कारण नहीं, LateBetsअपवाद। 6.1.2. आयोजन पूरा होने और आधिकारिक परिणाम की घोषणा पर निपटान; समाप्ति-तारीख का परिणाम, जब तक संस्था बाद में न दे। नियामक संस्था का परिणाम अंतिम, नियम के स्पष्ट अपवादों सहित। गैर-आधिकारिक/मैत्री/प्रदर्शनी आयोजन में आयोजक की सूचना।

6.1.3. मैदान का पहला आधिकारिक परिणाम मान्य। घोषणा के बाद डोपिंग, तकनीकी अपील, अनुशासन या विरोध से बदला परिणाम मान्य नहीं। 6.1.4. निपटान से72घंटेकेभीतरकेवलमानवीय,सिस्टमया परिणाम-स्रोत त्रुटि सुधारी जा सकती है;बादमेंनिपटानअंतिमऔरप्रश्नस्वीकार्यनहीं।

6.1.5. तटस्थमैदानपरघरेलू/अतिथिनामांकनवहीरहेतोदाँवकायम;घरेलू-अतिथिउलटकरमूलअतिथिकेमैदानपरहोतोपुरानीसूचीकेदाँवअमान्य;शहरबदलेलेकिनघरेलूटीमवहीहोतोदाँवकायम। 6.1.6. मैचबाज़ारमेंओवरटाइमशामिलनहीं,जबतकनामयाखेलविशेषनियमकहें।

6.2. स्थगन, रद्दीकरण और देरी

6.2.1. शुरूहोनेसेपहलेआधिकारिकरद्दीकरणपरसभीदाँवअमान्य। मूलआरंभसे12घंटेमेंनयासमयनबतायाजाएतोअमान्य। 12घंटेकेभीतरपुनर्निर्धारणऔरमूलसमयसे48घंटेकेभीतरआरंभहोतोदाँवकायम। खेलविशेषनियमप्राथमिक।

6.2.2. शुरूहोकररुका/स्थगित/निलंबितआयोजनआधिकारिकशुरुआतसे48घंटेमेंपूरानहोतोदाँवअमान्य,सिवायपहलेपूर्णऔरनिपटेहाफ/सेट/राउंड/खंड;पहलेसेतयपरिणाम,जैसे3गोलकेबादOver2.5;औरआधिकारिकप्रारूपमें30घंटेसेअधिकचलनेवालेआयोजन,जैसेगोल्फ। विशेषखेलनियमहोतोवेप्राथमिक।

6.2.3. बिना-शर्ततयपरिणामवहहैजिसेभविष्यकीघटनाबदलनसके। 60वेंमिनट2:1पररुकेमैचमेंOver2.5जीत;60वेंमिनट0:0परवहीदाँवअमान्य;80वेंमिनटAकी3:0बढ़तपरAजीतदाँवअमान्यक्योंकिआधिकारिकअवधिपूरीनहीं।

6.3–6.5. लाइव, बराबरी और तकनीकी स्थितियाँ

6.3.1. गलतलाइवस्कोरयास्कोरवापसहोना अमान्यता का आधार नहीं; फुटबॉल गोल/रेडकार्ड बाज़ार-निलंबन का अपवाद हो सकते हैं। 6.3.2. अवधि-बाज़ार केवल उसी अवधि से प्रभावित, जब तक नाम/विशेष नियम अलग न हों।

6.4.1. WinnerमेंDrawउपलब्धऔरमैचबराबरतोदोनोंटीमचयनहार। 6.4.2. Drawनउपलब्धऔरबराबरीतोअमान्य,विशेषनियमअपवाद।

6.5.1. बिना खेले फॉरफिट/वॉकओवर/पूर्णघोषितआयोजनपरसभीदाँवअमान्य,दिएगएस्कोरकीपरवाहनहीं। 6.5.2. वर्तनी/टाइपिंग,टीमनामबदलावयागलतलीगदाँवअमान्यनहींकरतेयदिआयोजन/प्रतिभागीस्पष्टऔरवहीहों;विशेषनियमअपवाद। 6.5.3. खंडोंकीगलतसंख्यायागैरमानकअवधि,बाज़ारमेंबताएबिना,सभीदाँवअमान्यकरतीहै।

6.6. सामूहिक और बहु-विजेता बाज़ार

6.6.1. लीगकेदिनभरकेघरेलू/अतिथिस्कोर,अमेरिकीफुटबॉलमेंसप्ताह,केसभीआयोजनपूराहोनेचाहिए।पूराहोना6.2के48घंटे/खेलविशेषनियमकेअनुसार। 10में9मैचपूरेऔरएक48घंटेमेंपूरानहोतोसामूहिकबाज़ारअमान्य।

6.6.2. Multi-wayदाँवकायम,जबतकबाज़ारकिसीविशिष्टप्रतिभागीकीभागीदारीअनिवार्यनकरे;उसकेनशुरूकरनेपरसभीअमान्य।

6.6.3. Top3जैसेबहु-विजेताबाज़ारमेंस्पष्टरूपसेसीमाकेभीतरप्रतिभागियोंपरपूरेऑड्स;अंतिमबचेस्थानपरबराबरी,जैसेतीनखिलाड़ीतृतीय,केवलउनपर6.7.2डेडहीट।

6.6.4. TheFieldविकल्पमेंनामितप्रतिभागीकोबाकीसभीसेबेहतरहोनाहै।नामितप्रतिभागीजीतमेंबराबरहोतोउसकेदाँवअमान्यऔरTheFieldहारता है।

The Field उदाहरण: A के 5 गोल और सभी अन्य के 4 या कम हों तो A जीता; A और B दोनों के 5 हों तो दोनों के दाँव अमान्य।

6.7. आउटराइट, रेसिंग और डेड हीट

6.7.1. बिल्कुल शुरू न करने वाले पर आउटराइट दाँव अमान्य। एक सेकंड खेलने या एक क्वालिफ़ाइंग हीट शुरू करने के बाद हटने/अयोग्य होने पर दाँव कायम और हार। जाँच/steward inquiry के दौरान निपटान रुक सकता है; पहली आधिकारिक पुष्टि पर निपटान। पोडियम, पदक या पुरस्कार घोषणा का परिणाम लागू; बाद की डोपिंग/तकनीकी अयोग्यता, अपील या स्थान परिवर्तन नहीं। छोटा/रुका टूर्नामेंट या सीज़न आधिकारिक घोषित विजेता से निपटता है; विजेता न घोषित हो तो अमान्य।

6.7.2. साझा विजेता होने पर राशि उनकी संख्या से बाँटकर संबंधित हिस्सा पूरे ऑड्स पर जीत और बाकी हार। $100, ऑड्स6.00, दो प्रथम स्थान: $100/2=$50; $50×6=$300 भुगतान और $50 हार। Top5 में पहले चार स्पष्ट और पाँच खिलाड़ी पाँचवें स्थान पर बराबर, D पर $100/ऑड्स5.00: $100/5=$20; $20×5=$100 भुगतान, $80 हार।

6.7.2.1. कॉम्बो में डेड-हीट अनुपात लागू: कुल ऑड्स2.44, राशि€172, एक स्थान पर दो बराबर—(€172/2)×2.44=€209.84 या €172×(2.44/2)=€209.84। चयन अमान्य नहीं होता; राशि या ऑड्स अनुपात में घटते हैं। कई डेड-हीट चयन हों तो सभी कटौतियाँ संचयी।

6.7.3. H2H/TripleHead में सभी नामित प्रतिभागियों का शुरू करना आवश्यक; कोई न शुरू करे तो बाज़ार अमान्य। 6.7.4. F1/MotoGP/साइक्लिंग आदि के H2H में विशेष नियम न हों तो दोनों पूरा करें: बेहतर आधिकारिक स्थान विजेता; दोनों पूरा न करें: अधिक लैप वाला विजेता; एक ही लैप में हटें तो अमान्य। 6.7.5. समान समय/अंक/स्थान और Tie विकल्प न हो तो अमान्य; विकल्प हो तो Tie से निपटान।

6.8. ब्रैकेट और स्थान-आधारित दाँव

प्रतिभागी तय होने से पहले दाँव ब्रैकेट स्लॉट पर है, उसे भरने वाले नाम पर नहीं। आधिकारिक पुष्टि के बाद नाम अपडेट होते हैं; स्वीकृति-समय का नाम वैधता नहीं बदलता। पुष्टि के बाद लेकिन मैच से पहले प्रतिस्थापन, अयोग्यता या Lucky Loser आने पर भी दाँव वास्तविक प्रतिभागी पर कायम। मूल टूर्नामेंट नियमों की प्रगति लागू; नॉकआउट से राउंड-रॉबिन जैसे मूलभूत ब्रैकेट बदलाव पर प्रभावित दाँव अमान्य।

7. स्वीकृति, निष्पक्षता और प्रतिबंध

7.1.1. स्वीकृति/अस्वीकृति नियमों और वर्तमान जोखिम नीति के अनुसार स्पोर्ट्सबुक के विवेक पर। 7.1.2. किसी आयोजन, बाज़ार या उपयोगकर्ता का दाँव/राशि अस्वीकार, सीमित या रद्द हो सकती है। 7.1.3. अधिकतम सीमा बिना पूर्व लिखित सूचना बदल सकती है; पहले स्वीकृत दाँव प्रभावित नहीं। 7.1.4. किसी उपयोगकर्ता ID से स्वीकृति बिना सूचना रोकी जा सकती है। 7.1.5. फ्री-किक,1:1अटैक जैसे जोखिम में लाइव स्वीकृति विलंबित/स्थगित हो सकती है।

7.2. त्रुटियाँ और डेटा समस्याएँ

7.2.1. स्वीकृति में त्रुटि/नियम-विचलन पर पूरा/आंशिक दाँव अमान्य या न्यायिक सहित जाँच तक निपटान रोका जा सकता है। 7.2.2. स्पष्ट सॉफ़्टवेयर/वेबसाइट, आयोजन/बाज़ार टाइपिंग, असंगत या असामान्य ऊँचे/नीचे ऑड्स पर अमान्यता संभव। 7.2.3. स्पष्ट लाइव दाँव को छोड़कर आयोजन शुरू/समाप्त होने के बाद स्वीकृत दाँव अमान्य।

7.2.4. राशि लगाते/स्वीकारते समय परिणाम ज्ञात हो या तकनीकी/फीड देरी से ऑड्स अपडेट न हों तो अमान्य किया जा सकता है। 7.2.5. स्पष्ट गलत ऑड्स या तय सीमा से अधिक बाज़ार दाँव अमान्य। इसी उपधारा में, शुरू होने के बाद स्वीकृत गैर-लाइव दाँव अनुचित/महत्वपूर्ण लाभ न मिलने तक कायम बताए गए हैं; लाभ होने पर उचित विवेक से अमान्य। लाभ में पहले घटा गोल/रेड कार्ड/अंक, फीड से बहुत आगे की सूचना/प्रसारण, महत्वपूर्ण घटना बाद अटके ऑड्स, तकनीकी उपाय/दोहराव से सीमा पार करना शामिल।

7.2.6. सॉफ़्टवेयर/अनुवाद त्रुटि का दुरुपयोग निषिद्ध; तुरंत ऑपरेटर को बताएँ। दुरुपयोग पर खाता निलंबन, धन रोकना और उससे सीधे संबंधित स्वीकृत/निपटे दाँव रद्द हो सकते हैं। 7.2.7. सिस्टम खराबी, दोष, देरी, छेड़छाड़ या डेटा हस्तांतरण त्रुटि के नुकसान की ज़िम्मेदारी नहीं। पुनर्प्राप्त न होने वाले लेनदेन या अनुपलब्ध आधिकारिक समय-संवेदी डेटा से प्रभावित दाँव अमान्य। 7.2.8. अन्य गलत/अनुचित दाँव, गलत प्रस्तुत, bad या swapped ऑड्स भी अमान्य हो सकते हैं।

7.3. समूह और अनेक खाते

केवल अपने नाम, लाभ, जोखिम, धन और निर्णय से व्यक्तिगत दाँव; समन्वय, सिंडिकेट, स्वचालित संचालन या साझा खाता नहीं। समूह दाँव निषिद्ध। एक/अलग उपयोगकर्ताओं के समान परिणाम पर बार-बार दाँव बाद में अमान्य हो सकते हैं। थोड़े समय में कई लोगों के समान चयन सहित उचित मिलीभगत संदेह पर आधिकारिक परिणाम बाद भी अमान्य किया जा सकता है। समान IP के अनेक खातों के दाँव अस्वीकार/अमान्य हो सकते हैं।

7.4. मैच फिक्सिंग और आर्बिट्राज

अनुचित गतिविधि के संदेह पर दाँव अमान्य और ऑपरेटर निकासी जाँच के दौरान अधिकतम31कैलेंडरदिन रोक सकता है। निष्पक्षता/खेल/सिस्टम समस्या पर सद्भावना और उचित तरीके से बाज़ार, नए दाँव और निपटान रोके जा सकते हैं। फिक्स या प्रभावित आयोजन पर दाँव निषिद्ध; तत्काल प्रतिबंध और संबंधित दाँव रद्द, स्थायी प्रतिबंध संभव। विवाद की पूरी जाँच संबंधित नीतियों से; संदिग्ध गतिविधि समर्थन को बताएँ। अलग बुकमेकरों के ऑड्स अंतर से गारंटीकृत लाभ वाला आर्बिट्राज निषिद्ध; तत्काल रद्दीकरण और स्थायी प्रतिबंध। विवाद में स्पोर्ट्सबुक का विवेकाधीन निर्णय अंतिम।

7.5.1. धोखाधड़ी, स्पष्ट त्रुटि/bad/switchedऑड्स का लाभ, स्वीकृति में नियम-विचलन या उचित रूप से गलत/नियम-विरुद्ध दाँव पर अमान्यता/निपटान रोकना संभव। 7.5.2. आधिकारिक परिणाम बाद पेनल्टी अंक, पदावनति या अनुशासन निपटान नहीं बदलते, स्पष्ट नियम अपवाद। 7.5.3. ऋणात्मक खाता शेष पर लंबित दाँव अमान्य किए जा सकते हैं, चाहे त्रुटि के धन से लगे हों या नहीं।

7.6. संबंधित परिणामों वाला कॉम्बो अमान्य: Barcelona की LaLigaजीत और निर्णायक मैच में Barcelonaजीत एक ही परिणाम-संबंध का उदाहरण।

7.7. ऑड्स सेटिंग: किसी भी बदलाव को स्वीकार—ऊपर/नीचे दोनों, डिफ़ॉल्ट; केवल बढ़े ऑड्स स्वीकार; कोई बदलाव स्वीकार नहीं—बदलने पर उपयोगकर्ता की फिर पुष्टि आवश्यक।

8. बोनस

8.0. बोनस दाँव का निपटान इन नियमों से, लेकिन पात्रता, वेजरिंग और निकासी की पूरी शर्तें ऑपरेटर तय करता है। 8.1. सिस्टम दाँव किसी बोनस वेजरिंग में योगदान नहीं देते।

8.2. ComboBoost

चयन संख्या	गुणक
2	1.01
3	1.02
4	1.04
5	1.05
6	1.07
7	1.1
8	1.15
9	1.17
10	1.2
11	1.25
12	1.3
13	1.35
14	1.4
15	1.45
16	1.5
17	1.65
18	1.75
19	1.85
20	2

8.2.2. सभी चयन निपटने पर अंतिम कॉम्बो ऑड्स से बोनस गणना। 8.2.3. Cash Out दाँव ComboBoost के योग्य नहीं। 8.2.4. उपलब्धता/शर्तें स्पोर्ट्सबुक के विवेक पर। 8.2.5. प्रत्येक योग्य चयन के न्यूनतम ऑड्स1.50; स्रोत में यह उपधारा दोहराई गई है।

8.3.1. Freebet में केवल शुद्ध जीत, मूल राशि नहीं:5×3.5−5=12.5। 8.3.2. Freemoney में राशि और जीत दोनों:5×3.5=17.5। 8.3.3. Bet No Risk सामान्य दाँव है, हार पर राशि लौटती है।