Betify: फुटबॉल के विशेष नियम

स्रोत सामग्री का हिंदी संस्करण

Tower Rush India

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

विषय-सूची

1. Betify: फुटबॉल के विशेष नियम
2. शब्दावली
3. 1.1–1.14. सामान्य फुटबॉल नियम
4. 1.15. कॉर्नर
5. 1.16. कार्ड
6. 1.17. टीम आँकड़े
7. 1.18. xG
8. 1.19–1.26. खिलाड़ी आँकड़े
9. 1.27. Anytime Goalscorer
10. 1.28. First Goalscorer
11. 1.29. Last Goalscorer
12. 1.30. Next Goalscorer
13. 1.31. Player to score X
14. 1.32. Player to receive a Card
15. 1.33. VAR/Video Review
16. 1.34. पोस्ट/क्रॉसबार
17. 1.35. चिकित्सा दल का प्रवेश
18. 1.36. अगला गोल करने का तरीका
19. 1.37. सिर से गोल
20. 1.38. पेनल्टी शूटआउट

Betify: फुटबॉल के विशेष नियम

शब्दावली

यह शब्दावली केवल समझ और खोज के लिए है; अंतिम निपटान के मानदंड सामान्य और खेल-विशेष नियमों में हैं। Abandoned Match: शुरू होकर अधूरा रुका और तय समय में फिर न शुरू हुआ मैच। Assist: साथी के गोल तक सीधे

पहुँचाने वाला अंतिम पास/स्पर्श। Bookings: पीले/लाल अनुशासन कार्ड। Booking Points: बाज़ार नियम से कार्डों के संख्यात्मक अंक। Corner: गेंद गोल के बाहर गोललाइन पार करे और अंतिम स्पर्श रक्षक का हो तो खेल फिर शुरू करने का तरीका। Clean Sheet: प्रतिद्वंद्वी को कोई गोल न करने देना। Free Kick: उल्लंघन के बाद सीधी/अप्रत्यक्ष फ्री-किक। Foul: रेफरी द्वारा फ्री-किक/पेनल्टी से दंडित उल्लंघन। Goal: आक्रमण का उल्लंघन न हो और गेंद पोस्टों के बीच, बार के नीचे पूरी गोललाइन पार करे। Goal Kick: अंतिम स्पर्श आक्रमणकारी का होने पर गोल के बाहर गोललाइन पार करने से पुनरारंभ।

Injury/Stoppage Time: बदलाव, चोट और रुकावटों की भरपाई के अतिरिक्त मिनट। Intervals:00:00–14:59जैसे निपटान खंड। Kick-off: हाफ आरंभ या गोल बाद पुनरारंभ। Neutral Venue: दोनों टीमों का घरेलू मैदान न होना। Official Result: संबंधित संस्था/आयोजक का घोषित अंतिम स्कोर/परिणाम। Overtime/Extra Time: नियमित बराबरी बाद सामान्यतः15–15मिनट के दो अतिरिक्त खंड। Offside: गेंद दिए जाते समय ऑफसाइड स्थिति का रेफरी द्वारा उल्लंघन घोषित करना। Own Goal: अपनी टीम के जाल में अनजाने गेंद डालना। Pass: साथी को जानबूझकर गेंद देना। Penalty: अपने पेनल्टी क्षेत्र में रक्षक के फाउल पर नियमित/अतिरिक्त समय में11मीटर किक। Penalty Shootout: अतिरिक्त समय बाद नॉकआउट विजेता तय करने की किक श्रृंखला। Postponed Match: निर्धारित तारीख/समय पर न शुरू हुआ मैच।

Regular Time:90मिनट,45केदो हाफ, और जोड़ा स्टॉपेज। Save: प्रतिद्वंद्वी के जानबूझकर शॉट को गोलकीपर के शरीर के किसी हिस्से से जाल में जाने से रोकना। Shot: गोल की स्पष्ट कोशिश। Shot on Target: गोल या गोलकीपर/अंतिम रक्षक द्वारा रोका ऐसा प्रयास जो अन्यथा गोल होता। Starting XI: किकऑफ पर शुरू करने वाले11खिलाड़ी। Substitute: आधिकारिक सूची में लेकिन शुरुआत में नहीं, बाद में दूसरे को बदल सकता है। Tackle: गेंद छूकर प्रतिद्वंद्वी से कब्ज़ा लेना/दूर करना। Throw-in: टचलाइन पार होने के बाद पुनरारंभ। To Qualify: अगले दौर में पहुँचना, आवश्यक अतिरिक्त समय/शूटआउट सहित। VAR: वीडियो से मुख्य रेफरी का निर्णय पुनरीक्षण। Woodwork: पोस्ट/बार से टकराकर गेंद खेल में रहना। xG: ऐतिहासिक आँकड़ों से गोल संभावना का अनुमान; स्पष्ट उल्लेख बिना निपटान में नहीं।

1.1–1.14. सामान्य फुटबॉल नियम

1.1. निर्धारित अवधि के दो हाफ, सामान्यतः45+45=90मिनट, और उनका स्टॉपेज शामिल; अतिरिक्त समय/शूटआउट केवल स्पष्ट उल्लेख पर। हर हाफ पूरा खेलना आवश्यक; पहले हाफ का स्टॉपेज दूसरे की कमी पूरी नहीं करता। अधूरा मैच सामान्य नियम6.2.2से, चाहे संस्था बाद में स्कोर अंतिम/मैच पूरा घोषित करे। मैदान पर हर हाफ की निर्धारित अवधि पूरी होनी चाहिए,6.2.2अपवाद।

1.2. प्रारूप बदलने पर प्रभावित दाँव अमान्य। 1.3. रेफरी द्वारा मैत्री मैच समयपूर्व, उदाहरण80मिनटसेपहले, समाप्त करने पर दाँव अमान्य किए जा सकते हैं।

1.4. AnytimeGoalscorer,PlayerToScoreX,NextGoalscorerआदि में आत्मघाती गोल नहीं। क्रम/नंबर वाले टीम बाज़ार में भी वे गोल संख्या नहीं बढ़ाते। स्कोर1:0केबाद दूसरा गोल आत्मघाती हो तो NextGoalscorerGoal2 अगले गैर-आत्मघाती गोल से; टीम का पहला गोल आत्मघाती हो तो TeamXFirstGoalscorer अगले योग्य खिलाड़ी के गोल तक खुला।

1.5. गायब/गलत रेड कार्ड से खुले बाज़ार के प्रभावित दाँव अमान्य हो सकते हैं। 1.6. गलत लाइव घटना/समय से ऑड्स पर महत्वपूर्ण असर हो तो अमान्यता संभव। 1.7. गलत स्कोर दिखने की अवधि के सभी दाँव अमान्य किए जा सकते हैं। 1.8. गलत टीम/टूर्नामेंट नाम पर संबंधित दाँव अमान्य हो सकते हैं।

1.9. अंतराल के लिए स्पोर्ट्सबुक डेटा-स्रोत का समय; अनुपलब्ध हो तो TV/मैचघड़ी। 1.10. गोल का समय गेंद गोललाइन पार करने का, किक का नहीं। 1.10.A. प्रसारण में घोषित गोल समय, उसके अभाव में मैचघड़ी।

1.11. आधिकारिक VAR तभी जब रेफरी औपचारिक संकेत, जैसे हवा में आयत, दे या पिच-साइड मॉनिटर देखे। GoalCheckसूचना, कान पर हाथ या सहायकों से बातचीत आधिकारिक समीक्षा नहीं। स्रोत में InsideFIFAका संदर्भ। 1.12. पेनल्टी बाज़ार में रेफरी द्वारा देने का समय, VARपुष्टि सहित। 1.13. दी लेकिन न ली गई पेनल्टी नहीं गिनी जाती। 1.14. तटस्थ मैदान पर दाँव कायम; घरेलू-अतिथि उलटने पर मूल चयन अमान्य।

1.15. कॉर्नर

आधिकारिक प्रसारण के दृश्य और/या स्पोर्ट्सबुक के वास्तविक समय डेटा को लीग/प्रतियोगिता वेबसाइट के विरोधी आँकड़ों पर प्राथमिकता। इस आधार का निपटान अंतिम; बाद के वेबसाइट संशोधन पुनर्निपटान का कारण नहीं। सामान्यतः केवल वास्तव में लिए कॉर्नर गिने जाते हैं; हाफ/मैच समाप्ति तक न लिए दिए हुए कॉर्नर नहीं। समय-विशेष CornerAwardedNext1/5Minutesमें दिए जाने का क्षण लागू, बाद में लिया हो या नहीं। 1.15.3में अंतराल कॉर्नर के लिए देने का समय बताया है, न लिए गए नहीं गिने और दोबारा लिया कॉर्नर एक ही गिना जाता है।

1.15.4. अंतराल समय देने का:1मिनट1:00–1:59,2:00–2:59;5मिनट1:00–5:59,6:00–10:59। 1.15.5. स्रोत का UnconditionallyDeterminedसंदर्भ2.17है: छोड़े मैच में9कॉर्नर के बादOver8.5जैसा तय परिणाम निपटता है; बाकी6.2.2सेअमान्य।

1.16. कार्ड

आधिकारिक प्रसारण दृश्य/स्पोर्ट्सबुक डेटा को वेबसाइट आँकड़ों पर प्राथमिकता। सामान्य गिनती: पीला1, सीधा लाल या दूसरा-पीला-लाल2; दूसरा पीला अलग नहीं, प्रति खिलाड़ी अधिकतम3। नियमित90मिनट+स्टॉपेज के कार्ड; अंतिम सीटी बाद नहीं। हाफटाइम कार्ड दूसरे हाफ को, बशर्ते खिलाड़ी दूसरे हाफ की शुरुआत में सक्रिय हो। मैदान या हाफटाइम जैसी सामान्य रुकावट में अस्थायी बाहर सक्रिय खिलाड़ी शामिल; प्रबंधक, कोच और अप्रयुक्त स्थानापन्न नहीं।

BookingPointsमें पीला10,लाल/पीला-लाल25,प्रति खिलाड़ीअधिकतम35। अंतराल कार्ड दिखाने के समय से, फाउल के समय से नहीं। NextCardedTeam/MostCardedTeamजैसेविशेषबाज़ारमेंहरकार्डघटना रंग की परवाह बिना1। छोड़े मैच में तय परिणाम निपटते, बाकीअमान्य।

Bookings1X2में1घरेलूअधिक,Xसमान,2अतिथिअधिक;10/25अंक पद्धति नहीं,पीला1,लाल2,अधिकतम3प्रति खिलाड़ी। घरेलू1लाल=2औरअतिथि2पीले=2तोX।

1.17. टीम आँकड़े

स्रोत क्रम: आधिकारिक लीग/प्रतियोगिता वेबसाइट; WhoScored;365Scores;Sofascore। ऊपर वाला डेटा दे तो नीचे वाला नहीं। पहली आधिकारिक प्रकाशन लागू, बाद के अनुशासन/संशोधन पुनर्निपटान नहीं। यह क्रम केवल

TeamStats;कॉर्नर/कार्ड के अपने नियम।
1X2मेंनियमितसमयमेंअधिकआँकड़ावालीटीम;टोटलमेंदोनोंकायाएकटीमकायोगलाइनसेऊपर/नीचे। व्यक्तिगत आँकड़े PlayerPropsमें।

Offsideतभी जब रेफरी घोषित करे और उससे खेल फिर शुरू/फ्री-किक हो;VARसहित निर्णय देने का समय, मूल उल्लंघन का नहीं। Shotsमेंगोलपर,बाहरऔरब्लॉकप्रयास;ShotsOnGoalमेंगोलयागोलकीपर/अंतिमरक्षकसेरुकागोलयोग्यप्रयास। Throw-insऔरGoalKicksकेवलदिएऔरलिएगए। Foulsरेफरीकीसीटीसे;Savesगोलकीपरकाजानबूझकरगोलरोकना। TotalPassesमेंसफल/असफलसभीप्रयास,वर्गीकरण/अपवादनिर्धारितस्रोतसे।
Specials/Comboकेहरआँकड़ेपरउसकास्रोत/नियम:कॉर्नर1.15,कार्ड1.16,अन्यटीम1.17।

1.18. xG

हर शॉट की गोल संभावना का गुणवत्ता मान। केवल FotMobडेटा; वह आयोजन का डेटा न दे तभी अन्य स्रोत पर विचार। सौवें हिस्से तक वास्तविक मान:1.45परOver1.5हार,1.51परजीत।
FullTimexG1X2/Totalपूरेनियमितसमयका;FirstHalfxGपहलेहाफऔरउसकेस्टॉपेजका।

1.19–1.26. खिलाड़ी आँकड़े

इन बाज़ारों में संबंधित खिलाड़ी का StartingXIमें होना आवश्यक; बाद में स्थानापन्न आने पर भी न शुरू करने वाले का दाँव अमान्य। नियमित समय लागू; नाम में overtimeहोतोअतिरिक्तसमयभी।

1.19. गोल1+/2+/3+आदि,आत्मघातीनहीं;स्रोतLivescores–Soccer–BettingShowcase।
Aशुरूकर2गोलकरेतो1+/2+जीत;Bके2+परकेवल1गोलहार;Cनशुरूकरेतो1+अमान्य।

1.20. असिस्ट1+/2+/3+:साथीकेगोलकासीधाअंतिमजानबूझकरपास/क्रॉस-शॉट/स्पर्श। प्रतिद्वंद्वी का हल्का विक्षेप मूल दिशा/नतीजा महत्वपूर्ण रूप से न बदले तो गिनता है। आत्मघाती गोल,सीधीफ्री-किक,सीधाकॉर्नरगोल,पेनल्टीपरअसिस्टनहीं।
FantasyAssistनहीं:फाउलजीतकरपेनल्टी/फ्री-किकगोल,पोस्ट/सेवकेरिबाउंडसेगोल,दिशाबहुतबदलनेवालाविक्षेप।
Aके2असिस्टपर1+/2+जीत;Bके0पर1+हार।

1.21. शॉट1+/2+/3+मेंगोल,गोलकीपर/अंतिमरक्षकसेव,बाहर/ऊपर/पोस्ट/बारप्रयास।
विवरणमेंब्लॉकशॉटकाउल्लेखहै,लेकिनविशिष्टअपवादमेंगोलक्षेत्रतकनपहुँचनेयागैर-अंतिमरक्षकसेब्लॉकप्रयासनहींगिने।
Aके3पर1+/2+/3+जीत;Bबिनाशॉटहाफटाइमबदलेतो1+हार;Cनशुरूकरेतोअमान्य।

1.22. ShotsOnGoal:गोलयागोलकीपर/गोललाइनअंतिमरक्षकबचाएतोयोग्य।पोस्ट/बार/जालछूकरगोलनहोतोनहीं।
Aकाएकसेवहुआशॉट+एकगोल=2,1+/2+जीत;Bपोस्टसेबाहरतो1+हार;Cनशुरूकरेतोअमान्य।

1.23. कार्डसामान्यतः1+;पीला1,लाल/पीला-लाल2,अधिकतम3।
जारीहोतेसमयखिलाड़ीसक्रियहो;बदलनेकेबाद,बेंचयाअवधिबादकार्डनहीं।
Aकापीला1+जीत;Bकासीधालाल2भी1+जीत;Cबादमेंआकरकार्डलेफिरभीनशुरूकरनेसेअमान्य।

1.24. पास20+/30+/40+मेंसफलऔरइंटरसेप्टेडप्रयासदोनों।Optaअनुसारबॉक्सक्रॉस,थ्रो-इन,गोलकिकनहीं;अन्यजानबूझकरसाथीकोगेंददेना।
Aके35प्रयासमें5इंटरसेप्टहोंतो35,30+जीत;Bके28पास+5क्रॉस=28,30+हार।

1.25. टैकल1+/2+/3+:जमीनीचुनौतीमेंगेंदछूकरकब्ज़ाधारीसेलेना।
TackleWonमेंअपनीटीमकब्ज़ायासुरक्षितबाहर;TackleLostमेंदूसरेप्रतिद्वंद्वीकोगेंद—दोनोंगिने।पासइंटरसेप्शनटैकलनहीं।
Aके3पर1+/2+/3+जीत;BकेOpta0पर1+हार;Cनशुरूकरबादमेंकईटैकलकरेतोभीअमान्य।

1.26. H2H,समूह,संयुक्तआँकड़ोंमेंसभीनामितखिलाड़ीशुरूकरें,एकभीनकरेतोपूराबाज़ारअमान्य।
Aशुरू/Bबेंचतो MostShots H2Hअमान्य।दोनोंशुरूऔरप्रत्येक1+OnGoalमेंA2/B0तोहार।
A+B+Cके3+गोलमेंकिसीकेनशुरूकरनेपरअन्य5गोलभीकरेंतोअमान्य;तीनोंशुरूऔर1–1गोलतो3जीत,कुल2तोहार।

1.27. Anytime Goalscorer

नियमित समय में कभी भी मैदान पर आने वाले, स्टार्टर या स्थानापन्न, पर दाँव कायम। पूरे समय बेंच पर रहे तो अमान्य। किकऑफ या पिछले गोल से भाग लेने वाले Runnersहैं।मूलमैचसूचीमेंनदिखेखिलाड़ीकेगोलपरभीउसकेदाँवकायम। आत्मघातीगोलनगिनेंऔरगोलक्रमनबदलें।स्रोताTVप्रसारणऔरPressAssociationआँकड़े,स्पष्टगलतीकाप्रमाणअपवाद। Aस्थानापन्नआकरगोलकरेतोजीत;Bआत्मघातीगोलकरेतोउसकादाँवयोग्यगोल/मैचअंततकखुला;असूचीबद्धखिलाड़ीपहलेगोलकरेतोदूसरोंकेAnytimeदाँवखुलेरहतेहैं।

1.28. First Goalscorer

पहला गोल करने वाला चुनें। पहले गोल से पहले किसी भी समय मैदान पर आने वाला स्टार्टर/स्थानापन्न योग्य; पहले गोल के बाद आने वाला या पूरी तरह बेंच पर रहने वाला अमान्य। किकऑफ से पहले गोल तक भाग लेने वाले Runners हैं। असूचीबद्ध खिलाड़ी गोल करे तो सूचीबद्ध खिलाड़ियों के दाँव कायम। आत्मघाती पहला गोल नहीं गिना जाता; पहले गैर-आत्मघाती गोल तक बाज़ार खुला। स्रोत TV, Livescores–Soccer–Betting Showcase या Press Association, स्पष्ट त्रुटि के प्रमाण का अपवाद। A20वें मिनट आए और30वें में पहला गोल करे तो जीत;10वें में गोल बाद B15वें में आए तो अमान्य; पहले आत्मघाती गोल बाद Cका सामान्य गोल हो तो Cजीता।

1.29. Last Goalscorer

नियमित समय में भाग लेना और अंतिम गोल के समय मैदान पर होना आवश्यक। अंतिम गोल से पहले बदले गए, पूरे समय बेंच पर रहे या मैच-दिन सूची में न रहे खिलाड़ी पर दाँव अमान्य। अंतिम गोल आत्मघाती हो तो उससे पिछला गैर-आत्मघाती गोल करने वाला जीतता है; सभी आत्मघाती हों तो उपलब्ध No Goalscorer परिणाम, अन्यथा अमान्य। स्रोत TV, Livescores–Soccer–Betting Showcase या Press Association, स्पष्ट गलत आँकड़ों का अपवाद। A85वें में आकर92वें

में अंतिम गोल करे तो जीत; B70वें में बाहर और80वें में गोल हो तो Bअमान्य। Aका1:0, Bका2:0 और आत्मघाती2:1 हो तो Bजीता।

1.30. Next Goalscorer

निर्दिष्ट दूसरे/तीसरे आदि गोल का खिलाड़ी चुनें। पिछले गोल या प्रथम गोल के लिए मैच आरंभ से निर्दिष्ट गोल तक मैदान पर भाग लेना आवश्यक। गोल के बाद आने, पूरे मैच बेंच पर रहने या उस गोल से पहले बदले जाने पर अमान्य। आत्मघाती गोल से क्रम नहीं बढ़ता; अगला गैर-आत्मघाती गोल उस नंबर को निपटाता है। स्रोत TV, Livescores–Soccer–Betting Showcase या Press Association। स्कोर1:0, A60वें में आए और70वें में2:0करे तो दूसरा गोल चयन जीत। B30वें में बाहर और40वें में पहला गोल हो तो अमान्य। स्रोत का उदाहरण:2:0के बाद आत्मघाती2:1, फिर Cका3:1—तीसरे गोल के लिए Cजीता।

1.31. Player to score X

दो या अधिक/तीन या अधिक गोल वाला बाज़ार1.19के स्टार्टर-केवल Player Goals से अलग है। नियमित समय में कभी भी भाग लेने वाला योग्य। पूरी तरह बेंच पर या मैच-दिन दल में न हो तो अमान्य। आत्मघाती गोल नहीं। स्रोत TV, Livescores–Soccer–Betting Showcase या Press Association। A70वें में स्थानापन्न आए और2गोल करे तो2+जीत; Bशुरू करके1गोल करे तो2+हार; Cदल में रहे लेकिन न खेले तो अमान्य।

1.32. Player to receive a Card

Yes/No या Player to be Carded में नियमित समय की किसी भी भागीदारी से दाँव कायम; कभी मैदान पर न आए तो अमान्य। केवल मैदान पर सक्रिय रहते कार्ड; प्रवेश से पहले/बदलने के बाद बेंच या अंतिम सीटी बाद नहीं। Yesमें कोई पीला/लाल कार्ड पर्याप्त, रंग/वज़न अप्रासंगिक। स्रोत TV, Livescores–Soccer–Betting Showcase या Press Association, स्पष्ट त्रुटि का अपवाद। A75वें में आए और80वें में पीला पाए तो जीत; Bपूरे90मिनट बेंच पर रहे तो अमान्य; C60वें में बाहर और85वें में बेंच पर पीला पाए तो कार्ड नहीं गिना जाता और दाँव हारता है।

1.33. VAR/Video Review

आधिकारिक समीक्षाओं का कुल, नाम में हो तो अतिरिक्त समय सहित। प्रसारण में रेफरी का आयत/TVसंकेत या स्वयं पिच-साइड मॉनिटर जाँचना आवश्यक। Goal Check/Penalty Checkग्राफ़िक, कान पर हाथ, हेडसेट बातचीत या बिना औपचारिक संकेत पृष्ठभूमि जाँच नहीं। रेफरी संकेत देकर स्क्रीन देखे तो1;2मिनट बातचीत के बाद बिना संकेत/मॉनिटर खेल शुरू करे तो0। स्रोत आधिकारिक TV।

1.34. पोस्ट/क्रॉसबार

दोनों पोस्ट और बार से टकराव का कुल। सामान्य शर्त: गेंद खेल में रहे, जैसे खिलाड़ी/रेफरी/दूसरे पोस्ट को लौटे; बाहर जाने वाला नहीं। बीच में किसी के छुए बिना पोस्ट फिर बार लगे तोएकटकराव। स्रोत TV/दृश्य प्रमाण। उदाहरण: पोस्ट से गोलकीपर को लौटना1। स्रोत के दूसरे उदाहरण में पोस्ट फिर बार और बाहर जाना भी1बताया गया है; यह सामान्य in-playशर्त से अलग मूल उदाहरण है।

1.35. चिकित्सा दल का प्रवेश

रेफरी की अनुमति और मैदान पर वास्तविक सहायता आवश्यक। दोनों टीमों के दल साथ आएँ तो1। अनुमति से इलाज1; दो खिलाड़ियों की टक्कर पर दोनों दल साथ1; बिना अनुमति या पहुँचने से पहले खिलाड़ी मदद मना करे तो0।

1.36. अगला गोल करने का तरीका

Free Kick/Corner:सीधे वहीं से गोल; विक्षेप के बाद भी आधिकारिक श्रेय किक लेने वाले को हो तो वही प्रकार। Penalty:सीधी पेनल्टी, सेव/पोस्ट के रिबाउंड का गोल नहीं। Header:अंतिम स्पर्श सिर। Shot:खुले खेल/सामान्य पुनरारंभ का गैर-हेडर,गैर-पेनल्टी,गैर-फ्री-किक,गैर-आत्मघाती गोल। Own Goal:आधिकारिक आत्मघाती। No Goal:निर्दिष्ट गोल मैच अंत तक नहीं। पेनल्टी सेव के बाद उसी खिलाड़ी का रिबाउंड गोल ShotयाHeader,Penaltyनहीं। फ्री-किक रक्षक के कंधे से लगे और श्रेय किक लेने वाले को मिले तोFree Kick।

1.37. सिर से गोल

कम से कमएकगोल का अंतिम स्पर्श सिर से होना चाहिए। सिर का आत्मघाती गोल नहीं। स्रोत क्रम WhoScored,FotMob,Sofascore। आक्रमणकारी का क्रॉस पर हेडर गोल Yesजीत; अपने जाल में हेडर या कंधे/छाती का गोल Yesहार।

1.38. पेनल्टी शूटआउट

आधिकारिक प्रतियोगिता का नियमित/अतिरिक्त समय बाद विजेता तय करने वाला शूटआउट। टोटल,हैंडीकैप,विषम/सम में केवल सफल पेनल्टी; मिस,सेव,पोस्ट गोल नहीं लेकिन व्यक्तिगत किक के परिणाम में प्रासंगिक। अधूरा/रुका शूटआउट:अनिर्णीत बाज़ार अमान्य,पहले तय परिणाम कायम। स्रोत TV/आधिकारिक फीड।

1.38.1. घरेलू/अतिथि/दोनों के सफल गोलों का योग;4सम,3विषम। 1.38.2. दोनों की पहली5–5किक बाद बराबरी हो तो Sudden DeathYes;अप्राप्य बढ़त से10वींया उससे पहले खत्म हो तोNo। 1.38.3. सही स्कोर जैसे4–3,5–4;असूचीबद्ध

स्कोरAny Other Score। जीत अंतर सफल पेनल्टी का अंतर। 1.38.4. अंतिम टीम वह जिसकी किक गणितीय रूप से शूटआउट खत्म करे;अंतिम किक ScoredयाMissed,सेव/बाहर सहित। 1.38.5. AwayPenalty3जैसे क्रमांकित किक का Yes/No तुरंत निपटता है;किक न ली जाए तो अमान्य। उदाहरण9किकमें5सफल/4मिसतोTotal5;10किकबाद4–4और11वीं/12वींहोतोSuddenDeathYes;4–2परBअपनीचौथीकिकमिसकरेऔरसमाप्तहोतोअंतिमपरिणामMissed/No,अंतिमटीमB।

1.39. पहले होने के लिए / अंतिम होने के लिए ।

परिणाम: थ्रो-इन, फाउल, गोल किक, कॉर्नर, ऑफसाइड, गोल ।

निपटान तर्क:.

सबसे पहले होने वाला: बाजार का निपटान इस आधार पर किया जाता है कि कौन सी सूचीबद्ध घटनाएं कालानुक्रमिक क्रम में सबसे पहले होती हैं ।

अंतिम होने वाला: मैच के अंत से पहले सूचीबद्ध घटनाओं में से कौन सी घटना होती है, इसके आधार पर बाजार का निपटान किया जाता है । जब तक अन्यथा न कहा जाए, निपटान केवल नियमित समय पर लागू होता है ।

निपटान की बारीकियां: घटनाओं को उस समय गिना जाता है जब उन्हें रेफरी द्वारा सम्मानित या संकेत दिया जाता है (जैसे, एक बेईमानी के लिए सीटी), न कि जब उन्हें वास्तव में लिया जाता है ।

वीएआर समीक्षा के बाद बाद में पलट या रद्द की गई घटनाओं को निपटान उद्देश्यों के लिए अवहेलना किया जाता है ।

निपटान स्रोत: टीवी प्रसारण या आधिकारिक फ़ीड प्रदाता डेटा ।

1.40. साफ चादर।

बाजार विवरण: इस बात पर दांव लगाएं कि क्या कोई विशिष्ट टीम अपने प्रतिद्वंद्वी को मैच के दौरान कोई गोल करने से रोकेगी ।

परिणाम: हाँ / नहीं।

हां: टीम को शून्य (0) गोल करने होंगे ।

नहीं: टीम एक (1) या अधिक गोल स्वीकार करती है ।

अपने लक्ष्य: चयनित टीम द्वारा बनाए गए किसी भी स्वयं के लक्ष्य को उस टीम द्वारा स्वीकार किए गए लक्ष्य के रूप में माना जाता है । इस मामले में," क्लीन शीट - हां " शर्त एक नुकसान के रूप में तय की गई है ।

समय सीमा: केवल नियमित समय पर लागू होता है, जब तक कि बाजार का नाम विशेष रूप से "ओवरटाइम सहित" न हो । "

निपटान स्रोत: मैच परिणाम / टीवी प्रसारण।

1. उदाहरण (जीत): "टीम ए क्लीन शीट - हाँ । "मैच 0-0 या 2-0 से समाप्त होता है - दूसरी टीम ने गोल नहीं किया । शर्त एक जीत के रूप में तय की जाती है ।

2. उदाहरण (हानि): "टीम ए क्लीन शीट - हाँ" पर दांव । "टीम ए ने अपना गोल किया, और मैच 1-1 से समाप्त हुआ । शर्त को नुकसान के रूप में सुलझाया जाता है ।

1.41. बाकी (बाकी मैच) कौन सी टीम जीतेगी।

बाजार विवरण: शर्त लगाएं कि मैच के अंत तक (नियमित समय के भीतर) शर्त स्वीकार किए जाने के क्षण से कौन सी टीम अधिक गोल करेगी । यदि मैच समाप्त होने के बाद या बाजार के मान्य नहीं होने के बाद शर्त स्वीकार की जाती है, तो शर्त शून्य है ।

निपटान तर्क: जिस समय शर्त स्वीकार की जाती है, मैच में वास्तविक वर्तमान स्कोर की परवाह किए बिना स्कोर को 0-0 माना जाता है ।

शर्त की स्वीकृति के बाद केवल गोल किए गए लक्ष्यों को इस बाजार के निपटान की ओर गिना जाता है ।

परिणाम: घर, ड्रा, दूर।

निपटान स्रोत: टीवी प्रसारण / आधिकारिक मैच फ़ीड।

1. उदाहरण (ड्रा): वर्तमान स्कोर 2-0 है । आप बाकी मैच के लिए "ड्रा" पर दांव लगाते हैं । खेल 2-0 से समाप्त होता है । चूंकि कोई और गोल नहीं किया गया था, इसलिए "बाकी मैच" स्कोर 0-0 है । शर्त एक जीत है ।

2. उदाहरण (दूर): वर्तमान स्कोर 1-0 है । आप बाकी मैच के लिए "दूर" पर दांव लगाते हैं । खेल 1-1 से समाप्त होता है । चूंकि दूर की टीम ने 1 गोल किया और घरेलू टीम ने आपकी शर्त के बाद 0 रन बनाए, "बाकी मैच" स्कोर 0-1 है । शर्त एक जीत है ।

3. उदाहरण (हानि): वर्तमान स्कोर 0-0 है । आप बाकी मैच के लिए "होम" पर दांव लगाते हैं । खेल 0-1 से समाप्त होता है । शर्त एक नुकसान है ।

1.42. बोर ड्रा।

बोर ड्रा एक प्रचार सुविधा है जो चयनित प्री-मैच सॉकर बाजारों पर लागू होती है । जहां सुविधा सक्रिय है, क्वालीफाइंग बेट्स को उस घटना में वापस कर दिया जाएगा जब निर्दिष्ट मैच 0-0 के अंतिम स्कोर में समाप्त होता है ।

निपटान नियम।

ए) बोर ड्रा के लिए पात्र बाजारों की पहचान तदनुसार की जाएगी । लागू बोर ड्रा शर्तों को विशेष बोर ड्रा टैग (इवेंट पेज या "माई बेट्स" सेक्शन सहित) के माध्यम से स्पोर्ट्सबुक इंटरफेस के भीतर उपलब्ध कराया जाएगा ।

बी) बोर ड्रा टैग की उपलब्धता, लागू शर्तों और योग्य बाजारों सहित, पूरी तरह से स्पोर्ट्सबुक के विवेक पर निर्धारित की जाती है और भिन्न हो सकती है ।

ग) यदि कोई क्वालीफाइंग मैच 0-0 के अंतिम स्कोर में समाप्त होता है, तो समर्थित बाजारों पर रखे गए सभी पात्र हारने वाले दांव शून्य हो जाएंगे ।

घ) बाजार चयन जो निपटान के समय जीत रहे हैं (दांव सहित 0-0 के परिणाम की सही भविष्यवाणी करते हुए, जहां लागू हो) नियमों के अनुसार तय किए जाएंगे और इस सुविधा से प्रभावित नहीं होंगे ।

ई) स्पोर्ट्सबुक किसी भी बोर ड्रा को निलंबित करने, संशोधित करने या वापस लेने का अधिकार सुरक्षित रखता है

तकनीकी मुद्दों, मानवीय त्रुटि, सट्टेबाजी अखंडता, कानूनी अनुपालन, या अन्य जैसे कारणों सहित किसी भी समय बाजार । पहले से स्वीकृत बोर ड्रा मार्केट्स पर बेट्स संबंधित बेट की स्वीकृति के समय लागू शर्तों के अधीन रहेंगे, जब तक कि इन बेटिंग नियमों में अन्यथा न कहा गया हो ।

च) स्पोर्ट्सबुक इन सट्टेबाजी नियमों के अनुसार बोर ड्रा बाजारों पर किसी भी शर्त को अस्वीकार या शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है । ऐसे मामलों में, शून्य दांव से संबंधित सामान्य नियम लागू होंगे ।

छ) तकनीकी मुद्दों के कारण एक गलत निपटान की स्थिति में, मानवीय त्रुटि, या खेल से संबंधित परिस्थितियों (सहित, लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं है, वीएआर निर्णय), स्पोर्ट्सबुक त्रुटियों के निपटान के संबंध में सामान्य सट्टेबाजी नियमों के अनुसार निपटान को सही करने का अधिकार सुरक्षित रखता है.

ज) इस खंड में स्पष्ट रूप से संबोधित नहीं किए गए किसी भी मामले को इन सट्टेबाजी नियमों द्वारा नियंत्रित किया जाएगा ।