Betify: खेल, ईस्पोर्ट्स और रेसिंग नियम

स्रोत सामग्री का हिंदी संस्करण

Tower Rush India

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

2. टेनिस.

टेनिस शब्दावली की शर्तें (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य टेनिस शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

ऐस: एक कानूनी सेवा जो सेवा बॉक्स में उतरती है और रिसीवर के रैकेट द्वारा छुआ नहीं जाता है, जिसके परिणामस्वरूप सर्वर के लिए एक बिंदु होता है ।

परित्याग: जब किसी मैच को उसके निर्धारित समापन से पहले रोक दिया जाता है (उदाहरण के लिए, मौसम, अंधेरे या खिलाड़ी की सेवानिवृत्ति के कारण) और नियम 6.2.2 या लागू टेनिस-विशिष्ट नियमों के तहत प्रदान की गई समय सीमा के भीतर फिर से शुरू या पूरा नहीं किया जाता है । .

ब्रेक पॉइंट: एक ऐसी स्थिति जहां प्राप्त करने वाला खिलाड़ी खेल जीतने और प्रतिद्वंद्वी की सेवा को "तोड़ने" से एक अंक दूर होता है ।

ब्रेक पॉइंट जीता (परिवर्तित): एक सांख्यिकीय श्रेय दिया जाता है जब एक प्राप्त खिलाड़ी सफलतापूर्वक एक गेम जीतता है जिसमें उनके पास ब्रेक पॉइंट का अवसर होता है ।

डबल फॉल्ट: एक ही बिंदु के दौरान एक ही खिलाड़ी द्वारा लगातार दो अवैध कार्य (जैसे, नेट को मारना या सर्विस बॉक्स के बाहर उतरना), जिसके परिणामस्वरूप उस बिंदु का नुकसान होता है ।

खेल: एक सेट के भीतर एक स्कोरिंग इकाई । एक खिलाड़ी को कम से कम चार अंक (15, 30, 40, गेम) जीतने चाहिए और एक गेम जीतने के लिए कम से कम दो अंकों से अग्रणी होना चाहिए ।

मैच टाई-ब्रेक (सुपर टाई-ब्रेक): एक विशेष टाई-ब्रेक (आमतौर पर 10 अंकों के लिए खेला जाता है) एक निर्णायक अंतिम सेट के स्थान पर कुछ टूर्नामेंटों में उपयोग किया जाता है । के लिए

निपटान के उद्देश्य, एक मैच टाई-ब्रेक विजेता खिलाड़ी द्वारा जीते गए एक सेट के रूप में और कुल खेल बाजारों में एक गेम के रूप में गिना जाता है, जब तक कि स्पष्ट रूप से अन्यथा नहीं कहा जाता है ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां एक शर्त का परिणाम होता है यदि परिणाम सेवानिवृत्ति/परित्याग के समय पहले से ही बिना शर्त निर्धारित किया गया था और आगे के खेल की परवाह किए बिना बदल नहीं सकता था ।

पेनल्टी पॉइंट / गेम: प्रतिद्वंद्वी द्वारा कोड उल्लंघन के कारण किसी खिलाड़ी को चेयर अंपायर द्वारा दिया जाने वाला पॉइंट या गेम । इस तरह के अंक / खेल अंतिम स्कोर और निपटान की ओर गिने जाते हैं ।

सेवानिवृत्ति: जब कोई खिलाड़ी आधिकारिक तौर पर किसी मैच से हट जाता है, जबकि वह प्रगति पर होता है (पहला अंक खेलने के बाद), आमतौर पर चोट या बीमारी के कारण ।

सेट: एक स्कोरिंग इकाई जिसमें खेलों का क्रम होता है । अधिकांश पेशेवर मैच "बेस्ट ऑफ़ 3" (पहले 2 सेट जीतने के लिए) या "बेस्ट ऑफ़ 5" (पहले 3 सेट जीतने के लिए) हैं ।

लघु सेट: एक संशोधित मैच प्रारूप जहां 4 गेम (पारंपरिक 6 के बजाय) तक पहुंचने वाले पहले खिलाड़ी द्वारा एक सेट जीता जाता है ।

टाई-ब्रेक: एक निर्णायक खेल खेला जाता है जब एक सेट में स्कोर उस सेट के विजेता को निर्धारित करने के लिए 6-6 तक पहुंच जाता है (आमतौर पर 7 अंक तक खेला जाता है) ।

शून्य: जब कोई मैच छोड़ दिया जाता है या कोई खिलाड़ी बाजार के परिणाम निर्धारित होने से पहले सेवानिवृत्त हो जाता है तो दांव को रद्द करना जहां अंतिम उपयोगकर्ता को हिस्सेदारी वापस कर दी जाती है ।

वॉकओवर: जब कोई खिलाड़ी मैच शुरू होने से पहले (मैच के पहले अंक से पहले खेला जाता है) से हट जाता है, तो वॉकओवर के मामले में मैच पर सभी दांव शून्य हो जाते हैं ।

2.1. सामान्य मैच की स्थिति; 2.1.1। परिस्थितियों का परिवर्तन: ।

जब तक अन्यथा स्पष्ट रूप से नहीं कहा जाता है, प्रासंगिक मैच पर सभी दांव वैध रहते हैं:

ए) स्थल का परिवर्तन ।

बी) मैच और/या शेड्यूल के दिन का परिवर्तन ।

ग) सतह का परिवर्तन जिस पर मैच खेला जाता है ।

घ) इनडोर से आउटडोर कोर्ट में बदलें या इसके विपरीत ।

2.1.2. देरी और रुकावट:.

किसी भी देरी या रुकावट के मामले में (जैसे, बारिश, अंधेरा, आदि ।), सभी अस्थिर बाजार लंबित रहेंगे, और मैच जारी रहते ही व्यापार फिर से शुरू हो जाएगा । जब तक टूर्नामेंट आधिकारिक तौर पर रद्द या अनिश्चित काल के लिए स्थगित नहीं किया जाता है, तब तक अस्थिर दांव शून्य नहीं होंगे ।

2.1.3. गलत जानकारी:.

यदि खिलाड़ियों या टीमों को गलत तरीके से बाजार में प्रदर्शित किया जाता है, तो स्पोर्ट्सबुक संबंधित दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखती है ।

यदि लाइव मैच में वास्तविक स्कोर की तुलना में गलत स्कोर के साथ बाजार खुले रहते हैं, तो स्पोर्ट्सबुक संबंधित बेट्स को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

2.2. स्कोरिंग और प्रारूप।

2.2.1. मैच टाई-ब्रेक (सुपर टाई-ब्रेक): यदि मैच टाई-ब्रेक (अक्सर अंतिम सेट के बजाय उपयोग किया जाता है) द्वारा तय किया जाता है, तो इसे 3 सेट के रूप में माना और बसाया जाएगा । सेट-आधारित बाजारों के लिए, मैच टाई-ब्रेक एक पूर्ण सेट के रूप में गिना जाता है । गेम-आधारित बाजारों (गेम हैंडीकैप और कुल गेम सहित) के लिए, मैच टाई-ब्रेक को केवल एक गेम के रूप में गिना जाएगा, जब तक कि अन्यथा न कहा जाए ।

2.2.2. गेम काउंटिंग: प्रत्येक टाई-ब्रेक या मैच टाई-ब्रेक "कुल गेम" और "हैंडीकैप" बाजारों को निपटाने के उद्देश्य से एक गेम के रूप में गिना जाता है ।

2.2.3. जुर्माना अंक: यदि जुर्माना बिंदु (ओं) को अंपायर द्वारा सम्मानित किया जाता है, तो उस विशिष्ट खेल या बिंदु पर सभी दांव खड़े होंगे ।

2.3. सेवानिवृत्ति, वॉकओवर और परित्याग; 2.3.1। सामान्य नियम:।

सेट/गेम की निर्धारित संख्या पूरी होने से पहले सेवानिवृत्ति, वॉकओवर या प्रारंभिक मैच समाप्ति की स्थिति में, नियम 2.3.3 के तहत पहले से निर्धारित प्रासंगिक मैच के लिए सभी अस्थिर बाजार शून्य हो जाएंगे ।

2.3.2. वॉकओवर: यदि कोई खिलाड़ी या टीम मैच शुरू होने से पहले (पहला अंक खेलने से पहले) वापस ले लेती है, तो इसे वॉकओवर माना जाता है, और मैच पर सभी दांव शून्य हो जाते हैं ।

2.3.3. प्राकृतिक निष्कर्ष सिद्धांत:।

एक बाजार का निपटान किया जाएगा, यदि सेवानिवृत्ति या परित्याग के समय, इसका परिणाम पहले से ही बिना शर्त निर्धारित किया गया है और किसी भी शेष संभावित खेल से बदला नहीं जा सकता है, तो मैच को उसके प्राकृतिक निष्कर्ष पर खेला जाना चाहिए ।

2.3.4. गणना उदाहरण (प्राकृतिक निष्कर्ष):।

ए) सेट योग: यदि एक सेट को 4-4 पर छोड़ दिया जाता है, तो 9.5 से अधिक गेम पर दांव जीते गए के रूप में तय किए जाते हैं, और 9.5 से कम के रूप में खो जाते हैं (क्योंकि किसी भी फिनिश के लिए कम से कम 10 गेम की आवश्यकता होती है) । 10.5 से अधिक/कम पर दांव शून्य हैं ।

बी) मैच योग (3 में से सर्वश्रेष्ठ): यदि कोई मैच 6-4, 4-6 पर छोड़ दिया जाता है, तो 25.5 से अधिक खेलों पर दांव जीत के रूप में तय किए जाते हैं, और 25.5 से कम के रूप में खो जाते हैं (क्योंकि कम से कम 26 खेलों को समाप्त करने की आवश्यकता होती है) । 26.5 से अधिक/कम पर दांव शून्य हैं ।

ग) हैंडीकैप्स: एक मैच 6-4, 4-6, 5-5 पर छोड़ दिया जाता है । +2.5 हैंडीकैप (या उच्चतर) वाले खिलाड़ी पर दांव जीता जाता है, और -2.5 हैंडीकैप (या निचला) खो जाता है । -2 और +2 के बीच सभी बाधाएं शून्य हैं ।

डी) व्यक्तिगत खिलाड़ी योग: मैच 6-4, 2-0 पर छोड़ दिया गया । खिलाड़ी ए ने 8 गेम जीते हैं । खिलाड़ी पर दांव एक से अधिक 7.5 खेल = जीता ; के अंतर्गत 7.5 = खो दिया. 8.5 से अधिक पर दांव शून्य हैं ।

2.4. सांख्यिकीय बाजार(इक्के, दोहरे दोष, ब्रेक पॉइंट); 2.4.1 । निपटान स्रोत:।

सभी सांख्यिकीय बाजार आधिकारिक टूर्नामेंट डेटा (जैसे, पुरुषों के पेशेवर टेनिस | एटीपी टूर | टेनिस की आधिकारिक साइट , महिला टेनिस एसोसिएशन | डब्ल्यूटीए टेनिस का आधिकारिक घर) या डेटा प्रदाताओं के आधार पर तय किए जाते हैं ।

2.4.2. सेवानिवृत्ति या अयोग्यता: ।

यदि सेवानिवृत्ति या अयोग्यता के कारण कोई मैच पूरा नहीं होता है, तो उस मैच से संबंधित सभी सांख्यिकीय बाजार और पहले से ही प्राकृतिक निष्कर्ष सिद्धांत के तहत निर्धारित नहीं किए जाएंगे ।

उदाहरण: यदि एक शर्त "5.5 इक्के से अधिक" पर रखी गई है और खिलाड़ी सेवानिवृत्त होने से पहले ही 6 इक्के परोस चुका है, तो शर्त को जीत के रूप में तय किया जाता है । यदि सेवानिवृत्त होने से पहले उनके पास केवल 3 इक्के थे, तो शर्त शून्य है ।

2.4.3. ब्रेक पॉइंट्स:।

ब्रेक पॉइंट जीते: केवल सफलतापूर्वक परिवर्तित ब्रेक पॉइंट गिने जाते हैं ।

कुल ब्रेक पॉइंट: बनाए गए ब्रेक पॉइंट अवसरों की कुल संख्या को संदर्भित करता है, भले ही वे परिवर्तित किए गए हों ।

2.4.4. मैच टाई-ब्रेक (सुपर टाई-ब्रेक): ।

मैच टाई-ब्रेक (सुपर टाई-ब्रेक) के दौरान दर्ज किए गए सभी इक्के, दोहरे दोष और अन्य आंकड़े अंतिम मैच योग की ओर गिनते हैं ।

2.4.5. पहले होने के लिए (पहला ऐस / पहला डबल फॉल्ट): ।

घटना होते ही ये बाजार बस जाते हैं ।

यदि कोई खिलाड़ी पहले ऐस या डबल फॉल्ट होने से पहले सेवानिवृत्त हो जाता है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हैं ।

यदि घटना सेवानिवृत्ति से पहले ही हो चुकी है, तो सभी इस पर दांव लगाते हैं

बाजार स्टैंड।

2.4.6. अधिकांश आँकड़े (1 एक्स 2 / बाधाएं): ।

यदि सेवानिवृत्ति या अयोग्यता के कारण मैच पूरा नहीं हुआ है, तो "अधिकांश इक्के", "अधिकांश दोहरे दोष", या "इक्के बाधा" जैसे बाजारों को शून्य घोषित किया जाता है ।

तर्क: एक 1 एक्स 2 या बाधा परिणाम बिना शर्त निर्धारित नहीं किया जा सकता है क्योंकि जो खिलाड़ी अनुगामी है वह सैद्धांतिक रूप से अपने प्रतिद्वंद्वी से आगे निकल सकता था, मैच जारी था ।

2.5. मैच प्रारूप में परिवर्तन; 2.5.1। सामान्य तर्क:.

यदि किसी मैच का आधिकारिक प्रारूप बदल दिया जाता है (उदाहरण के लिए, सेट की संख्या को 5 में से सर्वश्रेष्ठ से घटाकर 3 कर दिया जाता है, या "शॉर्ट सेट" पेश किए जाते हैं), तो निम्नलिखित नियम लागू होते हैं:

मैच विजेता और सेट विजेता: इन बाजारों पर दांव खड़े हैं ।

योग और बाधाएं: मैच योग (खेल/सेट) और बाधाओं पर सभी दांव शून्य हैं, जब तक कि प्रारूप परिवर्तन के समय परिणाम बिना शर्त निर्धारित नहीं किया गया हो ।

2.5.2. सतह / स्थान पर ध्यान दें: ।

जैसा कि नियम 2.1.1 में कहा गया है, सतह में परिवर्तन या इनडोर से आउटडोर अदालतों में जाने से प्रारूप में बदलाव नहीं होता है, और संबंधित मैच स्टैंड पर सभी दांव ।

2.6. मैच में टाई-ब्रेक(हां/नहीं); 2.6.1 । परिभाषा:।

यह बाजार कड़ाई से एक मानक टाई-ब्रेक को संदर्भित करता है जब स्कोर किसी भी सेट में 6-6 तक पहुंच जाता है ।

2.6.2. मैच टाई ब्रेक अपवाद:.

अंतिम सेट के स्थान पर खेला गया मैच टाई-ब्रेक (सुपर टाई-ब्रेक) (नियम के अनुसार

2.2.1) इस बाजार के निपटान के प्रयोजनों के लिए टाई-ब्रेक के रूप में नहीं गिना जाता है ।

2.6.3. परित्याग:।

यदि परित्याग से पहले मैच में एक मानक टाई-ब्रेक पहले ही हो चुका है, तो

बाजार को हां के रूप में निपटाया जाएगा ।

यदि टाई-ब्रेक होने से पहले मैच को छोड़ दिया जाता है, तो बाजार तब तक शून्य रहेगा जब तक कि किसी भी शेष संभावित स्कोरिंग परिदृश्य के तहत टाई-ब्रेक नहीं हो सकता ।

2.7. सेट सट्टेबाजी(सही स्कोर); 2.7.1 । सामान्य नियम:।

यदि मैच पूरा नहीं हुआ है तो सही सेट स्कोर (जैसे, 2-0, 2-1, 1-2, 0-2) पर सभी दांव शून्य हैं ।

2.7.2. प्राकृतिक निष्कर्ष (असंभव परिणाम): ।

यदि मैच को छोड़ दिया जाता है, तो कोई भी सही स्कोर परिणाम जो वर्तमान सेट स्कोर के आधार पर बिना शर्त प्राप्त करने योग्य नहीं हैं, उन्हें नुकसान के रूप में निपटाया जाएगा ।

उदाहरण: सर्वश्रेष्ठ 3 मैच में, खिलाड़ी ए पहले ही पहला सेट (1-0) जीत चुका है । फिर मैच छोड़ दिया जाता है । "प्लेयर बी टू विन 0-2" पर दांव एक नुकसान के रूप में तय किया गया है, जबकि अन्य सभी स्कोर लाइनें (2-0, 2-1, 1-2) शून्य हैं ।

2.8. वर्तमान / अगले खेल जीत; 2.8.1. पूर्णता की आवश्यकता:।

यदि कोई खिलाड़ी किसी विशिष्ट गेम के दौरान रिटायर हो जाता है या अयोग्य हो जाता है, तो उस गेम के विजेता (वर्तमान या अगले) पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे, चाहे सेवानिवृत्ति के समय खेल के भीतर स्कोर कुछ भी हो ।

2.8.2. दंड अंक / खेल:.

यदि अंपायर द्वारा पेनल्टी पॉइंट या पेनल्टी गेम देने से कोई गेम पूरा हो जाता है, तो उस गेम पर सभी दांव खड़े होंगे ।

2.9. विशिष्ट बिंदु सट्टेबाजी; 2.9.1. प्वाइंट विजेता:.

भविष्यवाणी करें कि कौन सा खिलाड़ी निर्दिष्ट बिंदु (जैसे, सेट 1, गेम 3, पॉइंट 4) जीतेगा ।

2.9.2. दंड अंक:.

यदि अंपायर द्वारा जुर्माना बिंदु के रूप में एक बिंदु प्रदान किया जाता है, तो उस पुरस्कार के आधार पर बाजार का निपटान किया जाएगा ।

2.9.3. बिंदु के दौरान परित्याग:.

यदि कोई खिलाड़ी किसी विशिष्ट बिंदु के खेलने के दौरान रिटायर हो जाता है या मैच छोड़ दिया जाता है, तो उस बिंदु विजेता पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

3. बास्केटबॉल; बास्केटबॉल शब्दकोष (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य बास्केटबॉल शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

2-बिंदु क्षेत्र लक्ष्य: तीन-बिंदु चाप के अंदर कहीं से भी बनाया गया एक सफल शॉट ।

3-बिंदु क्षेत्र लक्ष्य: तीन-बिंदु रेखा से परे से बना एक सफल शॉट ।

सहायता: एक टीम के साथी के लिए एक पास जो सीधे एक बने फील्ड गोल की ओर जाता है ।

ब्लॉक (अवरुद्ध शॉट): तब होता है जब एक रक्षात्मक खिलाड़ी कानूनी रूप से एक प्रतिद्वंद्वी से फील्ड गोल प्रयास को छूता है, इसे सफल होने से रोकता है ।

बॉक्स स्कोर: लीग की आधिकारिक वेबसाइट द्वारा प्रदान किए गए गेम का आधिकारिक सांख्यिकीय रिकॉर्ड । यह सभी सांख्यिकीय निपटान के लिए प्राथमिक स्रोत है, जब तक कि संबंधित बाजार नियमों में अन्यथा निर्दिष्ट न हो ।

बजर बीटर: 0 वीं तिमाही या ओवरटाइम के अंत में खेल घड़ी की समय सीमा समाप्त (00:4) के रूप में बनाया गया एक सफल शॉट, जो स्कोरिंग टीम को लीड में रखता है और गेम जीतता है ।

डबल-डबल: जब कोई खिलाड़ी निम्न श्रेणियों में से कम से कम दो में 10 या अधिक रिकॉर्ड करता है: अंक, रिबाउंड, सहायता, चोरी या ब्लॉक ।

फील्ड गोल: लाइव प्ले के दौरान कोई भी टोकरी, जिसमें 2-पॉइंट और 3-पॉइंट शॉट शामिल हैं, लेकिन फ्री थ्रो को छोड़कर ।

फ्री थ्रो: विपक्ष द्वारा किए गए कुछ बेईमानी के बाद एक खिलाड़ी को दी गई फाउल लाइन से एक निर्विरोध शॉट प्रयास ।

सहित। ओवरटाइम: एक बाजार प्रत्यय यह दर्शाता है कि निपटान में अतिरिक्त अवधि के दौरान दर्ज किए गए सभी आंकड़े शामिल हैं ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक सिद्धांत जहां एक शर्त तय की जाती है यदि परिणाम बिना शर्त निर्धारित किया गया है और किसी भी शेष खेल से प्रभावित नहीं हो सकता है ।

गैर-धावक: एक खिलाड़ी जो आधिकारिक दस्ते में था, लेकिन घड़ी चलने के दौरान लाइव गेम समय की किसी भी अवधि के लिए अदालत में प्रवेश नहीं किया ।

ओवरटाइम (ओटी): नियमित समय के अंत में स्कोर बंधे होने पर विजेता का निर्धारण करने के लिए एक अतिरिक्त अवधि खेली जाती है ।

रिबाउंड: मिस्ड फील्ड गोल या फ्री थ्रो के बाद गेंद पर कब्जा करने का कार्य । इसमें आक्रामक विद्रोह (हमलावर टीम द्वारा प्राप्त) और रक्षात्मक विद्रोह (बचाव दल द्वारा प्राप्त) दोनों शामिल हैं ।

नियमित समय: किसी भी ओवरटाइम अवधि को छोड़कर, चार तिमाहियों से युक्त मैच की अवधि ।

धावक: कोई भी खिलाड़ी जो कोर्ट में प्रवेश करता है और लाइव गेम समय की किसी भी अवधि के लिए मैच में भाग लेता है ।

चोरी: तब होता है जब एक रक्षात्मक खिलाड़ी कानूनी रूप से एक पास को रोककर या लाइव प्ले के दौरान गेंद को दूर ले जाकर प्रतिद्वंद्वी से गेंद पर कब्जा कर लेता है ।

ट्रिपल-डबल: जब कोई खिलाड़ी निम्न श्रेणियों में से कम से कम तीन में 10 या अधिक रिकॉर्ड करता है: अंक, रिबाउंड, सहायता, चोरी या ब्लॉक ।

सामान्य बास्केटबॉल नियम।

महत्वपूर्ण नोट: अधिकांश बास्केटबॉल मैचों के लिए, सबसे आम बाजार (जैसे मनी लाइन, हैंडीकैप और योग) की पेशकश की जाती है और ओवरटाइम सहित तय किया जाता है । अंतिम उपयोगकर्ताओं को सलाह दी जाती है कि वे विशेष रूप से " (सहित । ओवरटाइम) " प्रत्यय ।

3.1. ओवरटाइम (ओटी) निपटान:।

डिफ़ॉल्ट नियम: सभी बाजारों को नियमित समय (4 तिमाहियों) के अंत में परिणाम के आधार पर बसाया जाता है जब तक कि बाजार का नाम स्पष्ट रूप से ओवरटाइम शामिल न हो (उदाहरण के लिए, जोड़कर "(सहित । ओवरटाइम) " शीर्षक में) ।

खंड: ।

आधा: 1 आधा परिणाम 1 और 2 तिमाहियों से मिलकर बनता है । 2 आधा परिणाम केवल 3 और 4 तिमाहियों से मिलकर बनता है । ओवरटाइम को 2 आधे बाजारों से बाहर रखा गया है जब तक कि विशेष रूप से अन्यथा नहीं कहा गया हो

बाजार का नाम।

क्वार्टर: विशिष्ट क्वार्टर (1, 2, 3, 4) के लिए बाजार उस विशिष्ट तिमाही के भीतर स्कोर के आधार पर सख्ती से तय किए जाते हैं और इसमें ओवरटाइम शामिल नहीं होता है ।

3.2. परित्यक्त मैच और प्राकृतिक निष्कर्ष सिद्धांत:।

यदि नियमित समय पूरा होने से पहले एक मैच छोड़ दिया जाता है, तो परित्याग के समय तय नहीं किए गए सभी बाजार शून्य हो जाएंगे । अपवाद: बाजार जो पहले से ही एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंच चुके हैं (उदाहरण के लिए, "20 अंकों की दौड़" जहां एक टीम पहले ही 20 रन बना चुकी है, या "कुल 180.5 से अधिक" जहां स्कोर पहले से ही 95-90 है) परित्याग के क्षण में प्राप्त परिणामों के आधार पर तय किया जाएगा ।

3.3. स्थगन और स्थान परिवर्तन: ।

48 घंटे का नियम: यदि कोई मैच स्थगित या रद्द किया जाता है, तो मूल निर्धारित समय के 48 घंटों के भीतर खेल शुरू/फिर से शुरू होने पर दांव मान्य रहेगा । यदि देरी 48 घंटे से अधिक हो जाती है, तो सभी अस्थिर दांव शून्य घोषित किए जाएंगे ।

स्थान परिवर्तन: यदि किसी मैच का स्थान बदल दिया जाता है लेकिन घरेलू टीम को अभी भी "होम" टीम के रूप में नामित किया जाता है, तो उस मैच के लिए सभी दांव खड़े हो जाते हैं । यदि किसी मैच के लिए घर और बाहर की टीमों को उलट दिया जाता है, तो मूल स्थिरता पर लगाए गए दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.4. गलत समय/स्कोरबोर्ड:.

समय त्रुटि: यदि स्पोर्ट्सबुक में गलत मैच का समय प्रदर्शित किया गया था, ऐसे मामलों में जहां विसंगति की पेशकश की गई बाधाओं पर भौतिक प्रभाव पड़ा था, तो स्पोर्ट्सबुक प्रभावित बेट्स को शून्य घोषित करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

स्कोर त्रुटि: यदि बाजार एक गलत स्कोर के साथ खुले रहते हैं, जिसका प्रस्तावित बाधाओं पर भौतिक प्रभाव पड़ता है, तो स्पोर्ट्सबुक त्रुटि की अवधि के दौरान रखे गए दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

3.5. ड्रा / टाई परिणाम और योग्यता ओटी: ।

योग्यता ओटी: यदि कोई मैच टाई में समाप्त होता है लेकिन ओवरटाइम पूरी तरह से योग्यता उद्देश्यों (जैसे, एक कप के 2 पैर) के लिए खेला जाता है, तो संबंधित मैच के लिए सभी बाजार नियमित समय के अंत में स्कोर के आधार पर तय किए जाते हैं ।

मनी लाइन (2-वे): यदि "2-वे मनी लाइन" (ओटी को छोड़कर) की पेशकश की जाती है और मैच ड्रॉ में समाप्त होता है, तो बाजार शून्य हो जाएगा ।

बास्केटबॉल सांख्यिकीय बाजार(टीम आँकड़े); 3.6 । सांख्यिकी के लिए सामान्य निपटान तर्क।

स्रोत: इस खंड के सभी बाजारों को लीग की आधिकारिक वेबसाइट (जैसे,नवीनतम एनबीए स्कोर, आँकड़े और समाचार के लिए एनबीए की आधिकारिक साइट) से आधिकारिक बॉक्स स्कोर के आधार पर सख्ती से बसाया जाता है । | NBA.com , NCAA.com -एनसीएए चैंपियनशिप की आधिकारिक वेबसाइट , यूरोलिग / यूरोलिग बास्केटबॉल) ।

ओवरटाइम: नियम 3.1 के अनुसार, सांख्यिकीय बाजारों को नियमित समय के परिणामों के आधार पर बसाया जाता है जब तक कि बाजार का नाम विशेष रूप से शामिल न हो "(सहित । ओवरटाइम)"।

बाजार के प्रकार: * 1 एक्स 2: शर्त लगाएं कि कौन सी टीम निर्दिष्ट स्टेट के उच्च मूल्य को रिकॉर्ड करेगी ।

हैंडीकैप: निर्दिष्ट हैंडीकैप लागू होने के बाद स्टेट के विजेता पर दांव लगाएं ।

कुल: संयुक्त कुल (या टीम कुल) लाइन के ऊपर या नीचे होगा या नहीं, इस पर दांव लगाएं ।

3.7. रिबाउंड (योग / बाधा / 1 एक्स 2) ।

गणना की बारीकियां: निपटान विशिष्ट खिलाड़ियों को श्रेय दिए गए व्यक्तिगत आक्रामक और रक्षात्मक विद्रोह के योग पर सख्ती से आधारित है ।

टीम रिबाउंड का बहिष्करण: "टीम रिबाउंड" (अधिकारियों द्वारा एक टीम को एक व्यक्तिगत खिलाड़ी के बजाय पूरी तरह से श्रेय दिया गया रिबाउंड, उदाहरण के लिए, एक मिस्ड फ्री थ्रो पर एक गेंद सीमा से बाहर जाने के बाद) को सख्ती से बाहर रखा गया है ।

अंतिम कुल: केवल आधिकारिक बॉक्स स्कोर में पाए गए व्यक्तिगत खिलाड़ी आँकड़ों का योग कुल की ओर गिना जाता है ।

3.8. बेईमानी (योग / बाधा / 1 एक्स 2)।

तर्क: एक टीम के खिलाफ सीटी बजाने वाले व्यक्तिगत बेईमानी की कुल संख्या के आधार पर बसे और आधिकारिक बॉक्स स्कोर में दर्ज किए गए ।

बहिष्करण: कोच पर तकनीकी फ़ाउल, बेंच फ़ाउल, या प्रशासनिक फ़ाउल जिन्हें किसी विशिष्ट खिलाड़ी को श्रेय नहीं दिया जाता है, उन्हें तब तक बाहर रखा जाता है जब तक कि उन्हें आधिकारिक बॉक्स स्कोर में खिलाड़ी फ़ाउल के रूप में स्पष्ट रूप से दर्ज नहीं किया जाता है ।

3.9. सहायता (योग / बाधा / 1 एक्स 2)।

तर्क: एक टोकरी में सीधे जाने वाले सफल पास की संख्या के आधार पर तय किया गया, जैसा कि आधिकारिक तौर पर लीग के सांख्यिकीविदों द्वारा दर्ज किया गया है ।

3.10. चोरी (योग / बाधा / 1 एक्स 2)।

तर्क: लाइव प्ले के दौरान एक रक्षात्मक खिलाड़ी कानूनी रूप से प्रतिद्वंद्वी से गेंद पर कब्जा करने की संख्या के आधार पर तय किया गया ।

3.11. 2-अंक और 3-अंक (योग / बाधा / 1 एक्स 2) ।

तर्क: निपटान संबंधित सीमा से सफल (निर्मित) क्षेत्र लक्ष्यों की संख्या पर आधारित है ।

नोट: ये बाजार किए गए शॉट्स की संख्या की गणना करते हैं, न कि उनसे उत्पन्न कुल अंक (उदाहरण के लिए, पांच सफल 3-पॉइंटर्स की गणना 5 के रूप में की जाती है, 15 नहीं), जब तक कि बाजार का नाम "से अंक" निर्दिष्ट नहीं करता है । ..".

बास्केटबॉल खिलाड़ी सहारा बाजार.

3.12. बास्केटबॉल खिलाड़ी प्रॉप्स मार्केट: सभी खिलाड़ी-संबंधित बाजार (अंक, रिबाउंड, सहायता और अन्य सांख्यिकीय मील के पत्थर सहित) निर्दिष्ट खिलाड़ियों के व्यक्तिगत प्रदर्शन के आधार पर तय किए जाते हैं । डिफ़ॉल्ट रूप से, इन बाजारों में खेला गया कोई भी ओवरटाइम (ओटी) शामिल होता है और निम्नलिखित भागीदारी और निपटान नियमों द्वारा शासित होता है:

3.12.1. भागीदारी और" धावक " नियम।

सामान्य कार्रवाई नियम: बास्केटबॉल खिलाड़ी के दांव तब तक खड़े रहते हैं जब तक खिलाड़ी कोर्ट में प्रवेश करता है और खेल की घड़ी चलने के दौरान किसी भी बिंदु पर मैच में भाग लेता है, भले ही वे शुरुआती लाइनअप में हों ।

गैर-धावक: यदि कोई खिलाड़ी पूरे मैच के दौरान किसी भी बिंदु पर अदालत में प्रवेश नहीं करता है, तो उन्हें "गैर-धावक" माना जाता है, और उस खिलाड़ी पर संबंधित मैच के लिए इन बाजारों पर सभी दांव शून्य घोषित किए जाएंगे ।

मध्य-मैच सेवानिवृत्ति: यदि कोई खिलाड़ी किसी भी अवधि के लिए भाग लेता है, लेकिन बाद में चोट, बीमारी या अयोग्यता के कारण खेल छोड़ देता है, तो उस खिलाड़ी स्टैंड पर संबंधित मैच के लिए इन बाजारों पर सभी दांव लगाए जाएंगे और सेवानिवृत्ति के समय उनके रिकॉर्ड किए गए आंकड़ों के आधार पर तय किए जाएंगे ।

"फर्स्ट टू" अपवाद: "फर्स्ट प्लेयर टू स्कोर [स्टेट]" जैसे बाजारों के लिए, यदि चयनित खिलाड़ी ने कोर्ट पर मैच शुरू नहीं किया (फिलहाल प्रासंगिक घटना होती है) तो शर्त शून्य हो जाएगी ।

3.12.2. निपटान और ओवरटाइम।

ओवरटाइम (ओटी): सभी बास्केटबॉल खिलाड़ी प्रोप बाजारों में निपटान उद्देश्यों के लिए ओवरटाइम शामिल है ।

48 घंटे का नियम: यदि कोई खेल स्थगित या छोड़ दिया जाता है और मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू नहीं किया जाता है, तो संबंधित मैच के लिए इन बाजारों पर सभी लंबित खिलाड़ी दांव शून्य हो जाएंगे, जब तक कि परिणाम पहले से ही बिना शर्त निर्धारित नहीं किया गया हो (प्राकृतिक निष्कर्ष) ।

आधिकारिक स्रोत: परिणाम संबंधित लीग (जैसे, एनबीए, एनसीएए, यूरोलिग, आदि) द्वारा प्रदान किए गए आधिकारिक बॉक्स स्कोर के आधार पर तय किए जाते हैं ।).

सांख्यिकी की अंतिमता: निपटान अंतिम आधिकारिक बॉक्स स्कोर पर आधारित है । प्रारंभिक आधिकारिक निपटान संसाधित होने के बाद लीग द्वारा किए गए बाद के परिवर्तनों या सुधारों पर विचार नहीं किया जाएगा ।

3.12.3. समूहीकृत बाजार परिभाषाएँ।

व्यक्तिगत योग (अंक, रिबाउंड, सहायता, चोरी, ब्लॉक, 3-पीटी मेड): आधिकारिक बॉक्स स्कोर में खिलाड़ी को श्रेय दिए गए विशिष्ट आंकड़े के आधार पर तय किया गया । यदि खिलाड़ी का अंतिम स्कोर सेट लाइन के बराबर है, तो शर्त शून्य है ।

प्रदर्शन लक्ष्य ("कम से कम एक्स"): यदि खिलाड़ी लक्ष्य से मिलता है या उससे अधिक होता है तो बेट को जीत के रूप में तय किया जाता है (उदाहरण के लिए," 25+ अंक " जीतता है यदि खिलाड़ी 25, 26, या अधिक स्कोर करता है) ।

कॉम्बो मार्केट्स (जैसे, पी+आर+ए): बाजार के नाम में निर्दिष्ट व्यक्तिगत आंकड़ों (जैसे, अंक + रिबाउंड + सहायता) को संक्षेप में गणना की जाती है ।

डबल-डबल / ट्रिपल-डबल: एक खिलाड़ी को निम्नलिखित श्रेणियों के दो (डबल-डबल) या तीन (ट्रिपल-डबल) में दोहरे अंक (10 या अधिक) तक पहुंचना चाहिए: अंक, रिबाउंड, सहायता, चोरी या ब्लॉक ।

हेड-टू-हेड (एच 2 एच): 1 वी 1: शर्त लगाएं कि कौन सा खिलाड़ी उच्च स्टेट प्राप्त करेगा । यदि खिलाड़ी टाई करते हैं, तो बाजार शून्य के रूप में बस जाता है ।

1 वी 2 या 1 वी 3: चयनित खिलाड़ी को अन्य सभी सूचीबद्ध विरोधियों को पछाड़ना होगा । प्रासंगिक बाजार चयन में उल्लिखित खिलाड़ियों के बीच उच्चतम परिणाम के लिए एक टाई शर्त को शून्य कर देता है ।

बास्केटबॉल विशिष्ट बाजार; 3.13 । मार्जिन जीतना (सहित। ओवरटाइम): ।

अंकों की विशिष्ट श्रेणी पर दांव लगाएं जिसके द्वारा एक टीम जीतती है । निपटान अंतिम स्कोर पर आधारित है, जिसमें किसी भी ओवरटाइम अवधि को खेला जाता है ।

3.14. एक्स अंक के लिए रेस (सहित। ओवरटाइम): ।

शर्त लगाएं कि कौन सी टीम निर्दिष्ट अंकों तक पहुंचने वाली पहली टीम होगी ।

यदि किसी भी टीम के लक्ष्य तक पहुंचने से पहले मैच को छोड़ दिया जाता है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हैं जब तक कि लक्ष्य प्राकृतिक निष्कर्ष से पहले ही नहीं पहुंच गया था ।

यदि मैच समाप्त होता है (ओवरटाइम सहित) और कोई भी टीम लक्ष्य तक नहीं पहुंची है, तो इस बाजार पर दांव तब तक शून्य हैं जब तक कि "न तो" विकल्प नहीं चुना गया (यदि पेशकश की गई हो) ।

3.15. खेल में सबसे बड़ा नेतृत्व (सहित। ओवरटाइम): ।

ओवरटाइम सहित मैच के किसी भी चरण में किसी भी टीम द्वारा प्राप्त अधिकतम बिंदु अंतर पर दांव लगाएं । यह आधिकारिक प्ले-बाय-प्ले डेटा में दर्ज उच्चतम लीड के आधार पर तय किया गया है । यदि मैच को छोड़ दिया जाता है, तो बाजार को प्राकृतिक निष्कर्ष के बिंदु तक प्राप्त सबसे बड़ी लीड के आधार पर तय किया जाएगा ।

3.16. पहले तीन सूचक (सहित। ओवरटाइम): ।

भविष्यवाणी करें कि कौन सी टीम मैच का पहला सफल 3-पॉइंट फील्ड गोल करेगी । यदि मैच के दौरान कोई 3-पॉइंट फील्ड गोल नहीं किया जाता है, तो इस बाजार पर दांव तब तक शून्य रहेगा जब तक कि "नो 3-पॉइंटर" विकल्प की पेशकश नहीं की जाती । यदि 3-पॉइंट फील्ड गोल करने से पहले मैच को छोड़ दिया जाता है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हो जाएगा ।

3.17. उच्चतम स्कोरिंग तिमाही / आधा:.

शर्त है कि किस तिमाही या आधे में उच्चतम संयुक्त कुल अंक होंगे ।

नोट: इस बाजार के प्रयोजनों के लिए, ओवरटाइम को बाहर रखा गया है ।

यदि दो या दो से अधिक क्वार्टर या आधा उच्चतम कुल स्कोर साझा करते हैं, तो निपटान मृत गर्मी नियमों के अनुसार निर्धारित किया जाएगा, जब तक कि बाजार में "टाई" चयन स्पष्ट रूप से पेश नहीं किया जाता है ।

3.18. पहला बिंदु विधि (सहित। ओवरटाइम): ।

मैच के पहले अंक(ओं) को कैसे स्कोर किया जाएगा, इस पर दांव लगाएं । मानक विकल्पों में शामिल हैं: फ्री थ्रो, 2-पॉइंट फील्ड गोल और 3-पॉइंट फील्ड गोल । यदि किसी भी अंक से पहले मैच को छोड़ दिया जाता है, तो संबंधित मैच के लिए इस बाजार पर दांव शून्य होगा । पहली स्कोरिंग कार्रवाई होने के क्षण के बाद बाजार का निपटान किया जाता है ।

3.19. अंतिम बिंदु विधि (सहित। ओवरटाइम): ।

मैच के अंतिम बिंदु(किसी भी ओवरटाइम अवधि सहित) पर दांव कैसे लगाया जाएगा । मानक विकल्पों में शामिल हैं: फ्री थ्रो, 2-पॉइंट फील्ड गोल और 3-पॉइंट फील्ड गोल । यदि मैच पूरा होने से पहले छोड़ दिया जाता है, तो इस बाजार पर दांव तब तक शून्य होगा जब तक कि अंतिम स्कोरिंग कार्रवाई पहले ही नहीं हुई हो और आगे कोई स्कोरिंग संभव न हो ।

3.20. खेल बजर डिब्बा जीतना:.

एक " हां " परिणाम केवल तभी तय किया जाता है जब कोई खिलाड़ी एक शॉट बनाता है जो अपनी टीम को लीड में रखता है (गेम जीतना) ठीक उसी तरह जैसे गेम क्लॉक 0 वीं तिमाही या किसी ओवरटाइम अवधि के अंत में (00:4) समाप्त होता है ।

शॉट खेल की अंतिम और वैध स्कोरिंग कार्रवाई होनी चाहिए, जिससे प्रतिद्वंद्वी को जवाब देने के लिए कोई समय न मिले ।

4. अमेरिकी फुटबॉल; अमेरिकी फुटबॉल शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य अमेरिकी फुटबॉल शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

असिस्टेड टैकल: एक टैकल जहां दो या दो से अधिक रक्षात्मक खिलाड़ी गेंद वाहक को रोकने में योगदान करते हैं । सोलो और असिस्टेड टैकल का योग "कुल टैकल" के बराबर होता है । "

ड्राइव: आक्रामक नाटकों की एक निरंतर श्रृंखला कब्जे के बिंदु से शुरू होती है और एक स्कोर, एक पंट, एक टर्नओवर, या एक आधे/खेल के समापन में समाप्त होती है ।

फील्ड गोल: प्रतिद्वंद्वी के गोलपोस्ट के माध्यम से गेंद को किक करके हासिल किए गए 3 अंकों का स्कोरिंग प्ले ।

टटोलना: जब कोई खिलाड़ी गेंद पर नियंत्रण रखने के बाद, उससे निपटने या सीमा से बाहर होने से पहले अपना कब्जा खो देता है ।

अवरोधन: जब एक रक्षात्मक खिलाड़ी एक आक्रामक रिसीवर के लिए इच्छित पास पकड़ता है, जिसके परिणामस्वरूप कब्जे में परिवर्तन होता है ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां एक शर्त होती है यदि परिणाम पहले से ही निर्धारित किया गया था और आगे के खेल की परवाह किए बिना बदल नहीं सकता था ।

ओवरटाइम (ओटी): खेल की एक अतिरिक्त अवधि एक विजेता को निर्धारित करने के लिए उपयोग की जाती है जब कोई खेल नियमित समय के बाद टाई में समाप्त होता है ।

पासिंग यार्ड: सफल पास पूर्णता के माध्यम से क्वार्टरबैक द्वारा प्राप्त कुल शुद्ध यार्डेज ।

पंट: गेंद को नीचे की ओर ले जाने और प्रतिद्वंद्वी पर कब्जा छोड़ने के लिए अपराध (आमतौर पर 4 वें नीचे) द्वारा किया जाने वाला किक ।

गज प्राप्त करना: एक खिलाड़ी द्वारा प्राप्त कुल शुद्ध यार्डेज जो फॉरवर्ड पास पकड़ता है ।

धावक: कोई भी खिलाड़ी जो मैदान में प्रवेश करता है और खेल के दौरान कम से कम एक खेल (नीचे) में भाग लेता है ।

रशिंग यार्ड: गेंद को स्क्रिमेज की लाइन (जैसे, हैंडऑफ या क्वार्टरबैक स्क्रैम्बल) से ले जाने वाले खिलाड़ी द्वारा प्राप्त कुल शुद्ध यार्डेज ।

बोरी: तब होता है जब एक रक्षात्मक खिलाड़ी पास फेंकने से पहले स्क्रिमेज की रेखा के पीछे क्वार्टरबैक से निपटता है ।

सुरक्षा: 2 अंकों का स्कोरिंग प्ले, तब होता है जब आक्रामक गेंद वाहक को अपने स्वयं के अंत क्षेत्र में निपटाया जाता है या उनके अंत क्षेत्र में अपराध द्वारा एक बेईमानी की जाती है ।

सोलो टैकल: एक एकल रक्षात्मक खिलाड़ी को श्रेय दिया जाता है जो गेंद वाहक को बिना सहायता के रोकता है ।

टचडाउन (टीडी): 6 अंकों का स्कोरिंग प्ले, गेंद को अंदर ले जाकर या प्रतिद्वंद्वी के अंत क्षेत्र में पकड़कर हासिल किया जाता है ।

चढ़ाव पर कारोबार: तब होता है जब अपराध अपने चार प्रयासों के भीतर चढ़ाव के एक नए सेट के लिए आवश्यक 10 गज की दूरी हासिल करने में विफल रहता है ।

सामान्य अमेरिकी फुटबॉल नियम; 4.1। ओवरटाइम (ओटी) निपटान:।

एक डिफ़ॉल्ट नियम के रूप में, बाजार ओवरटाइम पर विचार नहीं करते हैं जब तक कि स्पष्ट रूप से बाजार के नाम में अन्यथा नहीं कहा जाता है (जैसे, जोड़कर "(सहित । ओवरटाइम) " शीर्षक में) ।

4.2. देरी और रुकावट:.

किसी भी देरी या रुकावट (बारिश, अंधेरा, आदि) के मामले में ।) एक मैच के लिए, इस मैच के लिए प्रासंगिक सभी अस्थिर बाजार लंबित रहेंगे, और जैसे ही मैच जारी रहेगा, व्यापार फिर से शुरू हो जाएगा । जब तक टूर्नामेंट आधिकारिक तौर पर

रद्द नहीं किया जाता है या उसी एनएफएल साप्ताहिक कार्यक्रम (गुरुवार - बुधवार स्थानीय स्टेडियम समय) के भीतर फिर से शुरू नहीं किया जाता है, तब तक इस मैच के लिए प्रासंगिक बेट्स को शून्य नहीं किया जाएगा ।

4.3. परित्यक्त या स्थगित मैच (एनएफएल सप्ताह नियम):।

सभी मैच बाजार शून्य हैं जब तक कि मैच एक ही एनएफएल साप्ताहिक कार्यक्रम (गुरुवार - बुधवार स्थानीय स्टेडियम समय) के भीतर पूरा नहीं हो जाता है ।

4.4. गलत जानकारी / स्कोर:.

यदि खिलाड़ियों या टीमों को गलत तरीके से बाजार में प्रदर्शित किया जाता है, तो स्पोर्ट्सबुक संबंधित बाजारों पर दांव शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखती है ।

4.5. समय त्रुटियां: ।

यदि स्पोर्ट्सबुक में गलत मैच का समय प्रदर्शित किया गया था, तो ऐसे मामलों में जहां विसंगति की पेशकश की गई बाधाओं पर एक भौतिक प्रभाव था, स्पोर्ट्सबुक प्रभावित दांव को शून्य घोषित करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

4.6. निपटान स्रोत:।

बाजारों पर दांव टीवी प्रसारण और आधिकारिक संघों द्वारा प्रदान किए गए आंकड़ों के आधार पर तय किया जाएगा (जैसे, NFL.com / नेशनल फुटबॉल लीग की आधिकारिक साइट) जब तक कि स्पष्ट सबूत न हों कि आंकड़े गलत हैं ।

4.7. खंड तर्क (तिमाहियों और हिस्सों):.

क्वार्टर: एक विशिष्ट तिमाही (1, 2, 3, 4) के लिए बाजारों पर दांव उस तिमाही के स्कोर पर सख्ती से तय किया जाता है । ओवरटाइम को हमेशा बाहर रखा जाता है ।

आधा: 1 आधा परिणाम 1 और 2 तिमाहियों से मिलकर बनता है । 2 आधा परिणाम 3 और 4 तिमाहियों से मिलकर बनता है । ओवरटाइम को 2 आधे बाजारों से बाहर रखा गया है जब तक कि बाजार विशेष रूप से नहीं बताता है "(सहित । ओवरटाइम)"।

4.8. परित्याग और प्राकृतिक निष्कर्ष: ।

यदि प्रासंगिक अवधि (तिमाही, आधा, या मैच) के पूरा होने से पहले एक मैच छोड़ दिया जाता है, तो उस मैच के लिए सभी अस्थिर बाजार शून्य होंगे ।

अपवाद: बाजार जो पहले से ही एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंच चुके हैं (उदाहरण के लिए, 1 तिमाही समाप्त होने के बाद "पहली तिमाही कुल", या टचडाउन की पुष्टि के बाद "टीम टू स्कोर नेक्स्ट टचडाउन") परित्याग के क्षण में प्राप्त परिणामों के आधार पर तय किया जाएगा ।

4.9. मनी लाइन टाई नियम:.

"2-वे" मनी लाइन मार्केट्स (ड्रॉ विकल्प के बिना) के लिए, यदि मैच किसी भी खेले गए ओवरटाइम के बाद टाई में समाप्त होता है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हैं ।

अमेरिकी फुटबॉल सांख्यिकीय बाजार(टीम आँकड़े); 4.10 । टचडाउन (कुल / टीम / अवधि):।

तर्क: किसी भी टीम (कुल), एक विशिष्ट टीम (टीम कुल), या एक परिभाषित अवधि (तिमाही/आधा) के भीतर बनाए गए टचडाउन की कुल संख्या पर दांव लगाएं ।

निपटान: आधिकारिक बॉक्स स्कोर में दर्ज सफल टचडाउन की संख्या के आधार पर बाजारों पर दांव तय किए जाते हैं ।

ओवरटाइम: ओवरटाइम के दौरान दर्ज किए गए आंकड़े केवल तभी शामिल होते हैं जब बाजार का नाम विशेष रूप से शामिल हो "(सहित । ओवरटाइम)"। अन्यथा, निपटान नियमित समय के आंकड़ों पर आधारित है ।

अवधि विनिर्देश: "1 अर्ध-कुल टचडाउन" या "1 तिमाही - कुल टचडाउन" जैसे अवधि - विशिष्ट बाजारों के लिए, केवल उस विशिष्ट समय सीमा के भीतर बनाए गए टचडाउन की गणना की जाती है ।

4.11. फील्ड गोल किए गए (कुल / टीम / अवधि): ।

तर्क: किए गए सफल क्षेत्र लक्ष्यों की कुल संख्या पर दांव लगाएं ।

केवल सफल: केवल फ़ील्ड लक्ष्य जो आधिकारिक तौर पर" बनाए गए " हैं, कुल की ओर गिने जाते हैं । प्रयास किए गए लेकिन छूटे हुए क्षेत्र लक्ष्य, या दंड द्वारा शून्य किए गए क्षेत्र लक्ष्यों को बाहर रखा गया है ।

ओवरटाइम: ओवरटाइम के दौरान दर्ज किए गए आंकड़े केवल तभी शामिल होते हैं जब बाजार का नाम विशेष रूप से शामिल हो "(सहित । ओवरटाइम)"।

अवधि विनिर्देश: "1 तिमाही - कुल क्षेत्र लक्ष्य" जैसे बाजारों के लिए, केवल उस विशिष्ट तिमाही गणना के भीतर किए गए फ़ील्ड लक्ष्य ।

4.12. विषम / सम बाजार (अंक / आँकड़े): ।

तर्क: अंक, टचडाउन, या अन्य निर्दिष्ट आँकड़ों का कुल योग एक विषम या सम संख्या होगी या नहीं, इस पर दांव लगाएं ।

शून्य (0) नियम: यदि कुल स्कोर या किसी विशिष्ट आंकड़े की कुल संख्या शून्य (0) है, तो इसे निपटान उद्देश्यों के लिए भी माना जाएगा ।

ओवरटाइम: ये बाजार सामान्य ओवरटाइम नियम (धारा 4.1) का पालन करते हैं और ओवरटाइम को तब तक बाहर करते हैं जब तक कि अन्यथा न कहा जाए ।

अमेरिकी फुटबॉल खिलाड़ी प्रॉप्स बाजार; 4.13। अमेरिकी फुटबॉल खिलाड़ी प्रॉप्स नियम: ।

सभी खिलाड़ी प्रोप बाजारों को संबंधित लीग के आधिकारिक संघ द्वारा प्रदान किए गए आधिकारिक बॉक्स स्कोर के आधार पर बसाया जाता है (जैसे, NFL.com / नेशनल फुटबॉल लीग की आधिकारिक साइट) । सभी खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों में निपटान उद्देश्यों के लिए ओवरटाइम शामिल है । एक शर्त के लिए कार्रवाई करने के लिए, बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ी को "धावक"के रूप में कम से कम एक नाटक (नीचे) में भाग लेना चाहिए ।

सामान्य भागीदारी & मैच की स्थिति; 4.13.1. भागीदारी (कार्रवाई):।

अमेरिकी फुटबॉल के लिए, एक खिलाड़ी शर्त में तब तक कार्रवाई होती है जब तक खिलाड़ी खेल में भाग लेता है (कम से कम एक खेल के लिए खेल के क्षेत्र में प्रवेश करता है), भले ही वे शुरुआती लाइनअप में हों । यदि कोई खिलाड़ी खेल में प्रवेश नहीं करता है, तो शर्त शून्य है ।

4.13.2. सेवानिवृत्ति / चोट:.

यदि कोई खिलाड़ी भाग लेता है और बाद में चोट या अयोग्यता के कारण खेल छोड़ देता है, तो उस खिलाड़ी को शामिल करने वाले बाजारों पर सभी दांव और सेवानिवृत्ति के समय दर्ज आंकड़ों के आधार पर तय किए जाते हैं ।

4.13.3. ओवरटाइम (ओटी): ।

सभी खिलाड़ी प्रोप बाजारों में निपटान उद्देश्यों के लिए ओवरटाइम शामिल है ।

4.13.4. स्थगन और परित्याग (48-घंटे का नियम): यदि कोई गेम रद्द कर दिया गया है, ।

छोड़ दिया, या स्थगित कर दिया गया है और मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू नहीं किया गया है, सभी प्रभावित लंबित खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

अपवाद: परित्याग से पहले ही एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंचने वाले बाजारों को प्राप्त परिणामों के आधार पर निपटाया जाएगा ।

4.13.5. आधिकारिक डेटा स्रोत: ।

निपटान द्वारा प्रदान किए गए आधिकारिक बॉक्स स्कोर पर सख्ती से आधारित है NFL.com / नेशनल फुटबॉल लीग की आधिकारिक साइट (या संबंधित लीग की आधिकारिक साइट) । प्रारंभिक आधिकारिक निपटान संसाधित होने के बाद लीग द्वारा किए गए बाद के परिवर्तनों या सुधारों पर विचार नहीं किया जाएगा ।

4.13.6. स्थान परिवर्तन:।

यदि स्थल को एक निर्धारित से बदल दिया जाता है, तो सभी खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों पर दांव लगाया जाएगा बशर्ते कि खेल मूल निर्धारित तिथि पर खेला जाए और "होम" टीम पदनाम अपरिवर्तित रहे ।

4.13.7. प्रदर्शन लक्ष्य ("कम से कम" / "लक्ष्य"): एकल खिलाड़ी पर दांव ।

प्रदर्शन बाजार (लक्ष्य) एक जीत के रूप में तय किए जाते हैं यदि संबंधित बाजार में उल्लिखित खिलाड़ी निर्दिष्ट लक्ष्य से मिलता है या उससे अधिक है ।

उदाहरण: "कम से कम 50 दौड़ने वाले गज खिलाड़ी ए" (50+) पर एक शर्त एक विजेता है यदि खिलाड़ी ए रिकॉर्ड 50, 51, या अधिक गज की दूरी पर है ।

4.13.8. ओवर / अंडर (योग): ।

यदि खिलाड़ी का अंतिम स्कोर बाजार के विवरण में निर्धारित रेखा के बराबर होता है (ऐसे मामलों में जहां एक पूरी संख्या रेखा की पेशकश की जाती है, उदाहरण के लिए, 50.0), तो इस बाजार पर दांव शून्य है । यदि अर्ध-संख्या रेखा पर एक बाजार की पेशकश की जाती है (जैसे, 50.5), तो इस तरह के दांव

बाजार खड़ा होगा क्योंकि परिणाम हमेशा लाइन के ऊपर या नीचे होगा ।

4.13.9. हेड-टू-हेड (एच 2 एच):।

1 वी 1: शर्त लगाएं कि कौन सा खिलाड़ी उच्च आंकड़ा प्राप्त करेगा । टाई की स्थिति में, संबंधित खिलाड़ियों को शामिल करने वाले इस बाजार पर दांव को शून्य घोषित किया जाता है ।

1 वी 2/1 वी 3: इस बाजार पर दांव जीतने के लिए, चयनित खिलाड़ी को बाजार विवरण में सूचीबद्ध अन्य सभी विरोधियों को पछाड़ना होगा । यदि बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ियों के बीच उच्चतम परिणाम के लिए एक टाई है, तो शर्त को शून्य घोषित किया जाता है ।

4.13.10. टचडाउन स्कोरर (खिलाड़ी और टीम पासिंग):।

एक मानक टचडाउन केवल उस खिलाड़ी को श्रेय दिया जाता है जो अंत क्षेत्र में गेंद को ले जाता है या प्राप्त करता है ।

क्वार्टरबैक द्वारा फेंके गए टचडाउन पास करना उस खिलाड़ी के व्यक्तिगत "टचडाउन स्कोरर" कुल बाजार की ओर नहीं गिना जाता है (वे विशिष्ट "पासिंग टचडाउन" बाजारों के तहत बसे हैं) ।

4.13.11. यार्डेज (गुजरना, दौड़ना, प्राप्त करना): ।

इस बाजार पर दांव बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ी को आधिकारिक तौर पर जमा किए गए कुल शुद्ध गज के आधार पर तय किए जाते हैं । रशिंग यार्ड में कैरी शामिल होते हैं, यार्ड प्राप्त करने में रिसेप्शन शामिल होते हैं, और पासिंग यार्ड में पूर्णता शामिल होती है ।

4.13.12. टैकल और सहायता: ।

इस बाजार पर दांव "कुल टैकल" के आधार पर तय किए जाते हैं, जिसे आधिकारिक बॉक्स स्कोर में दर्ज एकल टैकल + असिस्टेड टैकल के योग के रूप में परिभाषित किया गया है ।

4.13.13. बोरे, अवरोधन, और स्वागत:.

बाजार विवरण में उल्लिखित प्रत्येक विशिष्ट श्रेणी के लिए आधिकारिक गणना के आधार पर इस बाजार पर दांव लगाया जाता है. आधिकारिक तौर पर दर्ज किए जाने पर बोरे में आधे बोरे (0.5) शामिल हो सकते हैं ।

4.13.14. आंकड़ा डबल / ट्रिपल:.

बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ी निर्दिष्ट श्रेणियों (जैसे, 10+ दौड़ने वाले गज) में दोहरे अंकों (100+) या ट्रिपल-डिजिट (100+) मान तक पहुंच जाएगा या नहीं, इस पर दांव लगाएं ।

अमेरिकी फुटबॉल विशिष्ट बाजार; 4.14 । पहला आक्रामक ड्राइव बाजार (स्कोर / परिणाम): ।

परिभाषा: एक" ड्राइव " को एक निरंतर आक्रामक कब्जे के रूप में परिभाषित किया गया है जो स्क्रिमेज से एक स्नैप के साथ शुरू होता है और एक स्कोर, एक पंट, एक टर्नओवर (अवरोधन, गड़गड़ाहट, या चढ़ाव पर कारोबार), या एक आधे/खेल के समापन के साथ समाप्त होता है । पहली ड्राइव पर स्कोर करने के लिए टीम: इस बात पर दांव लगाएं कि निर्दिष्ट टीम खेल के अपने पहले आक्रामक कब्जे पर टचडाउन या फील्ड गोल करेगी या नहीं ।

प्रासंगिक मैच के इस बाजार के उद्देश्य से आक्रामक टचडाउन या फील्ड गोल (जैसे, पंट, टर्नओवर, सुरक्षा, या आधे का अंत) के अलावा कोई भी परिणाम "नहीं"के रूप में तय किया जाएगा । पहला ड्राइव परिणाम: पहले आक्रामक ड्राइव के विशिष्ट परिणाम पर दांव लगाएं । विशिष्ट विकल्पों में शामिल हैं: आक्रामक टचडाउन, फील्ड गोल, पंट और टर्नओवर (अवरोधन, फंबल और डाउन पर टर्नओवर शामिल हैं) ।

यदि एक निश्चित परिणाम तक पहुंचने से पहले एक ड्राइव आधे के अंत या खेल के अंत तक बाधित होती है, तो संबंधित मैच के लिए बाजार शून्य है । विशेष मामला: यदि कोई टीम किकऑफ या पंट रिटर्न (विशेष टीम), या रक्षात्मक रिटर्न (पिक -6/

फंबल रिटर्न) के माध्यम से टचडाउन स्कोर करती है, तो यह उस टीम के लिए "आक्रामक ड्राइव" के रूप में नहीं गिना जाता है । इस पर शर्त लगाएं कि उस टीम के लिए बाजार उस टीम के बाद के पहले कब्जे के आधार पर तय किया जाएगा ।

4.15. एक्सटी टचडाउन स्कोर करने के लिए टीम: ।

तर्क: शर्त लगाएं कि कौन सी टीम "एक्स" (जैसे, "टीम 3 टचडाउन स्कोर करने के लिए") द्वारा निर्दिष्ट विशिष्ट टचडाउन स्कोर करेगी ।

निपटान: जैसे ही निर्दिष्ट टचडाउन की आधिकारिक पुष्टि होती है, इस बाजार पर दांव तय हो जाते हैं । कोई टचडाउन स्कोर नहीं: यदि मैच समाप्त हो जाता है या "एक्सटीएच" टचडाउन से पहले छोड़ दिया जाता है, तो उस विशिष्ट टचडाउन के लिए बाजार शून्य घोषित किया जाता है ।

उदाहरण: बेट "टीम टू स्कोर 4 टचडाउन" पर है और खेल कुल 3 टचडाउन के साथ समाप्त होता है, 4 वें टचडाउन बाजार पर सभी दांव शून्य हैं ।

4.16. अगला टचडाउन स्कोरर (सहित। ओवरटाइम): ।

तर्क: शर्त लगाएं कि कौन सा विशिष्ट खिलाड़ी खेल में अगला टचडाउन स्कोर करेगा ।

आगे कोई टचडाउन नहीं: यदि शेष खेल (ओवरटाइम सहित) के लिए कोई और टचडाउन नहीं किया जाता है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हैं ।

असूचीबद्ध खिलाड़ी: यदि टचडाउन स्कोर करने वाले खिलाड़ी को व्यक्तिगत बाजार चयन के रूप में पेश नहीं किया जाता है, तो बाजारों पर दांव लगाएं "अन्य खिलाड़ी" या "फ़ील्ड" परिणाम (यदि प्रदान किया गया हो) विजेता के रूप में तय किया जाएगा । यदि ऐसा कोई विकल्प मौजूद नहीं है, तो

बाजार को आधिकारिक आंकड़ों के आधार पर तय किया जाता है या विशिष्ट के अनुसार शून्य घोषित किया जाता है ।

बाजार की स्थिति।

5. आइस हॉकी; आइस हॉकी शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य आइस हॉकी शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

बेंच माइनर पेनल्टी: एक विशिष्ट खिलाड़ी के बजाय एक टीम को दिया जाने वाला जुर्माना (जैसे, बर्फ पर बहुत सारे पुरुष) । यह किसी भी खिलाड़ी द्वारा परोसा जाता है जो उल्लंघन के समय बर्फ पर था ।

डबल-माइनर पेनल्टी: एक उल्लंघन जिसके परिणामस्वरूप 4 मिनट का जुर्माना समय (2+2) होता है । मामूली दंड की संख्या पर शर्त निपटान के लिए, यह दो (2) अलग मामूली दंड के रूप में गिना जाता है ।

खाली नेट गोल: एक गोल तब किया जाता है जब विरोधी टीम के गोलकीपर को बर्फ से खींच लिया जाता है (आमतौर पर एक अतिरिक्त हमलावर के लिए) ।

मामूली जुर्माना: नियमों के कम गंभीर उल्लंघन के लिए 2 मिनट का जुर्माना ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां एक शर्त का परिणाम होता है यदि परिणाम पहले से ही निर्धारित होता है और परित्याग से पहले आगे के खेल की परवाह किए बिना बदल नहीं सकता है ।

पेनल्टी शूटआउट: ब्रेकअवे शॉट्स की एक श्रृंखला का उपयोग विजेता को निर्धारित करने के लिए किया जाता है यदि खेल ओवरटाइम के बाद बंधा रहता है । निपटान के लिए विजेता के अंतिम स्कोर में वास्तव में एक (1) लक्ष्य जोड़ा जाता है ।

पावर प्ले: ऐसी स्थिति जहां एक टीम को बर्फ पर संख्यात्मक लाभ होता है क्योंकि एक या अधिक विरोधी खिलाड़ी दंड की सेवा कर रहे होते हैं ।

पक लाइन: एक बिंदु प्रसार या बाधा के लिए एक हॉकी-विशिष्ट शब्द, आमतौर पर +/- 1.5 लक्ष्यों पर सेट किया जाता है ।

नियमित समय: खेल के तीन मानक 20 मिनट की अवधि। इसमें ओवरटाइम और पेनल्टी शूटआउट शामिल नहीं हैं ।

धावक: एक खिलाड़ी जो बर्फ में प्रवेश करता है और आधिकारिक गेम घड़ी चलने के दौरान किसी भी बिंदु पर खेल में भाग लेता है ।

शॉर्टहैंड गोल: एक टीम द्वारा बनाया गया गोल जिसमें पेनल्टी परोसने के कारण अपने प्रतिद्वंद्वी की तुलना में बर्फ पर कम खिलाड़ी होते हैं ।

गोल पर शॉट: कोई भी पक प्रयास जो या तो गोल में परिणत होता है या गोलकीपर द्वारा सेव के लिए नहीं तो नेट में चला जाता । पोस्ट या क्रॉसबार को मारने वाले शॉट्स की गिनती नहीं की जाती है ।

सामान्य आइस हॉकी नियम; 5.1। नियमित समय निपटान:.

सभी बाजारों (अवधि, ओवरटाइम और पेनल्टी शूटआउट बाजारों को छोड़कर) को केवल नियमित समय के लिए माना जाता है जब तक कि अन्यथा संबंधित बाजार में स्पष्ट रूप से उल्लेख नहीं किया जाता है ।

5.2. पेनल्टी शूटआउट तर्क (+1 लक्ष्य):.

पेनल्टी शूटआउट द्वारा तय किए जाने वाले खेल की स्थिति में, विजेता टीम के स्कोर में एक (1) गोल जोड़ा जाएगा और निपटान उद्देश्यों के लिए खेल कुल । यह केवल उन बाजारों पर लागू होता है जिनमें ओवरटाइम और पेनल्टी शूटआउट शामिल हैं ।

5.3. परित्याग और प्राकृतिक निष्कर्ष: ।

यदि नियमित समय पूरा होने से पहले एक मैच छोड़ दिया जाता है, तो सभी बाजार जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

बाजार जो पहले से ही परित्याग के समय बिना शर्त निर्धारित किए गए हैं (उदाहरण के लिए, "1 अवधि विजेता" यदि 1 अवधि समाप्त हो गई है, या "2.5 से अधिक कुल लक्ष्य" यदि 3 गोल पहले ही किए जा चुके हैं) स्कोर के आधार पर तय किए जाएंगे परित्याग के समय ।

5.4. स्थगन और पुनर्निर्धारण (48 घंटे का नियम): ।

यदि मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर घटना को फिर से शुरू नहीं किया जाता है, तो स्थगित मैच पर सभी बाजारों को शून्य घोषित कर दिया जाएगा । यदि खेल इस 48 घंटे की खिड़की के भीतर फिर से शुरू होता है, तो उस मैच पर सभी दांव खड़े हो जाते हैं ।

5.5. त्रुटि सुधार और शून्य अधिकार: स्पोर्ट्सबुक निम्नलिखित परिदृश्यों में दांव को शून्य घोषित करने का अधिकार सुरक्षित रखता है:

लाइव इवेंट: यदि कोई बाजार खुला रहता है जब लक्ष्य या दंड पहले ही हो चुके होते हैं ।

गलत स्कोर: यदि स्पोर्ट्सबुक में गलत स्कोर प्रदर्शित किया गया था, तो सभी प्रभावित बाजारों को उस समय सीमा के लिए रद्द कर दिया जाएगा जिसके दौरान गलत स्कोर दिखाया गया था ।

गलत मैच का समय: यदि स्पोर्ट्सबुक में गलत मैच का समय प्रदर्शित किया गया था, तो ऐसे मामलों में जहां विसंगति ने ऑड्स की शुद्धता को काफी प्रभावित किया, स्पोर्ट्सबुक प्रभावित बेट्स को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखती है ।

गलत जानकारी: यदि टीमों या खिलाड़ियों को गलत तरीके से प्रदर्शित किया जाता है ।

5.6. निपटान स्रोत:।

आधिकारिक संघों (जैसे, राष्ट्रीय हॉकी लीग की आधिकारिक साइट|) द्वारा प्रदान किए गए टीवी प्रसारण और आंकड़ों के आधार पर बाजारों का निपटान किया जाएगा NHL.com) जब तक कि स्पष्ट सबूत न हों कि आंकड़े गलत हैं ।

आइस हॉकी सांख्यिकीय बाजार (टीम आँकड़े); 5.7 । आंकड़ों के लिए ओवरटाइम डिफ़ॉल्ट: ।

इस खंड में सूचीबद्ध सभी सांख्यिकीय बाजार (लक्ष्य, दंड और पावर प्ले लक्ष्यों पर शॉट्स सहित) केवल नियमित समय (60 मिनट) के आधार पर तय किए जाते हैं, जब तक कि

बाजार का नाम विशेष रूप से शामिल है "(सहित । ओवरटाइम) " प्रत्यय ।

5.8. लक्ष्य पर शॉट्स (कुल / टीम / अवधि): ।

परिभाषा:" शॉट ऑन गोल " को किसी भी पक प्रयास के रूप में परिभाषित किया जाता है जो या तो गोल के रूप में नेट में जाता है या गोलकीपर द्वारा बचाने के लिए नहीं तो नेट में चला जाता ।

बहिष्करण: गोलपोस्ट या क्रॉसबार से टकराने वाले शॉट्स, और नेट पर पहुंचने से पहले एक बचाव करने वाले खिलाड़ी (गोलकीपर के अलावा) द्वारा अवरुद्ध शॉट्स को गोल पर शॉट्स के रूप में नहीं गिना जाता है ।

निपटान: लीग के शासी निकाय द्वारा प्रदान किए गए आधिकारिक आंकड़ों के आधार पर बाजारों पर दांव तय किए जाते हैं ।

5.9. मामूली दंड (कुल / टीम / अवधि):।

परिभाषा: "मामूली जुर्माना" 2 मिनट का उल्लंघन है ।

गिनती: निपटान प्रदान किए गए मामूली दंड की संख्या पर आधारित है, न कि कुल मिनटों की सेवा पर । उदाहरण के लिए, एक डबल-माइनर पेनल्टी (2+2 मिनट) को निपटान उद्देश्यों के लिए दो (2) मामूली दंड के रूप में गिना जाता है ।

बेंच माइनर्स: एक टीम (बेंच माइनर्स) द्वारा दी जाने वाली मामूली पेनल्टी टीम टोटल और मैच टोटल में शामिल होती है ।

5.10. पावर प्ले लक्ष्य (कुल / टीम / अवधि):।

परिभाषा: एक "पावर प्ले गोल" एक टीम द्वारा बनाया गया एक गोल है, जबकि कम से कम एक प्रतिद्वंद्वी द्वारा दंड देने के कारण उन्हें बर्फ पर संख्यात्मक लाभ होता है ।

शॉर्टहैंड गोल: वर्तमान में पेनल्टी (शॉर्टहैंड गोल) की सेवा करने वाली टीम द्वारा बनाए गए गोल पावर प्ले गोल बाजारों की ओर नहीं गिने जाते हैं ।

खाली नेट: यदि कोई टीम पावर प्ले के दौरान गोल करती है लेकिन विरोधी टीम ने एक अतिरिक्त हमलावर के लिए अपने गोलकीपर को खींच लिया है, तो यह अभी भी पावर प्ले गोल के रूप में गिना जाता है ।

आइस हॉकी प्लेयर प्रॉप्स मार्केट; 5.11। आइस हॉकी खिलाड़ी सहारा नियम:.

जैसे ही अंतिम आधिकारिक बॉक्स स्कोर डेटा प्रदाताओं से प्राप्त होता है, सभी खिलाड़ी प्रोप बाजारों को सुलझा लिया जाता है । सभी खिलाड़ी बाजारों पर दांव में निपटान उद्देश्यों के लिए ओवरटाइम शामिल है, लेकिन "एनीटाइम गोलकीपर" बाजार के अपवाद के साथ पेनल्टी शूटआउट को बाहर करें (खंड 5.11.11 देखें) ।

सामान्य भागीदारी और शर्तें।

5.11.1. भागीदारी (धावक): एक खिलाड़ी को मैच (एक "धावक") में भाग लेने के लिए माना जाता है यदि खिलाड़ी किसी भी बिंदु पर बर्फ में प्रवेश करता है, जबकि आधिकारिक गेम घड़ी चल रही है । यदि कोई खिलाड़ी पूरे मैच के दौरान बर्फ में प्रवेश नहीं करता है, तो उस खिलाड़ी पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

5.11.2. कोई न्यूनतम समय नहीं: भागीदारी की कोई न्यूनतम अवधि आवश्यक नहीं है । यदि कोई खिलाड़ी खेल घड़ी के चलने के दौरान किसी भी लम्बाई के लिए बर्फ पर दिखाई देता है, तो उस खिलाड़ी के व्यक्तिगत प्रदर्शन से जुड़े बाजारों पर सभी दांव खड़े होंगे, भले ही खिलाड़ी ने कोई आंकड़े दर्ज किए हों या बाद में घायल/अयोग्य हो गए हों ।

5.11.3. स्थगन और परित्याग (48-घंटे का नियम): यदि कोई गेम रद्द कर दिया गया है, ।

छोड़ दिया, या स्थगित कर दिया गया है और मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू नहीं किया गया है, सभी लंबित खिलाड़ी प्रोप बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

अपवाद: परित्याग से पहले एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंचने वाले बाजारों को परित्याग के समय प्राप्त परिणामों के आधार पर निपटाया जाएगा ।

5.11.4. आधिकारिक डेटा और संशोधन: निपटान अंतिम आधिकारिक बॉक्स स्कोर पर आधारित है । एक बार निपटान पूरा हो जाने के बाद, आधिकारिक लीग द्वारा किए गए किसी भी बाद के सांख्यिकीय सुधार या संशोधन पर विचार नहीं किया जाएगा और इसे फिर से व्यवस्थित नहीं किया जाएगा ।

बाजार तर्क।

5.11.5. प्रदर्शन लक्ष्य (1+, 2+, आदि ।): एकल खिलाड़ी प्रदर्शन" लक्ष्य " बाजारों को एक जीत के रूप में बसाया जाता है यदि बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ी उल्लिखित लक्ष्य या अधिक हिट करता है ।

उदाहरण: बाजार पर एक शर्त" खिलाड़ी ए कम से कम 2+ अंक " एक विजेता है यदि खिलाड़ी ए रिकॉर्ड बिल्कुल 2, 3, या अधिक अंक ।

5.11.6. ओवर / अंडर (योग): खिलाड़ी का कुल बाजार विवरण में निर्दिष्ट लाइन के ऊपर या नीचे होगा या नहीं, इस पर दांव । यदि खिलाड़ी का अंतिम परिणाम बाजार विवरण (पूर्ण संख्या रेखाओं के मामलों में) में निर्दिष्ट रेखा के बराबर होता है, तो संबंधित बाजार पर दांव शून्य होगा ।

सांख्यिकीय परिभाषाएँ।

5.11.7. खिलाड़ी लक्ष्य: नियमित समय या ओवरटाइम में गोल करने वाले खिलाड़ी को श्रेय दिया जाता है । पेनल्टी शूटआउट में बनाए गए गोलों की गिनती नहीं की जाती है ।

5.11.8. खिलाड़ी सहायता करता है: खिलाड़ी(ओं) (प्रति गोल दो तक) को श्रेय दिया जाता है, जो गोल स्कोरर से पहले पक को छूता है, जैसा कि आधिकारिक तौर पर बॉक्स स्कोर में दर्ज किया गया है ।

5.11.9. खिलाड़ी अंक: लक्ष्यों के योग के रूप में गणना की जाती है + आधिकारिक तौर पर खिलाड़ी को श्रेय दिया जाता है ।

5.11.10. गोल पर खिलाड़ी शॉट्स: कोई भी पक प्रयास जो या तो गोल में परिणत होता है या गोलकीपर द्वारा सेव के लिए नहीं तो नेट में चला जाता । पोस्ट/क्रॉसबार को मारने वाले शॉट्स या डिफेंडर (गोलकीपर नहीं) द्वारा अवरुद्ध किए गए शॉट्स इस कुल की ओर नहीं गिने जाते हैं ।

5.11.11. कभी भी गोल करने वाला ।

"कभी भी गोल करने वाला" बाजार केवल नियमित समय (60 मिनट) के आधार पर तय किया जाता है ।

ओवरटाइम का बहिष्करण: ओवरटाइम या पेनल्टी शूटआउट के दौरान किए गए गोल इस विशिष्ट बाजार के लिए नहीं गिने जाते हैं ।

खिलाड़ी लक्ष्यों के विपरीत: "खिलाड़ी लक्ष्य" (कुल) बाजार में बाजार विवरण में उल्लिखित ओवरटाइम शामिल हो सकता है, "एनीटाइम गोलकीपर" एक अलग प्रस्ताव है जो खेल के 3 मानक अवधियों तक सीमित है ।

अपने लक्ष्य: निपटान के लिए स्वयं के लक्ष्यों पर विचार नहीं किया जाता है और इस बाजार के लिए उनकी उपेक्षा की जाती है ।

भागीदारी: इस बाजार पर दांव खड़े होते हैं यदि बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ी मैच में भाग लेता है (जैसा कि 5.11.1 में परिभाषित किया गया है) । यदि बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ी दस्ते में है, लेकिन बर्फ में प्रवेश नहीं करता है, तो संबंधित खिलाड़ी को शामिल करने वाले इस बाजार पर दांव शून्य हैं ।

6. बेसबॉल; बेसबॉल शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य बेसबॉल शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

बल्ले पर (एबी): बल्लेबाजी में एक आधिकारिक मोड़ जिसके परिणामस्वरूप चलना, पिच से टकराना या बलिदान नहीं होता है ।

डबल-हेडर: एक ही दिन में एक ही दो टीमों के बीच दो बेसबॉल खेल खेले गए । सट्टेबाजी के उद्देश्यों के लिए, प्रत्येक खेल को एक अलग और विशिष्ट घटना माना जाता है ।

अतिरिक्त पारी: पारी की मानक संख्या (आमतौर पर 9) पूरी होने के बाद एक टाई को तोड़ने के लिए उपयोग की जाने वाली अतिरिक्त अवधि ।

पारी: खेल की एक इकाई जिसमें "शीर्ष" आधा (दूर टीम चमगादड़) और एक "नीचे" आधा (घरेलू टीम चमगादड़) शामिल है ।

मर्सी रूल (नॉकआउट रूल): एक विनियमन जो एक खेल को जल्दी समाप्त कर देता है यदि एक टीम एक निश्चित संख्या में पारियों के बाद निर्दिष्ट संख्या में रनों की बढ़त स्थापित करती है ।

मनी लाइन: एक बाजार जहां मैच के एकमुश्त विजेता पर दांव लगाया जाता है, जिसमें आमतौर पर अतिरिक्त पारी भी शामिल होती है ।

पिचर स्ट्राइक (के): तब होता है जब एक पिचर एक बल्लेबाज के खिलाफ तीन स्ट्राइक रिकॉर्ड करता है, जिसके परिणामस्वरूप एक आउट होता है ।

(आरबीआई) में बल्लेबाजी करें: एक बल्लेबाज को उनकी कार्रवाई (हिट, बलिदान, आदि) का श्रेय दिया जाता है ।) स्कोर करने के लिए एक रन का कारण बनता है ।

रन लाइन: बेसबॉल में पॉइंट स्प्रेड या हैंडीकैप, आमतौर पर +/- 1.5 रन पर सेट होता है ।

संक्षिप्त प्रारूप: खेल शुरू होने से पहले शासी निकाय द्वारा आधिकारिक तौर पर 9 पारियों (जैसे, 7 पारियों) से कम के लिए निर्धारित खेल ।

घड़ा शुरू करना: वह घड़ा जो अपनी टीम के लिए पहली पिच फेंकता है । बाजार विवरण में उल्लिखित घड़े को कार्रवाई के लिए संबंधित बाजार पर दांव लगाने के लिए शुरू करने की आवश्यकता है.

कुल आधार: केवल हिट से एक बल्लेबाज को प्राप्त होने वाले आधारों की कुल संख्या: सिंगल (1), डबल (2), ट्रिपल (3), और होम रन (4) । चलता है, पिचों द्वारा मारा जाता है, और त्रुटियां शामिल नहीं हैं ।

सामान्य बेसबॉल नियम; 6.1। पारी और अतिरिक्त पारी:.

सभी बाजारों को केवल नियमित समय के लिए माना जाता है (9 पारी, या 8.5 पारी यदि घरेलू टीम अग्रणी है) जब तक कि अन्यथा संबंधित में स्पष्ट रूप से उल्लेख नहीं किया गया हो

बाजार विवरण. संदेह से बचने के लिए, अधिकांश बेसबॉल बाजार (मनी लाइन, रन लाइन और कुल रन सहित) आमतौर पर अतिरिक्त पारी सहित पेश किए जाते हैं - जैसा कि बाजार विवरण में दर्शाया गया है ।

6.2. न्यूनतम खेल और दया नियम तर्क:; 6.2.1। मानक खेल:.

सभी पूर्ण-खेल बाजारों पर दांव लगाने के लिए (विजेता बाजार को छोड़कर), मैच को कम से कम 9 पूर्ण पारी (या 8.5 पारी अगर घरेलू टीम अग्रणी है) जाना चाहिए ।

6.2.2. अनुसूचित छोटा प्रारूप:.

यदि खेल शुरू होने से पहले शासी निकाय द्वारा एक छोटा प्रारूप (जैसे, 7 पारी) आधिकारिक तौर पर घोषित किया जाता है, तो पारी की इस निर्धारित संख्या को निपटान उद्देश्यों के लिए "नियमित समय" माना जाएगा । ऐसे मामलों में, इस मैच पर दांव लगाने के लिए न्यूनतम 7 पूर्ण पारी (या 6.5 पारी अगर घरेलू टीम अग्रणी है) की आवश्यकता होती है ।

6.2.3. दया नियम अपवाद:.

यदि एक दया नियम (एक लीग-अनिवार्य रन अंतर जो मैच के समापन को ट्रिगर करता है) के कारण आधिकारिक शासी निकाय द्वारा एक खेल को जल्दी समाप्त कर दिया जाता है, तो खेल को "पूर्ण" माना जाएगा । "सभी पूर्ण-गेम बाजारों (मनी लाइन, रन लाइन, योग) पर दांव उस समय के स्कोर के आधार पर तय किया जाएगा जब दया नियम लागू किया गया था, बशर्ते खेल को शासी निकाय द्वारा आधिकारिक माना जाता था ।

6.2.4. अनकही पारी: ।

दया नियम निष्कर्ष या किसी अन्य प्रारंभिक समाप्ति की स्थिति में, पारी के लिए किसी भी विशिष्ट बाजारों पर दांव जो नहीं खेले गए थे (जैसे, "8 वीं पारी विजेता" या "9 वीं पारी कुल रन") शून्य होंगे ।

6.2.5. प्राकृतिक निष्कर्ष:।

खेल समाप्त होने से पहले एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंचने वाले बाजारों पर दांव (जैसे, "1 इनिंग विजेता" या "5.5 से अधिक कुल रन" जब स्कोर पहले से ही 7-0 है) प्रासंगिक बाजार नियमों के अनुसार तय किया जाएगा । .

6.3. प्री - मैच विजेता बाजार (4.5 / 5 पारी नियम): ।

प्री-मैच सट्टेबाजी में "विजेता" (मनी लाइन) बाजार के प्रयोजनों के लिए, एक खेल को आधिकारिक माना जाता है यदि यह कम से कम 5 पूर्ण पारी (या 4.5 पारी अगर घरेलू टीम अग्रणी है) तक रहता है । यदि किसी कारण से इस बिंदु के बाद खेल को रोक दिया जाता है, तो विजेता उस समय के स्कोर से निर्धारित होता है जब खेल को रोका गया था ।

6.4. स्थगन, पुनर्निर्धारण और बाधित खेल:.

अनस्टार्टेड गेम्स: यदि कोई मैच शासी निकाय द्वारा प्रकाशित आधिकारिक रूप से निर्धारित कैलेंडर तिथि (स्थल का स्थानीय समय) पर शुरू नहीं होता है, तो घटना पर सभी दांव शून्य घोषित किए जाएंगे ।

बाधित खेल: यदि कोई मैच पहले ही शुरू हो चुका है और बाद में निलंबित या बाधित हो गया है, और मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू हो गया है, तो सभी दांव खड़े होंगे और मैच पूरा होने पर निपटाए जाएंगे । यदि मैच 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू नहीं होता है, तो उन बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं (या नियम 6.3 के तहत आधिकारिक गेम के रूप में योग्य नहीं हैं) को शून्य घोषित किया जाएगा ।

डबल-हेडर: डबल-हेडर (एक ही दिन में खेले जाने वाले लगातार दो मैच) के मामले में, प्रत्येक गेम को एक अलग और अलग घटना के रूप में माना जाता है । यदि एक स्थगित मैच को बाद के दिन डबल-हेडर के हिस्से के रूप में पुनर्निर्धारित किया जाता है, तो मूल स्थगित मैच पर सभी दांव शून्य घोषित किए जाएंगे । इस तरह के दांव पुनर्निर्धारित डबल-हेडर के किसी भी खेल पर लागू नहीं होंगे ।

6.5. परित्याग:।

यदि आधिकारिक न्यूनतम खेलने की आवश्यकता तक पहुंचने से पहले किसी मैच को छोड़ दिया जाता है या समाप्त कर दिया जाता है, तो नियम 6.4 लागू होगा । यदि नियम 48 में निर्दिष्ट 6.4 घंटे की अवधि के भीतर मैच फिर से शुरू नहीं किया जाता है, तो सभी बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, उन्हें शून्य घोषित किया जाएगा । .

6.6. त्रुटि सुधार और शून्य अधिकार: ।

यदि कोई बाजार गलत स्कोर, गलत मैच की स्थिति (जैसे, गलत पारी या आउट की संख्या) के साथ खुला रहता है, या यदि गलत मैच समय के साथ ऑड्स की पेशकश की गई थी, तो स्पोर्ट्सबुक शून्य दांव का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

6.7. निपटान स्रोत:।

बाजारों पर दांव टीवी प्रसारण और आधिकारिक संघों द्वारा प्रदान किए गए आंकड़ों के आधार पर तय किए जाएंगे (जैसे, MLB.com / मेजर लीग बेसबॉल की आधिकारिक साइट) जब तक कि स्पष्ट सबूत न हों कि आंकड़े गलत हैं ।

बेसबॉल खिलाड़ी प्रॉप्स बाजार; 6.8। बेसबॉल खिलाड़ी सहारा नियम:.

सभी खिलाड़ी प्रोप बाजारों पर दांव संबंधित लीग के आधिकारिक संघ द्वारा प्रदान किए गए आधिकारिक बॉक्स स्कोर के आधार पर तय किए जाते हैं (जैसे, MLB.com / मेजर लीग बेसबॉल की आधिकारिक साइट) । सभी खिलाड़ी प्रोप बाजारों में निपटान उद्देश्यों के लिए अतिरिक्त पारी शामिल होती है जब तक कि अन्यथा न कहा जाए ।

6.8.1. भागीदारी (लाइनअप शुरू करना):।

बेसबॉल खिलाड़ी प्रॉप्स के लिए कार्रवाई करने के लिए, चयनित खिलाड़ी को शुरुआती लाइनअप में होना चाहिए और एक खेल में भाग लेना चाहिए । यदि कोई खिलाड़ी इन शर्तों को पूरा नहीं करता है, तो उस खिलाड़ी से जुड़े बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

6.8.2. घड़ा आवश्यकता शुरू:.

यदि किसी विशिष्ट घड़े (जैसे, "पिचर टोटल स्ट्राइकआउट") से संबंधित बाजार पर दांव लगाया जाता है, तो उस घड़े को खेल शुरू करना चाहिए और दांव लगाने के लिए कम से कम एक आधिकारिक पिच (अपनी टीम के लिए पहली पिच फेंकना) फेंकनी चाहिए । यदि नामित घड़ा खेल शुरू नहीं करता है और पिच नहीं फेंकता है, तो उस व्यक्तिगत खिलाड़ी से संबंधित बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

6.8.3. परित्याग और आधिकारिक परिणाम: ।

यदि किसी मैच को शुरू होने के बाद छोड़ दिया जाता है, तो भाग लेने वाले खिलाड़ियों पर खिलाड़ी प्रोप मार्केट्स पर सभी दांव (6.8.1 के अनुसार) खड़े होंगे, बशर्ते मैच को आधिकारिक गेम माना जाए (नियम 6.3 देखें) या एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंच गया हो ।

यदि आधिकारिक गेम बनने से पहले मैच को छोड़ दिया जाता है, तो सभी खिलाड़ी प्रोप बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

6.8.4. स्थगन और पुनर्निर्धारण (48 घंटे का नियम): ।

यदि कोई गेम रद्द कर दिया जाता है, छोड़ दिया जाता है, या स्थगित कर दिया जाता है और मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू नहीं किया जाता है , तो सभी लंबित खिलाड़ी प्रोप बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा, जब तक कि कोई परिणाम पहले से ही बिना शर्त निर्धारित नहीं किया गया था ।

6.8.5. प्रदर्शन लक्ष्य (1+, 2+, 3+, आदि ।):.

एकल खिलाड़ी के प्रदर्शन पर दांव "लक्ष्य" बाजार (जैसे, "2+ हिट रिकॉर्ड करने के लिए बल्लेबाज") एक जीत के रूप में तय किए जाते हैं यदि बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ी निर्दिष्ट लक्ष्य से मिलता है या उससे अधिक है ।

6.8.6. ओवर / अंडर (योग): ।

खिलाड़ी के कुल से अधिक या में निर्दिष्ट लाइन के तहत हो जाएगा कि क्या पर दांव

बाजार विवरण. यदि खिलाड़ी का अंतिम स्कोर बाजार विवरण (पूर्ण संख्या रेखाओं के मामलों में) में निर्दिष्ट रेखा के बराबर होता है, तो शर्त शून्य होगी ।

6.8.7. बल्लेबाज हिट:.

इस बाजार पर दांव दर्ज की गई आधिकारिक हिट (एकल + युगल + ट्रिपल + होम रन) की संख्या के आधार पर तय किए जाते हैं । पिच (एचबीपी), त्रुटियों, या क्षेत्ररक्षक की पसंद से प्रभावित होकर चलने (बीबी) के माध्यम से पहुंचने वाले मामले इस बाजार के उद्देश्यों के लिए नहीं गिने जाते हैं ।

6.8.8. बल्लेबाज घर चलाता है:.

इस बाजार पर दांव बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ी द्वारा हिट किए गए घरेलू रन की कुल संख्या के आधार पर तय किए जाते हैं ।

6.8.9. पिचर स्ट्राइक:।

इस बाजार पर दांव बाजार विवरण में उल्लिखित घड़े द्वारा मारे गए बल्लेबाजों की कुल संख्या (के) के आधार पर तय किए जाते हैं ।

6.8.10. बल्लेबाज कुल ठिकानों:.

इस बाजार पर दांव केवल हिट से संचित कुल आधारों के आधार पर तय किए जाते हैं: सिंगल = 1, डबल = 2, ट्रिपल = 3, होम रन = 4 ।

6.8.11. बल्लेबाज रन + रन बल्लेबाजी में (रन + आरबीआई): ।

इस बाजार पर दांव रन बनाए और रन (आरबीआई) में बल्लेबाजी की संयुक्त राशि के आधार पर तय कर रहे हैं ।

6.8.12. खिलाड़ी हिट की अनुमति दी:.

इस बाजार पर दांव बाजार विवरण में उल्लिखित एक विशिष्ट घड़े द्वारा आत्मसमर्पण किए गए हिट की कुल संख्या के आधार पर तय किए जाते हैं, जबकि वे खेल में सक्रिय होते हैं ।

6.8.13. प्लेयर प्रदर्शन डबल:.

बाजार इस बात पर दांव लगाता है कि क्या बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ी दो अलग-अलग सांख्यिकीय श्रेणियों में दोहरे अंकों का मूल्य (10 या अधिक) प्राप्त करेगा, या बाजार के नाम में परिभाषित एक निर्दिष्ट दोहरी उपलब्धि तक पहुंच जाएगा ।

7. हैंडबॉल; हैंडबॉल शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य हैंडबॉल शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

7-मीटर थ्रो (पेनल्टी): 7-मीटर लाइन से गोल पर एक सीधा शॉट, एक बेईमानी के बाद सम्मानित किया जाता है जो स्कोरिंग की स्पष्ट संभावना को नष्ट कर देता है ।

फास्ट ब्रेक: एक त्वरित आक्रामक कदम जहां एक टीम प्रतिद्वंद्वी को अपना बचाव स्थापित करने से पहले स्कोर करने का प्रयास करती है ।

फ्री थ्रो: विरोधी टीम द्वारा उल्लंघन के बाद खेल को फिर से शुरू करने की एक विधि ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां एक शर्त होती है यदि परिणाम पहले से ही निर्धारित किया गया था और आगे के खेल की परवाह किए बिना बदल नहीं सकता था ।

ओवरटाइम (अतिरिक्त समय): नॉकआउट मैचों में ड्रॉ के मामले में विजेता का निर्धारण करने के लिए अतिरिक्त अवधि खेली जाती है । मानक ओवरटाइम में दो 5 मिनट के पड़ाव होते हैं ।

प्रगतिशील सजा: पीले कार्ड, 2 मिनट के निलंबन और अंततः एक लाल कार्ड (अयोग्यता) के लिए बेईमानी की एक प्रणाली ।

नियमित समय: एक मैच की मानक 60 मिनट की अवधि (प्रत्येक 30 मिनट के दो भाग) ।

शूटआउट (7-मीटर): ओवरटाइम के बाद एक विजेता का निर्धारण करने के लिए उपयोग किए जाने वाले पेनल्टी थ्रो की एक श्रृंखला एक टाई को तोड़ने में विफल रही है ।

चलना (कदम): एक उल्लंघन जहां एक खिलाड़ी गेंद को ड्रिबल किए बिना तीन से अधिक कदम उठाता है ।

सामान्य हैंडबॉल नियम; 7.1। नियमित समय निपटान:.

सभी बाजारों को केवल नियमित समय (60 मिनट के खेल) के अंत में परिणाम के आधार पर बसाया जाता है, जब तक कि अन्यथा बाजार के नाम में स्पष्ट रूप से उल्लेख नहीं किया जाता है (जैसे, प्रत्यय सहित बाजार "सहित । ओवरटाइम") । ओवरटाइम और 7-मीटर शूटआउट को मानक मैच बाजारों से बाहर रखा गया है ।

7.2. स्थगन और पुनर्निर्धारण (48 घंटे का नियम): ।

यदि मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर मैच शुरू या फिर से शुरू नहीं किया जाता है, तो स्थगित या रद्द किए गए मैच पर सभी बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

7.3. परित्याग और प्राकृतिक निष्कर्ष: ।

यदि नियमित समय पूरा होने से पहले एक मैच छोड़ दिया जाता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

बाजारों पर दांव जो एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंच गए हैं (उदाहरण के लिए, "1 आधा कुल" यदि पहली छमाही समाप्त हो गई है) उनके संबंधित के अनुसार तय किया जाएगा

बाजार के नियम।

7.4. त्रुटि सुधार: ।

मैच का समय: यदि गलत मैच का समय प्रदर्शित किया गया था, और विसंगति ने ऑड्स की शुद्धता को काफी प्रभावित किया, तो स्पोर्ट्सबुक प्रभावित बेट्स को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखती है ।

गलत स्कोर: यदि किसी बाजार पर दांव गलत स्कोर के साथ खुला रहता है जो बाधाओं को महत्वपूर्ण रूप से प्रभावित करता है, तो स्पोर्ट्सबुक प्रभावित दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

7.5. स्थान परिवर्तन:।

यदि किसी मैच को तटस्थ स्थान पर ले जाया जाता है, तो संबंधित मैच स्टैंड पर सभी दांव । यदि घर और दूर की टीमों को उलट दिया जाता है, तो मूल स्थिरता पर लगाए गए दांव शून्य हो जाएंगे ।

7.6. मैच परिणाम बाजार (3-रास्ता, बाधा, योग): ।

निपटान नियमित समय के अंत में स्कोर पर आधारित है । इसमें पूर्ण मैच और व्यक्तिगत टीमों के लिए मैच विजेता (होम/ड्रा/अवे), ड्रा नो बेट, हैंडीकैप और कुल गोल (ओवर/अंडर या ऑड/ईवन) शामिल हैं ।

7.7. आधा बाजार (1 और 2 आधा):।

1 आधा: इस बाजार पर दांव पहले 30 मिनट के खेल के स्कोर पर सख्ती से तय किए जाते हैं । यदि पहली छमाही के दौरान एक मैच छोड़ दिया जाता है, तो सभी अस्थिर 1 आधे बाजारों पर दांव शून्य हैं ।

2 हाफ: इस बाजार पर दांव दूसरे हाफ (30 मिनट) के दौरान प्राप्त स्कोर पर सख्ती से तय किए जाते हैं, पहले हाफ स्कोर और किसी भी ओवरटाइम स्कोर को छोड़कर । यदि दूसरी छमाही के दौरान एक मैच छोड़ दिया जाता है, तो सभी 2 आधे बाजारों पर दांव तब तक शून्य होते हैं जब तक कि पहले से तय नहीं हो जाता ।

7.8. रेस टू एक्स गोल / जो स्कोर करता है एक्सवें बिंदु: ।

लक्ष्य तक नहीं पहुंचा: यदि बाजार विवरण में निर्दिष्ट लक्ष्यों (एक्स) की संख्या तक पहुंचने से पहले एक मैच या आधा समाप्त हो जाता है, तो संबंधित "रेस टू एक्स" या "एक्सवें बिंदु" बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

शूटआउट बहिष्करण: इन बाजारों पर दांव नियमित समय के आधार पर तय किए जाते हैं और, जहां स्पष्ट रूप से कहा गया है - ओवरटाइम । 7 मीटर शूटआउट के दौरान बनाए गए गोल को बाहर रखा गया है । यदि लक्ष्य केवल शूटआउट के दौरान पहुंचता है, तो संबंधित मैच के लिए इस बाजार पर दांव शून्य हो जाएगा ।

7.9. रेस टू एक्स गोल्स (अर्ध-विशिष्ट): शर्त लगाएं कि कौन सी टीम लक्ष्य संख्या (5, 10, 15, आदि) तक पहुंचने वाली पहली टीम होगी ।) एक विशिष्ट आधे के भीतर ।

1 हाफ रेस: इस बाजार पर दांव केवल 1 हाफ में बनाए गए गोल के आधार पर तय किए जाते हैं ।

2 हाफ रेस: इस बाजार पर दांव केवल 2 हाफ में बनाए गए गोल (हाफ की शुरुआत में 0-0 से गिनती शुरू) के आधार पर तय किए जाते हैं ।

7.10. अनुशासनात्मक बाजार:।

सभी अनुशासनात्मक बाजार (2 मिनट के निलंबन, पीले/लाल कार्ड जहां लागू हों) केवल नियमित समय के दौरान होने वाली घटनाओं के आधार पर तय किए जाते हैं । टीम के अधिकारियों या खिलाड़ियों को दिए गए निलंबन या अनुशासनात्मक कार्रवाई जो खेल में सक्रिय रूप से भाग नहीं ले रहे हैं, उन्हें बाहर रखा गया है, जब तक कि विशेष रूप से इसमें नहीं कहा गया हो

बाजार का नाम या नियम।

8. वॉलीबॉल; वॉलीबॉल शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य वॉलीबॉल शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

अतिरिक्त अंक: एक सेट के बाद खेले जाने वाले अंक मानक सीमा पर एक टाई तक पहुंचते हैं (24-24 सेट 1-4 के लिए, या 14-14 सेट 5 के लिए) । एक सेट को दो अंकों के अंतर से जीता जाना चाहिए ।

गोल्डन सेट: दो पैरों वाली टाई का कुल स्कोर समतल होने पर विजेता का फैसला करने के लिए कुछ टूर्नामेंट प्रारूपों में खेला जाने वाला एक अतिरिक्त सेट । इसे मानक सट्टेबाजी बाजारों के लिए मैच परिणाम का हिस्सा नहीं माना जाता है ।

मैच टाई-ब्रेक: कुछ प्रतियोगिताओं में, पांचवां सेट 15 अंकों के टाई-ब्रेक के रूप में खेला जाता है (2 से जीता जाना चाहिए) ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां एक बाजार पर दांव का निपटान किया जाता है जैसे ही निपटान के लिए प्रासंगिक परिणाम बिना शर्त निर्धारित किया जाता है, भले ही मैच बाद में छोड़ दिया गया हो ।

अंक कटौती: एक आधिकारिक जुर्माना जहां कदाचार या प्रशासनिक त्रुटियों के कारण रेफरी द्वारा टीम के स्कोर से अंक हटा दिए जाते हैं ।

सेट: एक मैच के भीतर खेलने की एक इकाई । मानक पेशेवर मैच "बेस्ट ऑफ 5" सेट के रूप में खेले जाते हैं ।

सामान्य वॉलीबॉल नियम; 8.1। निपटान समय और अंतिमता: ।

जैसे ही उस बाजार के परिणाम का फैसला करने वाले बिंदु या खेल तत्व की पुष्टि होती है, सभी बाजारों का निपटान किया जाता है । मैच विजेता, सही स्कोर और हैंडीकैप जैसे बाजार मैच/सेट के अंतिम बिंदु की पुष्टि होने के तुरंत बाद तय हो जाते हैं ।

8.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

यदि घटना शुरू नहीं हुई है या मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू नहीं हुई है, तो स्थगित या रद्द किए गए मैच पर सभी बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

बाधित मैच: यदि कोई मैच छोड़ दिया जाता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो परित्याग के समय एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे । पहले से निर्धारित बाजारों को उसी के अनुसार निपटाया जाएगा ।

8.3. गोल्डन सेट अपवर्जन:.

"गोल्डन सेट" को सभी मैच और सेट बाजारों से सख्ती से बाहर रखा गया है । निपटान के लिए केवल नियमित मैच प्रारूप के दौरान खेले जाने वाले अंक और सेट पर विचार किया जाता है ।

8.4. आधिकारिक अंक कटौती: ।

आधिकारिक अंक कटौती उन सभी बाजारों के लिए ध्यान में रखी जाएगी जो कटौती लागू होने के समय अभी तक निपटाए नहीं गए हैं । कटौती से पहले एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंचने वाले बाजारों को फिर से व्यवस्थित नहीं किया जाएगा ।

8.5. त्रुटि सुधार: ।

यदि बाजारों पर दांव गलत स्कोर, मैच की स्थिति या मैच के समय के साथ खुला रहता है, जिसका ऑड्स पर महत्वपूर्ण प्रभाव पड़ता है, तो स्पोर्ट्सबुक प्रभावित दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

8.6. बिंदु और सेट बाधाएं: ।

मैच प्वाइंट हैंडीकैप: मैच के अंतिम बिंदु की पुष्टि होने के बाद इस बाजार पर दांव तय किए जाते हैं ।

मैच सेट हैंडीकैप: जैसे ही हैंडीकैप परिणाम बिना शर्त निर्धारित किया जाता है, इस बाजार पर दांव तय हो जाते हैं ।

हैंडीकैप सेट करें: एक विशिष्ट सेट के लिए पॉइंट हैंडीकैप के लिए इस बाजार पर दांव जैसे ही उस सेट के भीतर हैंडीकैप परिणाम बिना शर्त निर्धारित किया जाता है, निपटाए जाते हैं ।

8.7. ओवर / अंडर (योग): ।

जैसे ही बाजार विवरण में निर्दिष्ट परिणाम बिना शर्त निर्धारित किया गया है, कुल अंक (मैच, टीम या सेट) बाजारों पर दांव तय किए जाते हैं ।

परित्याग: यदि बाजार विवरण में उल्लिखित परिणाम निर्धारित होने से पहले एक सेट या मैच छोड़ दिया जाता है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हैं ।

पूर्णांक रेखाएं: यदि पूर्ण संख्या रेखा के बाजारों पर दांव की पेशकश की जाती है (उदा । ,

180.0) और अंतिम परिणाम उस रेखा के बराबर होता है, संबंधित बाजारों पर दांव शून्य होते हैं ।

8.8. सही स्कोर बाजार:.

मैच और सेट सही स्कोर प्रासंगिक अवधि के अंतिम बिंदु की पुष्टि होने के बाद बाजारों का निपटान किया जाता है । यदि मैच या सेट पूरा नहीं हुआ है, तो सभी संबंधित सही स्कोर बाजार शून्य हो जाएंगे ।

8.9. अतिरिक्त अंक सेट करें:।

इस बात पर दांव लगाएं कि क्या एक सेट को तय करने के लिए अतिरिक्त अंक की आवश्यकता होगी (यानी, सेट के लिए 25 अंक से आगे जाएं 1-4 या सेट के लिए 15 अंक 5) ।

एक बार जब स्कोर 24-24 (48 वां अंक) सेट 1-4 में, या 14-14 (28 वां अंक) सेट 5 में पहुंच जाता है, तो बाजार पर दांव "हां" के रूप में तय किए जाते हैं ।

यदि कोई सेट नहीं खेला जाता है, तो बाजार पर दांव शून्य हैं ।

8.10. "वाई" अंक के बाद लीड: ।

निर्धारित अंकों के बाद कौन सी टीम एक विशिष्ट सेट में अग्रणी होगी (जैसे, 2 अंकों के बाद 8 लीड सेट करें) । सेट के वाई-वें बिंदु की पुष्टि होने पर बाजार पर दांव तय किए जाते हैं ।

8.11. "एक्स" अंक के लिए रेस:.

शर्त लगाएं कि कौन सी टीम एक सेट के भीतर अंकों की लक्ष्य संख्या तक पहुंचने वाली पहली टीम होगी । बाजार विवरण में परिभाषित संख्या तक पहुंचने के बाद बाजार पर दांव तय हो जाते हैं ।

8.12. गिने बिंदु जीत:.

शर्त लगाएं कि कौन सी टीम एक विशिष्ट निर्दिष्ट बिंदु जीतेगी (जैसे, 1 बिंदु 15 सेट करें) । बाजार विवरण में निर्दिष्ट बिंदु के बाद बाजार पर दांव खेला जाता है और पुष्टि की जाती है । यदि सेट/मैच के अंत के कारण बिंदु तक नहीं पहुंचा या खेला जाता है, तो बाजार पर दांव शून्य हैं ।

9. बीच वॉलीबॉल; बीच वॉलीबॉल शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य बीच वॉलीबॉल शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

अतिरिक्त अंक: एक सेट के बाद खेले जाने वाले अंक मानक सीमा पर एक टाई तक पहुंचते हैं (सेट 20-20 के लिए 1-2, या सेट 14 के लिए 14-3) । एक सेट को दो अंकों के अंतर से जीता जाना चाहिए ।

गोल्डन सेट: मल्टी-मैच टाई के विजेता को निर्धारित करने के लिए विशिष्ट टूर्नामेंट प्रारूपों में उपयोग किया जाने वाला एक अतिरिक्त सेट । इसे मानक बाजारों के लिए मैच परिणाम का हिस्सा नहीं माना जाता है ।

मैच टाई-ब्रेक: बीच वॉलीबॉल में, तीसरा सेट टाई-ब्रेक के रूप में कार्य करता है (15 अंकों तक खेला जाता है, 2 से जीता जाना चाहिए) ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां एक बाजार का परिणाम होता है जैसे ही बाजार विवरण में उल्लिखित परिणाम बिना शर्त निर्धारित होता है, भले ही कोई खिलाड़ी बाद में सेवानिवृत्त हो जाए ।

अंक कटौती: एक आधिकारिक जुर्माना जहां रेफरी द्वारा टीम के स्कोर से अंक हटा दिए जाते हैं ।

सेवानिवृत्ति: जब कोई खिलाड़ी या टीम मैच जारी रखने में असमर्थ होती है और आधिकारिक तौर पर खेल के दौरान वापस ले लेती है ।

सामान्य बीच वॉलीबॉल नियम; 9.1। निपटान समय और अंतिमता: ।

जैसे ही उस बाजार के परिणाम को निर्धारित करने वाले खेल के बिंदु या तत्व की पुष्टि होती है, सभी बाजारों पर दांव तय हो जाते हैं । अंतिम मैच के परिणाम (विजेता, सही स्कोर, हैंडीकैप्स) के लिए बाजारों पर दांव मैच के आधिकारिक रूप से समाप्त होने और आधिकारिक स्कोर की पुष्टि होने के बाद तय किए जाते हैं ।

9.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

यदि कोई मैच स्थगित या रद्द किया जाता है, तो उस मैच पर सभी दांव वैध रहते हैं यदि खेल मूल निर्धारित समय के 48 घंटों के भीतर शुरू/फिर से शुरू होता है । यदि देरी 48 घंटे से अधिक हो जाती है, तो सभी अस्थिर दांव शून्य हो जाएंगे । बाधित मैच: यदि कोई मैच छोड़ दिया जाता है या कोई टीम रिटायर हो जाती है, तो उस समय प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचने वाले सभी बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

9.3. गोल्डन सेट अपवर्जन:.

"गोल्डन सेट" को सभी मैच और सेट बाजारों से सख्ती से बाहर रखा गया है । निपटान के लिए केवल नियमित मैच प्रारूप के दौरान खेले जाने वाले अंक और सेट पर विचार किया जाता है ।

9.4. आधिकारिक अंक कटौती: ।

आधिकारिक अंक कटौती उन सभी बाजारों के लिए ध्यान में रखी जाती है जो कटौती के समय अभी तक निर्धारित नहीं हुए हैं । बाजार जो कटौती से पहले ही एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंच चुके हैं (उदाहरण के लिए, "10 की दौड़" पहले से ही जीती गई) को फिर से बसाया नहीं जाएगा ।

9.5. त्रुटि सुधार: ।

स्पोर्ट्सबुक उन बाजारों के लिए दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है जो गलत स्कोर, मैच की स्थिति या मैच के समय के साथ खुले रहते हैं जो बाधाओं को महत्वपूर्ण रूप से प्रभावित करते हैं ।

9.6. बिंदु और सेट बाधाएं: ।

मैच प्वाइंट हैंडीकैप: मैच के अंतिम बिंदु की पुष्टि होने के बाद इस बाजार पर दांव तय किए जाते हैं ।

मैच सेट हैंडीकैप: जैसे ही बाजार विवरण में उल्लिखित हैंडीकैप परिणाम बिना शर्त निर्धारित किया गया है, इस बाजार पर दांव तय हो जाते हैं ।

हैंडीकैप सेट करें: जैसे ही प्रासंगिक परिणाम उस सेट के भीतर बिना शर्त निर्धारित होता है, एक विशिष्ट सेट के लिए पॉइंट हैंडीकैप पर दांव तय हो जाते हैं ।

9.7. ओवर / अंडर (योग): ।

जैसे ही निर्दिष्ट परिणाम बिना शर्त निर्धारित किया गया है, कुल अंक (मैच, टीम या सेट) बाजारों पर दांव तय किए जाते हैं ।

पूर्णांक बाजार: यदि एक पूर्ण संख्या बाजार की पेशकश की जाती है (जैसे, 80.0) और अंतिम परिणाम बाजार विवरण रेखा के बराबर होता है, तो संबंधित बाजार पर दांव शून्य होते हैं ।

9.8. सही स्कोर बाजार:.

प्रासंगिक अवधि के अंतिम बिंदु की पुष्टि होने के बाद मैच और सेट सही स्कोर बाजारों पर दांव तय किए जाते हैं । यदि मैच या सेट पूरा या खेला नहीं जाता है, तो सभी प्रासंगिक सही स्कोर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

9.9. अतिरिक्त अंक सेट करें:।

इस बात पर दांव लगाएं कि क्या एक सेट को तय करने के लिए अतिरिक्त अंक की आवश्यकता होगी (यानी, सेट के लिए 21 अंक से आगे जाएं 1-2 या सेट के लिए 15 अंक 3) ।

सेटलमेंट: सेट में स्कोर 20-20 (40 वां अंक) या सेट 1-2 में 14-14 (28 वां अंक) तक पहुंचने के बाद इस बाजार पर दांव "हां" के रूप में तय किए जाते हैं । यदि सेट इन स्कोर तक पहुंचने के बिना पूरा हो जाता है, तो बाजार पर दांव "नहीं" के रूप में तय किए जाते हैं । "

यदि कोई सेट नहीं खेला जाता है, तो उस सेट के लिए बाजार पर दांव शून्य हैं ।

9.10. "वाई" अंक के बाद लीड: ।

बाजार विवरण में निर्दिष्ट अंकों की एक निर्दिष्ट संख्या के बाद एक विशिष्ट सेट में किस टीम का नेतृत्व किया जाएगा (उदाहरण के लिए, 1 अंक के बाद 10 लीड सेट करें) । सेट के वाई-वें बिंदु की पुष्टि होने के ठीक बाद बाजार पर दांव तय किए जाते हैं ।

9.11. "एक्स" अंक के लिए रेस:.

शर्त लगाएं कि कौन सी टीम एक सेट के भीतर बाजार विवरण में निर्दिष्ट अंकों की लक्ष्य संख्या तक पहुंचने वाली पहली टीम होगी । लाइन पर पहुंचने के बाद बाजार पर दांव तुरंत तय हो जाते हैं । यदि बाजार में उल्लिखित सेट समाप्त हो जाता है या लक्ष्य तक पहुंचने से पहले छोड़ दिया जाता है, तो बाजार पर दांव शून्य हैं, जब तक कि परिणाम पहले ही निर्धारित नहीं किया गया हो ।

9.12. गिने बिंदु जीत:.

शर्त लगाएं कि कौन सी टीम एक विशिष्ट निर्दिष्ट बिंदु जीतेगी (जैसे, 2 बिंदु 8 सेट करें) । बिंदु की पुष्टि होने के तुरंत बाद बाजार पर दांव लगाए जाते हैं । यदि बिंदु तक नहीं पहुंचा जाता है या खेला जाता है (उदाहरण के लिए, सेवानिवृत्ति या सेट समाप्त होने के कारण), तो बाजार पर दांव शून्य हैं ।

10. फुटसल; शब्दों की फुटसल शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य फुटसल शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

संचित बेईमानी: एक प्रणाली जहां, एक टीम आधे में पांच बेईमानी करने के बाद, प्रत्येक बाद के बेईमानी का परिणाम दूसरे पेनल्टी मार्क (10 मीटर) से सीधे फ्री किक में होता है ।

क्लॉक टाइम: फुटसल को "स्टॉपिंग क्लॉक" के साथ खेला जाता है, जिसका अर्थ है कि जब भी गेंद खेल से बाहर होती है या खेल बाधित होता है तो समय रुक जाता है ।

किक-इन: जब गेंद टचलाइन को पार करती है (पारंपरिक सॉकर में उपयोग किए जाने वाले थ्रो-इन की जगह) तो खेल को फिर से शुरू करने की विधि ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां एक शर्त तय की जाती है यदि परिणाम पहले से ही निर्धारित किया गया था और आगे के खेल की परवाह किए बिना नहीं बदल सकता था ।

ओवरटाइम (अतिरिक्त समय): यदि मैच नियमित समय के अंत में बंधा हुआ है, तो नॉकआउट प्रतियोगिताओं में विजेता का निर्धारण करने के लिए अतिरिक्त अवधि खेली जाती है ।

पेनल्टी शूटआउट: यदि कोई टाई ओवरटाइम के बाद भी बनी रहती है तो विजेता का निर्धारण करने के लिए पेनल्टी किक की एक श्रृंखला ली जाती है ।

नियमित समय: एक मैच की आधिकारिक अवधि, मानक रूप से 20 मिनट के दो हिस्सों से मिलकर (घड़ी का समय) ।

टाइमआउट: एक मिनट की अवधि जिसे प्रत्येक टीम गेंद के कब्जे में होने पर प्रति आधे में एक बार अनुरोध कर सकती है ।

सामान्य फुटसल नियम; 10.1। नियमित समय निपटान:.

सभी बाजारों को नियमित समय के अंत में परिणाम के आधार पर तय किया जाता है (मानक रूप से 40 मिनट के खेल में दो 20 मिनट के हिस्सों से मिलकर), जब तक कि अन्यथा बाजार विवरण में स्पष्ट रूप से उल्लेख न किया गया हो ।

10.2. स्थगन और पुनर्निर्धारण (48 घंटे का नियम): ।

बहाली: यदि कोई मैच बाधित होता है लेकिन प्रारंभिक किक-ऑफ समय के 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू हो जाता है, तो सभी अस्थिर दांव खड़े हो जाएंगे और अंतिम परिणाम के आधार पर तय किए जाएंगे ।

10.3. परित्याग और प्राकृतिक निष्कर्ष: ।

यदि एक मैच को छोड़ दिया जाता है और 48 घंटे की खिड़की के भीतर फिर से शुरू नहीं किया जाता है, तो सभी बाजारों पर दांव जो परित्याग के समय एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

बाजारों पर दांव जो बिना शर्त निर्धारित किए गए हैं (उदाहरण के लिए, "1 आधा विजेता" यदि पहली छमाही पूरी हो गई है) उन लोगों के अनुसार तय किया जाएगा

10.4. त्रुटि सुधार: ।

यदि स्पोर्ट्सबुक में गलत मैच का समय प्रदर्शित किया गया था, तो ऐसे मामलों में जहां विसंगति ने ऑड्स की शुद्धता को काफी प्रभावित किया, स्पोर्ट्सबुक प्रभावित बेट्स को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखती है ।

गलत स्कोर / स्कोरबोर्ड: यदि स्पोर्ट्सबुक में गलत स्कोर दर्ज किया गया है, तो सभी बाजार उस समय सीमा के लिए शून्य हो जाएंगे जिसके दौरान गलत स्कोर प्रदर्शित किया गया था ।

गलत जानकारी: यदि टीम के नाम, प्रतिभागियों या टूर्नामेंट के विवरण गलत तरीके से प्रदर्शित किए जाते हैं, तो स्पोर्ट्सबुक दांव को शून्य घोषित करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

10.5. अनुशासनात्मक और दंड त्रुटियां: ।

स्पोर्ट्सबुक एक महत्वपूर्ण घटना (लक्ष्य, लाल कार्ड, या जुर्माना) के बाद खुले रहने वाले बाजारों के लिए दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है । इसके अतिरिक्त, यदि कोई बाजार गुम या गलत जानकारी (जैसे लाल कार्ड) के साथ खोला जाता है, तो उस त्रुटि से प्रभावित दांव शून्य हो सकते हैं ।

10.6. आधा बाजार (1 और 2 आधा):।

1 हाफ: इन बाजारों (विजेता, बाधा, योग) पर दांव पहले हाफ के परिणाम पर सख्ती से तय किए जाते हैं । यदि पहली छमाही के दौरान एक मैच छोड़ दिया जाता है, तो सभी अस्थिर 1 आधे बाजारों पर दांव शून्य घोषित किए जाते हैं, जब तक कि पहले से निर्धारित न हो ।

2 हाफ: इन बाजारों (विजेता, बाधा, योग, विषम/सम) पर दांव केवल दूसरे हाफ के दौरान प्राप्त स्कोर के आधार पर तय किए जाते हैं, पहले हाफ स्कोर और किसी भी ओवरटाइम को छोड़कर । यदि दूसरी छमाही के दौरान एक मैच छोड़ दिया जाता है, तो सभी अस्थिर 2 आधे बाजारों पर दांव शून्य हैं, जब तक कि पहले से निर्धारित न हो ।

10.7. अगला गोल करने के लिए टीम: ।

शर्त लगाएं कि कौन सी टीम मैच में अगला निर्धारित गोल करेगी ।

अपने लक्ष्य: इस बाजार के प्रयोजनों के लिए, स्वयं के लक्ष्य स्कोरिंग टीम और लक्ष्य अनुक्रम की ओर गिने जाते हैं ।

निपटान: लक्ष्य की पुष्टि होते ही इस बाजार पर दांव वास्तविक समय में तय हो जाते हैं ।

11. बैडमिंटन; बैडमिंटन शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य बैडमिंटन शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

अतिरिक्त अंक: तब होता है जब कोई गेम 20-20 टाई तक पहुंच जाता है । खेल तब तक जारी रहता है जब तक कि एक पक्ष दो अंकों की बढ़त हासिल नहीं कर लेता या 30 अंकों की टोपी (पहले से 30 जीत) तक नहीं पहुंच जाता ।

खेल: बैडमिंटन में एक स्कोरिंग इकाई। अधिकांश पेशेवर मैच "सर्वश्रेष्ठ 3" खेलों के रूप में खेले जाते हैं ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां बाद में सेवानिवृत्ति की परवाह किए बिना बाजार के लिए प्रासंगिक परिणाम बिना शर्त निर्धारित होते ही बाजार पर दांव लगाया जाता है ।

अंक कटौती: एक आधिकारिक जुर्माना जहां कदाचार के कारण रेफरी द्वारा एक प्रतियोगी के स्कोर से अंक हटा दिए जाते हैं ।

सेवानिवृत्ति: जब कोई प्रतियोगी आधिकारिक तौर पर किसी मैच से हट जाता है, जबकि वह प्रगति पर होता है (आमतौर पर चोट के कारण) ।

सामान्य बैडमिंटन नियम; 11.1। निपटान समय और अंतिमता: ।

जैसे ही उस बाजार के परिणाम का फैसला करने वाले बिंदु या खेल तत्व की पुष्टि होती है, सभी बाजारों पर दांव तय हो जाते हैं । अगले बिंदु शुरू होने के बाद अंक की पुष्टि की जाती है या अंपायर आधिकारिक तौर पर स्कोर की घोषणा करता है ।

11.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

यदि कोई मैच स्थगित या रद्द किया जाता है, तो उस मैच पर सभी दांव वैध रहते हैं यदि खेल मूल निर्धारित समय के 48 घंटों के भीतर शुरू/फिर से शुरू होता है । यदि देरी 48 घंटे से अधिक हो जाती है, तो सभी अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

बाधित मैच: यदि कोई मैच छोड़ दिया जाता है या कोई खिलाड़ी सेवानिवृत्त हो जाता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो उस समय प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

11.3. सेवानिवृत्ति और अनिर्णीत बाजार:.

एक मैच के दौरान सेवानिवृत्ति या अयोग्यता की स्थिति में, किसी भी बाजार पर दांव जो बिना शर्त निर्धारित नहीं किया गया है (उदाहरण के लिए, "गेम 2 विजेता" यदि खिलाड़ी रिटायर हो जाता है, जबकि स्कोर 10-10 गेम 2 में है) शून्य होगा ।

11.4. आधिकारिक अंक कटौती: ।

सभी अस्थिर बाजारों पर दांव के लिए आधिकारिक अंक कटौती को ध्यान में रखा जाता है । उन बाजारों पर दांव जो कटौती से पहले ही एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंच चुके हैं, उस समय स्कोर के आधार पर तय किए जाएंगे और संशोधित नहीं किए जाएंगे ।

11.5. त्रुटि सुधार: ।

स्पोर्ट्सबुक निम्नलिखित परिदृश्यों में प्रभावित बाजारों के दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है:

गलत स्कोर: यदि बाजारों पर दांव गलत स्कोर के साथ खुला रहता है जो बाधाओं को महत्वपूर्ण रूप से प्रभावित करता है ।

गलत प्रतिभागी: यदि प्रतिभागियों (खिलाड़ियों या टीमों) को स्पोर्ट्सबुक में गलत तरीके से प्रदर्शित किया जाता है ।

मैच का समय: यदि गलत मैच समय के साथ ऑड्स की पेशकश की गई थी ।

11.6. मैच बाजार (विजेता, बाधा, योग):.

मैच विजेता: मैच के अंतिम बिंदु की पुष्टि होने के बाद इस बाजार पर दांव तय किए जाते हैं ।

मैच गेम हैंडीकैप: जैसे ही बाजार विवरण में उल्लिखित हैंडीकैप परिणाम बिना शर्त निर्धारित किया गया है, इस बाजार पर दांव तय हो जाते हैं ।

मैच प्वाइंट हैंडीकैप: मैच के अंतिम बिंदु की पुष्टि होने के बाद इस बाजार पर दांव तय किए जाते हैं ।

कुल खेल / अंक: बाजार विवरण में उल्लिखित परिणाम (प्राकृतिक निष्कर्ष) पर पहुंचते ही इन बाजारों पर दांव तय हो जाते हैं । यदि बाजार विवरण (पूर्णांक) में उल्लिखित एक पूर्ण संख्या परिणाम की पेशकश की जाती है और अंतिम परिणाम उस परिणाम के बराबर होता है, तो शर्त को शून्य घोषित किया जाता है ।

11.7. खेल - विशिष्ट बाजार:।

खेल विजेता / कुल / बाधा: निर्दिष्ट खेल के अंतिम बिंदु की पुष्टि होने के बाद इन बाजारों पर दांव तय किए जाते हैं । यदि कोई खिलाड़ी खेल के दौरान सेवानिवृत्त होता है, तो उस विशिष्ट खेल के लिए अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा, जब तक कि पहले से ही प्राकृतिक निष्कर्ष द्वारा निर्धारित नहीं किया जाता है ।

खेल सही स्कोर: निर्दिष्ट खेल के अंतिम बिंदु की पुष्टि होने के बाद इस बाजार पर दांव तय किए जाते हैं ।

11.8. गतिशील खेल बाजार:.

खेल अतिरिक्त अंक: शर्त लगाएं कि क्या खेल के लिए अतिरिक्त अंक की आवश्यकता होगी (21 से आगे जाएं) । निर्दिष्ट गेम के भीतर स्कोर 20-20 (40 वें बिंदु) तक पहुंचने के बाद इस बाजार पर दांव "हां" के रूप में तय किए जाते हैं ।

"वाई" अंकों के बाद गेम लीड: बाजार विवरण में उल्लिखित अंकों की निर्दिष्ट संख्या के बाद किस प्रतियोगी पर दांव लगाया जाएगा (जैसे, गेम 1 लीड 10 अंकों के बाद) । इस बाजार पर दांव वाई-वें बिंदु की संख्या के ठीक बाद तय किए जाते हैं जैसा कि खेल के बाजार विवरण में उल्लेख किया गया है.

खेल "एक्स" अंक के लिए दौड़: शर्त लगाएं कि कौन सा प्रतियोगी एक खेल के भीतर बाजार के विवरण में उल्लिखित अंकों की लक्ष्य संख्या तक पहुंचने वाला पहला होगा । बाजार विवरण में उल्लिखित लक्ष्य संख्या तक पहुंचने के बाद बाजार पर दांव

तुरंत तय हो जाते हैं । खेल गिने बिंदु विजेता: बाजार विवरण में उल्लिखित एक विशिष्ट बिंदु के विजेता पर दांव लगाएं (जैसे, खेल 2 बिंदु 5) । बाजार विवरण में उल्लिखित बिंदु की पुष्टि होने के तुरंत बाद इस बाजार पर दांव लगाए जाते हैं । यदि खेल के अंत या सेवानिवृत्ति के कारण बाजार विवरण में उल्लिखित बिंदु तक नहीं पहुंचा जाता है, तो संबंधित बाजार पर दांव शून्य हैं ।

12. रग्बी यूनियन और रग्बी लीग; रग्बी शब्दावली की शर्तें (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य रग्बी शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

रूपांतरण: एक कोशिश के बाद गोल पर एक किक, 2 अंक के लायक।

ड्रॉप गोल: जमीन को छूने के बाद गोलपोस्ट के माध्यम से गेंद को किक करके बनाया गया एक गोल, जिसकी कीमत 3 अंक है ।

अतिरिक्त समय: नॉकआउट मैचों में विजेता का निर्धारण करने के लिए अतिरिक्त अवधि खेली जाती है । डिफ़ॉल्ट रूप से, बाजार अतिरिक्त समय को बाहर करते हैं जब तक कि कहा न जाए ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक सिद्धांत जहां एक शर्त तय की जाती है यदि संबंधित बाजार का परिणाम पहले से ही निर्धारित था और बदल नहीं सकता था ।

एनआरएल / मूल राज्य: खिलाड़ी की भागीदारी के लिए अद्वितीय निपटान तर्क के साथ विशिष्ट ऑस्ट्रेलियाई रग्बी लीग प्रतियोगिताएं ।

पेनल्टी गोल: पेनल्टी के बाद दिए गए गोल पर एक किक, जिसकी कीमत 3 अंक है ।

पेनल्टी ट्राई: अगर किसी टीम ने कोशिश की होती लेकिन विपक्ष द्वारा बेईमानी से खेलने के लिए सम्मानित किया जाता । वर्थ 5 अंक (संघ) या 4 अंक (लीग) । नोट: ये अंक टीम के योग के लिए गिने जाते हैं, लेकिन व्यक्तिगत खिलाड़ी ट्रायस्कोरर बाजारों के लिए नहीं ।

नियमित समय (80 मिनट): निर्धारित 80 मिनट का खेल, जिसमें कोई अतिरिक्त चोट या ठहराव समय शामिल है, लेकिन अतिरिक्त समय, पेनल्टी शूटआउट या अचानक मृत्यु को छोड़कर ।

कोशिश करें: प्रतिद्वंद्वी के इन-गोल क्षेत्र में गेंद को ग्राउंड करके हासिल किए गए 5 अंक (संघ) या 4 अंक (लीग) के लायक स्कोरिंग की प्राथमिक विधि ।

सामान्य रग्बी नियम; 12.1। नियमित 80 मिनट निपटान:.

सभी बाजारों को निर्धारित 80 मिनट के खेल के अंत में परिणाम के आधार पर तय किया जाता है जब तक कि अन्यथा न कहा जाए । इसमें कोई अतिरिक्त चोट या ठहराव समय शामिल है, लेकिन इसमें अतिरिक्त समय, पेनल्टी शूटआउट के लिए आवंटित समय या अचानक मौत शामिल नहीं है ।

12.2. स्थगन और पुनर्निर्धारण (48 घंटे का नियम):; 12.3 । परित्याग:।

यदि कोई मैच नियमित समय (80 मिनट) पूरा होने से पहले छोड़ दिया जाता है, तो उस मैच से संबंधित सभी बाजारों पर दांव शून्य घोषित किया जाएगा, भले ही परिणाम पहले ही निर्धारित किया गया हो ।

अपवाद: उन बाजारों पर दांव जो एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंच गए हैं (उदाहरण के लिए, यदि कोई प्रयास किया गया है तो पहला प्रयास करने वाला) लागू के अनुसार तय किया जाएगा

ट्राइस्कोरर विशिष्ट परित्याग नियम: खंड 12.7 देखें।

12.4. त्रुटि सुधार: ।

यदि एक गलत मैच समय प्रदर्शित किया गया था, और इसने ऑड्स की शुद्धता को महत्वपूर्ण रूप से प्रभावित किया, तो स्पोर्ट्सबुक प्रभावित बेट्स को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

लाइव इवेंट: यदि महत्वपूर्ण घटनाओं (लक्ष्य, लाल कार्ड, या दंड) के बाद बाजार पर दांव खुला रहता है, तो स्पोर्ट्सबुक प्रभावित दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

रेड कार्ड: यदि स्पोर्ट्सबुक में गुम या गलत रेड कार्ड की जानकारी के साथ कोई बाजार खोला गया था, तो स्पोर्ट्सबुक उस बाजार पर दांव शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

12.5. स्थान परिवर्तन:।

यदि किसी मैच को किसी भिन्न स्थान पर ले जाया जाता है, लेकिन घर/दूर का पदनाम अपरिवर्तित रहता है, तो उस मैच पर सभी दांव खड़े हो जाते हैं । यदि टीमों को उलट दिया जाता है या स्पोर्ट्सबुक में नाम या टूर्नामेंट गलत तरीके से प्रदर्शित किए जाते हैं, तो स्पोर्ट्सबुक प्रभावित बेट्स को शून्य घोषित करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

रग्बी सांख्यिकीय और विशिष्ट बाजार; 12.6। टीम और मैच के योग:.

अंक / प्रयास: इस बाजार पर दांव नियमित समय के अंत में स्कोर के आधार पर तय किए जाते हैं ।

जीत का अंतर: 80 मिनट के अंत में टीमों के बीच विशिष्ट बिंदु अंतर पर दांव लगाएं ।

उच्चतम स्कोरिंग आधा: इस बाजार पर दांव प्रत्येक आधे में बनाए गए अंकों के आधार पर तय किए जाते हैं जो भी अधिक हो । यदि मैच छोड़ दिया जाता है, तो ये बाजार शून्य हैं ।

12.7. दंड तर्क की कोशिश करता है:.

टीम मार्केट्स: पेनल्टी टीम योगों, स्कोर करने के लिए पहली टीम, स्कोर करने के लिए अंतिम टीम और कोशिश बाजारों के समय की ओर गिनती की कोशिश करता है ।

खिलाड़ी बाजार: दंड की कोशिश व्यक्तिगत खिलाड़ी ट्राइस्कोरर बाजारों (कभी भी, पहले, अंतिम) की ओर नहीं गिना जाता है ।

12.8. ड्रॉप लक्ष्य बाजार:.

मैच के दौरान एक सफल ड्रॉप गोल किया जाएगा या नहीं, इस पर दांव लगाएं । निपटान केवल नियमित समय पर आधारित है ।

रग्बी प्लेयर प्रॉप्स(ट्राइस्कोरर मार्केट्स); 12.9 । सामान्य भागीदारी (एनआरएल/मूल राज्य को छोड़कर): ।

कोई भी चयन: मैच में भाग नहीं लेने वाले खिलाड़ी के बाजार पर कोई भी दांव शून्य होगा ।

पहला प्रयास करने वाला: बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ी पहली कोशिश के समय खेल के मैदान पर होना चाहिए । यदि खिलाड़ी पहले प्रयास के बाद मैच में प्रवेश करता है, तो शर्त शून्य हो जाएगी ।

अंतिम प्रयास करने वाला: यदि बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ी मैच के दौरान किसी भी बिंदु पर मैच में भाग लेता है], तो संबंधित बाजार स्टैंड पर दांव लगाता है ।

12.10. ऑस्ट्रेलियाई एनआरएल और स्टेट ऑफ ओरिजिन स्पेसिफिक रूल: ।

केवल इन विशिष्ट प्रतियोगिताओं के लिए, खिलाड़ी चयन बाजारों पर दांव को खो दिया जाएगा, भले ही संबंधित बाजार विवरण में उल्लिखित खिलाड़ी उस समय खेल के मैदान पर था, जब कोशिश की गई थी, बशर्ते वे मैच-डे टीम का हिस्सा थे ।

12.11. ट्राईस्कोरर परित्याग नियम:।

आधे समय से पहले परित्याग: सभी ट्राईस्कोरर दांव शून्य होंगे , भले ही कोई प्रयास पहले ही किया गया हो ।

दूसरी छमाही के दौरान परित्याग: उन खिलाड़ियों के लिए बाजारों पर दांव जो परित्याग से पहले पहले हाफ में पहले ही प्रयास कर चुके हैं, जीत के रूप में तय किए जाएंगे ।

शेष सभी खिलाड़ी बाजार चयनों (जिन खिलाड़ियों ने स्कोर नहीं किया है) पर दांव शून्य हो जाएगा ।

12.12. कभी भी कोशिश करने वाला: ।

एक खिलाड़ी नियमित समय के दौरान किसी भी बिंदु पर एक कोशिश स्कोर होगा अगर पर शर्त ।

कोई कोशिश नहीं: यह चयन बाजार चयनों में शामिल है । यदि कोई प्रयास नहीं किया जाता है, तो इस बाजार चयन पर दांव जीत के रूप में तय किए जाते हैं, और सभी खिलाड़ी बाजारों पर दांव खो जाने के रूप में तय किए जाते हैं (बशर्ते खिलाड़ी का उल्लेख किया गया हो

बाजार चयन में भाग लिया) । यदि बाजार चयन में उल्लिखित खिलाड़ी ने भाग नहीं लिया (गैर - धावक), प्रभावित बाजारों पर दांव शून्य होगा ।

12.13. पहला प्रयास करने वाला / टीम पहला प्रयास करने वाला: ।

मैच की पहली कोशिश (या उनकी विशिष्ट टीम के लिए) स्कोर करने के लिए खिलाड़ी पर दांव लगाएं ।

यदि पहली कोशिश पेनल्टी की कोशिश है, तो बाजार खुला रहता है और किसी खिलाड़ी द्वारा किए गए अगले पात्र प्रयास के आधार पर तय किया जाएगा ।

12.14. अंतिम प्रयास:.

नियमित समय के भीतर मैच की अंतिम कोशिश करने के लिए खिलाड़ी पर दांव लगाएं ।

यदि अंतिम प्रयास एक दंड प्रयास है, तो बाजार उस खिलाड़ी के आधार पर तय किया जाता है जिसने पिछली पात्र कोशिश की थी ।

12.15. खिलाड़ी स्कोर करने के लिए 2 + कोशिश करता है / हैट्रिक:.

नियमित समय के दौरान कोई खिलाड़ी दो या दो से अधिक प्रयास (या हैट्रिक के लिए तीन) करेगा या नहीं, इस पर दांव लगाएं । पेनल्टी की कोशिश खिलाड़ी के कुल की ओर नहीं गिना जाता है । परित्याग की स्थिति में, इस बाजार पर दांव को जीत के रूप में निपटाया जाएगा यदि खिलाड़ी ने पहले से ही आवश्यक संख्या में प्रयास हासिल कर लिए हैं; अन्यथा, इस बाजार पर दांव को शून्य घोषित किया जाएगा ।

13. रग्बी सेवन्स; रग्बी सेवन्स शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य आम रग्बी सेवन्स शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

रूपांतरण: एक कोशिश के बाद गोल पर एक किक । सेवन्स में, रूपांतरणों को ड्रॉप किक के रूप में लिया जाना चाहिए ।

अतिरिक्त समय: नॉकआउट मैचों में, यदि स्कोर बंधा हुआ है, तो "अचानक मौत" अतिरिक्त समय खेला जाता है । मानक बाजार इसे तब तक बाहर करते हैं जब तक कि कहा न जाए ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक सिद्धांत जहां बाजार में वर्णित परिणाम और ये नियम पहले से ही परित्याग से पहले निर्धारित किए गए थे ।

पेनल्टी ट्राई: फाउल प्ले के लिए सम्मानित किया गया जो एक निश्चित प्रयास को रोकता है । वर्थ 7 अंक (कोई रूपांतरण प्रयास आवश्यक नहीं) ।

नियमित समय (14/20 मिनट): एक सेवन्स मैच की निर्धारित अवधि, मानक रूप से प्रत्येक 7 मिनट के दो हिस्सों (या अंतिम मैचों के लिए 10 मिनट), साथ ही ठहराव समय ।

कोशिश करें: स्कोरिंग की प्राथमिक विधि, 5 अंक के लायक।

सामान्य रग्बी सेवन्स नियम; 13.1। नियमित समय निपटान:.

सभी बाजारों पर दांव नियमित समय के अंत में परिणाम के आधार पर तय किए जाते हैं (टूर्नामेंट चरण के आधार पर मानक रूप से 14 या 20 मिनट का खेल) । इसमें कोई भी जोड़ा ठहराव समय शामिल है, लेकिन इसमें अतिरिक्त समय या अचानक मृत्यु शामिल नहीं है जब तक कि बाजार विशेष रूप से "सहित" नहीं कहता है । ओवरटाइम।"

13.2. स्थगन और पुनर्निर्धारण (48 घंटे का नियम): ।

यदि घटना शुरू नहीं हुई है और मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू नहीं हुई है, तो स्थगित या रद्द किए गए मैच पर सभी बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

13.3. परित्याग:।

उन बाजारों पर दांव जो परित्याग के समय बिना शर्त निर्धारित किए गए हैं (उदाहरण के लिए, "पहला प्रयास करने वाला" यदि कोई प्रयास पहले से ही किया गया था) उन बाजार नियमों के अनुसार तय किया जाएगा ।

13.4. त्रुटि सुधार: ।

स्कोर / घटना त्रुटियां: यदि किसी महत्वपूर्ण घटना (जैसे लक्ष्य, लाल कार्ड, या दंड लक्ष्य) के पहले ही हो जाने के बाद बाजार पर दांव खुला रहता है, तो स्पोर्ट्सबुक प्रभावित दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

13.5. टूर्नामेंट परिवर्तन:.

यदि बाजारों के खुलने के बाद हिस्सों की अवधि मानक से बदल दी जाती है (उदाहरण के लिए, 7 मिनट से 10 मिनट तक), तो संबंधित बाजारों पर सभी दांव खड़े होंगे बशर्ते परिवर्तन आधिकारिक शासी निकाय द्वारा किया गया हो ।

रग्बी सेवन्स सांख्यिकीय और बाजार नियम; 13.6। आधा बाजार (1 और 2 आधा):।

1 आधा: इस बाजार पर दांव केवल पहली छमाही के परिणाम के आधार पर तय किए जाते हैं ।

2 हाफ: इस बाजार पर दांव केवल दूसरे हाफ (0-0 से शुरू) में बनाए गए अंकों के आधार पर तय किए जाते हैं । यह किसी भी अतिरिक्त समय को बाहर करता है ।

13.7. दंड तर्क की कोशिश करता है:.

टीम बाजार: पेनल्टी टीम योग, कुल प्रयास, और "अगली टीम स्कोर करने के लिए" बाजारों की ओर गिनती की कोशिश करता है ।

खिलाड़ी बाजार: दंड की कोशिश व्यक्तिगत खिलाड़ी ट्रायस्कोरर बाजारों की ओर नहीं गिना जाता है ।

13.8. स्कोर करने के लिए पहली / अंतिम टीम: ।

शर्त लगाएं कि कौन सी टीम मैच के पहले या अंतिम अंक/प्रयास करेगी । यदि मैच छोड़ दिया जाता है, तो बाजार स्कोर करने के लिए अंतिम टीम पर दांव शून्य हैं । स्कोर करने के लिए पहली टीम पर दांव शून्य हैं जब तक कि बाजार के लिए प्रासंगिक परिणाम पहले से ही परित्याग (प्राकृतिक निष्कर्ष) से पहले बिना शर्त निर्धारित नहीं किया गया है ।

13.9. ट्राईस्कोरर मार्केट्स (कभी भी / पहले / अंतिम):।

भागीदारी: कोई भी खिलाड़ी जो मैच में कोई भी हिस्सा लेता है, उसे किसी भी समय और अंतिम ट्रायस्कोरर बाजारों के लिए "धावक" माना जाता है ।

पहला प्रयास करने वाला: यदि कोई खिलाड़ी पहली कोशिश करने के बाद मैदान में प्रवेश करता है, तो उस खिलाड़ी के लिए बेट्सन बाजार शून्य हैं ।

पेनल्टी ट्राई: यदि पेनल्टी ट्राई किया जाता है, तो इसे खिलाड़ी-विशिष्ट ट्रायस्कोरर मार्केट्स के लिए नजरअंदाज कर दिया जाता है । बाजार पर दांव खुले रहते हैं और एक खिलाड़ी द्वारा बनाए गए अगले पात्र प्रयास के आधार पर तय किए जाएंगे ।

परित्याग: ट्राईस्कोरर बाजारों का निपटान सामान्य परित्याग नियमों का पालन करेगा, जिसके परिणाम केवल उसी स्थान पर निर्धारित किए जाएंगे जहां एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंचा गया है ।

14. डार्ट्स; डार्ट्स शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य डार्ट्स शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं

करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

बुल्सआई: डार्टबोर्ड का गोलाकार केंद्रीय क्षेत्र । बाहरी बैल की कीमत 25 अंक है, और आंतरिक बैल (डबल बैल) की कीमत 50 अंक है । निपटान उद्देश्यों के लिए, बुल्सआई एक लाल चेकआउट रंग के रूप में गिना जाता है ।

चेकआउट: थ्रो का अंतिम थ्रो या अनुक्रम जो एक खिलाड़ी के स्कोर को शून्य तक कम कर देता है, एक पैर को समाप्त करता है । अंतिम डार्ट को एक डबल या आंतरिक बुल्सआई में उतरना चाहिए ।

पैर: एक सेट या मैच के भीतर डार्ट्स (जैसे, 501) का एक एकल खेल ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां परिणाम के बिना शर्त निर्धारित होते ही एक बाजार का निपटान किया जाता है, भले ही मैच बाद में छोड़ दिया गया हो ।

सेट: खेल की एक इकाई जिसमें विशिष्ट संख्या में पैर होते हैं (आमतौर पर 3 पैर जीतने वाला पहला सेट जीतता है) ।

वॉकओवर: जब किसी खिलाड़ी को मैच शुरू होने या पूरा होने से पहले जीत से सम्मानित किया जाता है क्योंकि प्रतिद्वंद्वी भाग लेने में असमर्थ होता है ।

180 (अधिकतम): एक ही यात्रा में तीन डार्ट्स के साथ उच्चतम संभव स्कोर, तीनों को ट्रिपल -20 बेड में उतारकर हासिल किया गया ।

सामान्य डार्ट्स नियम; 14.1। मैच परिणाम और समापन:.

सभी पूर्ण-मैच बाजारों (विजेता, बाधा, योग) पर दांव मैच के अंत में तय किए जाते हैं । यदि कोई मैच शुरू किया जाता है, लेकिन किसी भी कारण से समाप्त नहीं होता है (जैसे, सेवानिवृत्ति या अयोग्यता), तो उन सभी बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य होंगे ।

14.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

घटना में, मैच को स्थगित कर दिया जाता है, छोड़ दिया जाता है, या मूल निर्धारित प्रारंभ समय या वॉकओवर के 48 घंटों के भीतर पूरा नहीं किया जाता है, सभी बाजार जो एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

यदि मैच 48 घंटों के भीतर रुकावट के बिंदु से फिर से शुरू हो जाता है, तो सभी बाजारों पर दांव खड़े होंगे ।

यदि 48 घंटे की खिड़की के भीतर टूर्नामेंट चरण के लिए आधिकारिक विजेता की घोषणा की जाती है, तो स्पोर्ट्सबुक टूर्नामेंट के लिए शासी निकाय द्वारा आधिकारिक निर्णय के आधार पर मैच विजेता बाजारों पर दांव का निपटान करेगी ।

14.3. त्रुटि सुधार: ।

गलत स्कोर: स्पोर्ट्सबुक उन बाजारों पर शून्य दांव लगाने का अधिकार सुरक्षित रखता है जो गलत स्कोर के साथ खुले रहते हैं जो बाधाओं को महत्वपूर्ण रूप से प्रभावित करता है ।

गलत प्रतिभागी: यदि खिलाड़ियों या टीमों को गलत तरीके से बाजार में प्रदर्शित किया जाता है, तो स्पोर्ट्सबुक संबंधित बाजारों पर दांव शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखती है ।

गलत मैच टाइम / ऑड्स: यदि गलत मैच टाइमिंग या भौतिक रूप से गलत जानकारी के आधार पर ऑड्स की पेशकश की गई थी, तो स्पोर्ट्सबुक प्रभावित बेट्स को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखती है ।

डार्ट्स बाजार नियम; 14.4। सेट और पैर बाधा:.

मैच पूरा होने के बाद हैंडीकैप मार्केट्स (सेट हैंडीकैप या लेग हैंडीकैप) पर बेट्स का निपटान किया जाता है । यदि मैच समाप्त नहीं हुआ है, तो इन बाजारों पर दांव शून्य हैं जब तक कि परिणाम पहले से ही बिना शर्त निर्धारित नहीं किया गया था ।

14.5. ओवर / अंडर (योग): ।

सेट, पैर, या मैच 180 की कुल संख्या निर्दिष्ट लाइन के ऊपर या नीचे होगी या नहीं, इस पर दांव लगाएं ।

इन बाजारों पर दांव मैच के अंत में तय किए जाते हैं ।

यदि मैच समाप्त नहीं हुआ है, तो योग बाजार पर दांव तब तक शून्य रहेगा जब तक कि संबंधित बाजार विवरण में उल्लिखित रेखा पहले ही पार नहीं हो गई हो (उदाहरण के लिए, कुल मैच 180 से अधिक 5.5 को जीता जाता है यदि 6 या अधिक 180 पहले ही दर्ज किए जा चुके हैं) ।

यदि बाजार विवरण में एक पूर्ण संख्या रेखा की पेशकश की जाती है और अंतिम परिणाम रेखा के बराबर होता है, तो संबंधित बाजार पर दांव शून्य होता है ।

14.6. अगला चरण / अगला सेट विजेता:.

एक विशिष्ट नामित पैर या सेट के विजेता पर दांव लगाएं ।

इन बाजारों को विशिष्ट पैर या सेट के पूरा होने पर तुरंत बसाया जाता है ।

यदि विशिष्ट लेग या सेट पूरा नहीं हुआ है या मैच परित्याग के कारण नहीं खेला गया है, तो संबंधित बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

14.7. चेकआउट रंग: ।

उस सेगमेंट के रंग पर दांव लगाएं जहां अंतिम विजेता डार्ट एक विशिष्ट पैर या मैच चेकआउट में उतरता है ।

बुल्सआई (50 अंक) को आधिकारिक तौर पर निपटान उद्देश्यों के लिए लाल के रूप में गिना जाता है ।

14.8. अधिकांश 180 (1 एक्स 2):।

मैच के दौरान किस खिलाड़ी का स्कोर 180 से अधिक होगा । यदि मैच समाप्त नहीं हुआ है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हैं क्योंकि अनुगामी खिलाड़ी सैद्धांतिक रूप से नेता से आगे निकल सकता है । यदि दोनों खिलाड़ी समान संख्या में 180 रिकॉर्ड करते हैं, तो बाजार पर दांव ड्रॉ के रूप में तय किया जाएगा (यदि ड्रा मार्केट की पेशकश की गई थी) या 2-वे बाजारों के लिए शून्य ।

15. स्नूकर; स्नूकर शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य स्नूकर शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं

करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

सेंचुरी ब्रेक (100 ब्रेक): एक शॉट को याद किए बिना तालिका में एक ही यात्रा में एक खिलाड़ी द्वारा संकलित 100 अंक या उससे अधिक का स्कोर ।

फ्रेम: स्नूकर में खेलने की एक इकाई । एक मैच में निर्दिष्ट संख्या में फ्रेम होते हैं (जैसे, 19 का सर्वश्रेष्ठ) ।

फ्री बॉल: एक पेनल्टी स्थिति जहां रेफरी किसी खिलाड़ी को किसी भी रंगीन गेंद को लाल रंग के रूप में नामित करने की अनुमति देता है । हमारे नियमों के तहत, ये "पॉटेड कलर" बाजारों के लिए नहीं गिने जाते हैं ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां परिणाम के बिना शर्त निर्धारित होते ही एक बाजार का परिणाम होता है, भले ही मैच बाद में छोड़ दिया गया हो ।

पॉट: गेंद को जेब में मारने की क्रिया ।

री-रैक: जब रेफरी और खिलाड़ी शुरू से ही एक फ्रेम को फिर से शुरू करने के लिए सहमत होते हैं (आमतौर पर गतिरोध के कारण) ।

वॉकओवर: जब किसी खिलाड़ी को मैच शुरू होने या पूरा होने से पहले मैच जीत से सम्मानित किया जाता है क्योंकि प्रतिद्वंद्वी भाग लेने में असमर्थ होता है ।

सामान्य स्नूकर नियम; 15.1। मैच पूरा होने और सेवानिवृत्ति:.

सभी पूर्ण-मैच बाजारों (विजेता, बाधा, योग) पर दांव मैच के अंत में तय किए जाते हैं । यदि कोई खिलाड़ी अयोग्य हो जाता है या मैच समाप्त होने से पहले सेवानिवृत्त हो जाता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

15.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

यदि मैच को स्थगित कर दिया जाता है, छोड़ दिया जाता है, या मूल निर्धारित प्रारंभ समय या वॉकओवर के 48 घंटों के भीतर पूरा नहीं किया जाता है, तो सभी बाजार जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, 48 घंटों के बाद शून्य हो जाएंगे ।

यदि मैच 48 घंटों के भीतर रुकावट के बिंदु से फिर से शुरू होता है, तो सभी मैच बाजारों पर दांव खड़े होंगे ।

यदि 48 घंटे की खिड़की के भीतर टूर्नामेंट चरण के लिए आधिकारिक विजेता की घोषणा की जाती है, तो स्पोर्ट्सबुक टूर्नामेंट के लिए शासी निकाय द्वारा आधिकारिक निर्णय के आधार पर मैच विजेता बाजारों पर दांव लगाएगा ।

15.3. फिर से रैक तर्क:.

यदि री-रैक होता है, तो किसी भी बाजार पर दांव जो पहले से ही री-रैक से पहले एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंच गया था (जैसे, "पहला रंग पॉटेड") उस परिणाम के आधार पर खड़ा होगा और बस जाएगा । उस विशिष्ट फ्रेम के लिए अन्य सभी बाजारों पर दांव को फिर से शुरू किए गए फ्रेम में खेलने के आधार पर तय किया जाएगा ।

15.4. त्रुटि सुधार: ।

गलत स्कोर: स्पोर्ट्सबुक दांव को शून्य घोषित करने का अधिकार सुरक्षित रखता है यदि बाजार पर दांव गलत स्कोर के साथ खुला रहता है जो बाधाओं पर महत्वपूर्ण प्रभाव डालता है ।

गलत प्रतिभागी: यदि खिलाड़ियों को बाजार विवरण में गलत तरीके से प्रदर्शित किया जाता है, तो स्पोर्ट्सबुक प्रभावित बाजारों पर दांव शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखती है ।

गलत मिलान समय / ऑड्स: यदि किसी बाजार में ऑड्स गलत समय या भौतिक रूप से गलत जानकारी के आधार पर पेश किए गए थे, तो प्रभावित बाजारों पर दांव शून्य हो सकता है ।

स्नूकर बाजार नियम; 15.5। फ्रेम से संबंधित बाजार:.

एक विशिष्ट नामित फ्रेम (जैसे, विजेता, कुल अंक, सेंचुरी ब्रेक) के परिणाम पर दांव ।

यदि कोई फ्रेम शुरू होता है लेकिन पूरा नहीं होता है, तो उस फ्रेम से संबंधित सभी बाजारों पर दांव तब तक शून्य रहेगा जब तक कि बाजार के लिए प्रासंगिक परिणाम पहले से ही निर्धारित नहीं किया गया था ।

अगला फ्रेम कुल अंक (विषम/सम): इस बाजार पर दांव उस फ्रेम में दोनों खिलाड़ियों द्वारा बनाए गए कुल अंकों के आधार पर तय किए जाते हैं । यदि फ्रेम पूरा नहीं हुआ है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हैं ।

15.6. सेंचुरी ब्रेक (100 ब्रेक) बाजार: ।

इस बात पर दांव लगाएं कि कोई खिलाड़ी किसी विशिष्ट फ्रेम में या मैच के दौरान 100 अंक या उससे अधिक का ब्रेक रिकॉर्ड करेगा या नहीं ।

यदि मैच या विशिष्ट फ्रेम को छोड़ दिया जाता है, तो इन बाजारों पर दांव शून्य होते हैं जब तक कि एक सदी का ब्रेक पहले ही दर्ज नहीं किया गया हो ।

15.7. पॉट पहली गेंद / कमरों का-रंग बाजार:.

शर्त लगाएं कि किस गेंद या रंग को पहले एक विशिष्ट फ्रेम में रखा जाएगा ।

फाउल / फ्री बॉल बहिष्करण: "पॉटेड-कलर" या "फर्स्ट बॉल पॉटेड" बाजारों पर दांव के निपटान के लिए किसी भी फाउल या "फ्री बॉल" पर विचार नहीं किया जाता है । इन बाजारों पर दांव पहली कानूनी रूप से पॉटेड बॉल के आधार पर तय किए जाते हैं ।

15.8. मैच योग और बाधाओं:.

ओवर/अंडर कुल फ्रेम: मैच में खेले गए फ्रेम की कुल संख्या पर दांव लगाएं । इस बाजार पर दांव मैच के अंत में तय किए जाते हैं । यदि मैच पूरा नहीं हुआ है, तो बाजारों पर दांव शून्य हैं जब तक कि परिणाम पहले से ही प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंच गया हो । यदि एक पूर्ण संख्या रेखा की पेशकश की जाती है और अंतिम परिणाम रेखा के बराबर होता है, तो शर्त को शून्य घोषित किया जाता है ।

मैच हैंडीकैप: बाजार अंतिम फ्रेम स्कोर पर लागू होता है । यदि मैच पूरा नहीं हुआ है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हैं ।

16. टेबल टेनिस; टेबल टेनिस शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य टेबल टेनिस शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

अतिरिक्त अंक (ड्यूस): तब होता है जब कोई गेम 10-10 टाई तक पहुंच जाता है । खेल तब तक जारी रहता है जब तक कि एक खिलाड़ी/टीम दो अंकों की बढ़त हासिल नहीं कर लेती ।

खेल: टेबल टेनिस में खेलने की एक इकाई, मानक रूप से 11 अंकों तक खेली गई । एक मैच आमतौर पर "बेस्ट ऑफ 5" या "बेस्ट ऑफ 7" गेम होता है ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां बाजार के लिए प्रासंगिक परिणाम बिना शर्त निर्धारित होते ही एक बाजार का निपटान किया जाता है, भले ही मैच बाद में छोड़ दिया गया हो ।

अंक कटौती: एक आधिकारिक जुर्माना जहां कदाचार या नियम उल्लंघन के कारण अंपायर द्वारा किसी खिलाड़ी के स्कोर से अंक हटा दिए जाते हैं ।

सेवानिवृत्ति: जब कोई खिलाड़ी आधिकारिक तौर पर किसी मैच से हट जाता है, जबकि वह प्रगति पर होता है ।

सामान्य टेबल टेनिस नियम; 16.1। निपटान समय और अंतिमता: ।

जैसे ही उस बाजार के परिणाम का फैसला करने वाले बिंदु या खेल तत्व की पुष्टि होती है, सभी बाजारों पर दांव तय हो जाते हैं । अंतिम मैच के परिणाम (विजेता, सही स्कोर, मैच हैंडीकैप) मैच के अंतिम बिंदु की पुष्टि होने के बाद तय किए जाते हैं ।

16.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

यदि कोई मैच स्थगित, रद्द या पूरा नहीं हुआ है, तो सभी बाजारों पर दांव वैध रहता है यदि खेल मूल निर्धारित समय के 48 घंटों के भीतर शुरू/फिर से शुरू होता है । यदि देरी 48 घंटे से अधिक हो जाती है, तो सभी अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

बाधित मैच: यदि कोई मैच छोड़ दिया जाता है या कोई खिलाड़ी सेवानिवृत्त हो जाता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो परित्याग के समय एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

16.3. सेवानिवृत्ति और अनिर्णीत बाजार:.

एक खिलाड़ी की सेवानिवृत्ति या अयोग्यता की स्थिति में, किसी भी बाजार पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचा है (उदाहरण के लिए, "गेम 2 विजेता" यदि खिलाड़ी गेम 1 के दौरान सेवानिवृत्त होता है) शून्य होगा ।

16.4. आधिकारिक अंक कटौती:; 16.5 । त्रुटि सुधार:; स्पोर्ट्सबुक निम्नलिखित परिदृश्यों में दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है:.

गलत प्रतिभागी: यदि खिलाड़ियों या टीमों को बाजारों में गलत तरीके से प्रदर्शित किया जाता है ।

गलत मिलान समय / ऑड्स: यदि गलत मिलान समय या भौतिक रूप से गलत जानकारी के आधार पर बाजार में ऑड्स की पेशकश की गई थी ।

टेबल टेनिस बाजार के नियम; 16.6। प्वाइंट और खेल बाधाओं:.

मैच प्वाइंट हैंडीकैप: मैच के अंतिम बिंदु और अंतिम स्कोर की पुष्टि होने के बाद इस बाजार पर दांव तय किए जाते हैं ।

मैच गेम हैंडीकैप: जैसे ही बाजार विवरण में उल्लिखित हैंडीकैप लाइन को बिना शर्त निर्धारित किया गया है (प्राकृतिक निष्कर्ष) इस बाजार पर दांव तय हो गए हैं ।

गेम हैंडीकैप: एक विशिष्ट गेम के लिए पॉइंट हैंडीकैप मार्केट पर दांव जैसे ही मार्केट डिस्क्रिप्शन में बताई गई लाइन उस गेम के भीतर पहुंच जाती है ।

16.7. ओवर / अंडर (योग): ।

जैसे ही बाजार विवरण में निर्दिष्ट लाइन तक पहुँच गया है, कुल अंक (मैच, टीम, या खेल) या कुल खेल बाजारों पर दांव तय हो जाते हैं ।

पूर्णांक रेखाएं: यदि बाजार विवरण (जैसे, 85.0) में एक पूर्ण संख्या रेखा की पेशकश की जाती है और अंतिम परिणाम उस रेखा के बराबर होता है, तो उस बाजार पर दांव शून्य होगा ।

16.8. सही स्कोर बाजार:.

प्रासंगिक अवधि के अंतिम बिंदु की पुष्टि होने के बाद मैच और गेम सही स्कोर बाजारों पर दांव तय किए जाते हैं । यदि कोई विशिष्ट गेम नहीं खेला जाता है, तो सभी संबंधित सही स्कोर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

16.9. खेल अतिरिक्त अंक:.

इस बात पर दांव लगाएं कि क्या किसी गेम को तय करने के लिए अतिरिक्त अंक की आवश्यकता होगी (यानी, 11 अंकों से आगे जाएं) ।

निपटान: निर्दिष्ट गेम के भीतर स्कोर 10-10 (20 वां अंक) तक पहुंचने के बाद इस बाजार पर दांव "हां" के रूप में तय किए जाते हैं ।

यदि खेल नहीं खेला जाता है या 10-10 तक पहुंचने से पहले छोड़ दिया जाता है, तो इस पर दांव लगाएं

बाजार शून्य हैं ।

16.10. "वाई" अंक के बाद लीड: ।

बाजार विवरण में उल्लिखित अंकों की एक निर्दिष्ट संख्या के बाद किस खिलाड़ी पर दांव एक विशिष्ट गेम में अग्रणी होगा (जैसे, गेम 1 लीड 4 अंक के बाद) । इस बाजार पर दांव खेल के वाई-वें बिंदु के ठीक बाद तय किए जाते हैं जैसा कि बाजार विवरण में उल्लेख किया गया है ।

16.11. "एक्स" अंक के लिए रेस:.

शर्त लगाएं कि कौन सा खिलाड़ी बाजार विवरण (3, 5, 7, आदि) में उल्लिखित अंकों की लक्ष्य संख्या तक पहुंचने वाला पहला खिलाड़ी होगा ।) खेल के भीतर । इस पर दांव

बाजार विवरण में उल्लिखित लक्ष्य तक पहुंचने के तुरंत बाद बाजार का निपटान किया जाता है । यदि खेल के अंत या मैच परित्याग के कारण लक्ष्य तक नहीं पहुंचा जाता है, तो बाजार पर दांव शून्य हैं ।

16.12. गिने बिंदु जीत:.

बेट जिस पर खिलाड़ी एक विशिष्ट निर्दिष्ट बिंदु जीतेगा जैसा कि बाजार विवरण में उल्लेख किया गया है (जैसे, गेम 2 पॉइंट 5) । बाजार विवरण में उल्लिखित बिंदु की पुष्टि होने के तुरंत बाद बाजार का निपटान किया जाता है । यदि खेल के अंत या सेवानिवृत्ति के कारण बिंदु तक नहीं पहुंचा जाता है, तो बाजार पर दांव शून्य हैं ।

17. कटोरे; कटोरे शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य कटोरे की शर्तों को समझने में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

अंत: खेल की एक इकाई जहां सभी खिलाड़ियों ने अपने सभी कटोरे एक दिशा में वितरित किए हैं ।

जैक: छोटी सफेद या पीली लक्ष्य गेंद ।

मैच: खिलाड़ियों या टीमों के बीच एक प्रतियोगिता, आमतौर पर "सर्वश्रेष्ठ" सेट प्रारूप या निश्चित संख्या में सिरों के रूप में खेली जाती है ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां एक बाजार का निपटान किया जाता है जैसे ही उस बाजार विवरण में उल्लिखित परिणाम या इन नियमों को बिना शर्त निर्धारित किया जाता है, भले ही मैच बाद में छोड़ दिया गया हो ।

सेट: एक सेट विजेता निर्धारित करने के लिए सिरों का एक समूह (आमतौर पर 7, 9, या 11 छोर) खेला जाता है ।

टाई-ब्रेक: सेट बंधे होने पर मैच विजेता का निर्धारण करने के लिए अतिरिक्त छोर खेले जाते हैं ।

सामान्य कटोरे नियम; 17.1। निपटान समय और अंतिमता: ।

सभी बाजारों पर दांव शासी निकाय या टूर्नामेंट के अधिकारियों द्वारा पुष्टि किए गए आधिकारिक स्कोर के आधार पर तय किए जाते हैं । बाजारों पर दांव जैसे ही बिंदु या अंत तय करते हैं, परिणाम की पुष्टि हो जाती है ।

17.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

घटना में, मैच को स्थगित कर दिया जाता है, छोड़ दिया जाता है, या मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर पूरा नहीं किया जाता है, सभी बाजारों पर दांव जो एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य होंगे ।

बाधित मैच: यदि कोई मैच बाधित होता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो परित्याग के समय एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

17.3. सेवानिवृत्ति और वॉकओवर:।

एक खिलाड़ी की सेवानिवृत्ति, अयोग्यता, या वॉकओवर के मामले में, सभी बाजारों पर दांव जो एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य होंगे ।

यदि कोई खिलाड़ी सेट के दौरान सेवानिवृत्त होता है, तो मैच का विजेता आधिकारिक परिणाम से निर्धारित होता है, लेकिन सेट-विशिष्ट बाजारों पर दांव जो पूरे नहीं हुए थे, शून्य हैं ।

17.4. त्रुटि सुधार: ।

स्पोर्ट्सबुक निम्नलिखित परिदृश्यों में प्रभावित बाजारों पर दांव लगाने का अधिकार सुरक्षित रखता है:

गलत प्रतिभागी: यदि खिलाड़ियों या टीमों को बाजार विवरण में गलत तरीके से प्रदर्शित किया जाता है ।

गलत मिलान समय / ऑड्स: यदि गलत समय या भौतिक रूप से गलत जानकारी के आधार पर बाजार में ऑड्स की पेशकश की गई थी ।

कटोरे बाजार नियम.

17.5. मैच और सेट विजेता: मैच के विजेता या एक विशिष्ट सेट पर दांव लगाएं ।

मैच विजेता: इस बाजार पर दांव अंतिम आधिकारिक परिणाम के आधार पर तय किए जाते हैं, जिसमें लागू होने पर कोई भी टाई-ब्रेक समाप्त होता है ।

सेट विजेता: निर्दिष्ट सेट के अंतिम छोर के पूरा होने के बाद इस बाजार पर दांव तय किए जाते हैं । यदि सेवानिवृत्ति के कारण एक सेट पूरा नहीं हुआ है, तो प्रभावित बाजार पर दांव शून्य हैं ।

17.6. "एक्स" अंक / एक्सवें बिंदु विजेता के लिए दौड़: शर्त लगाएं कि कौन सा खिलाड़ी या टीम अंकों की लक्ष्य संख्या तक पहुंचने वाला पहला व्यक्ति होगा, या जो एक विशिष्ट निर्दिष्ट बिंदु (जैसे, 1 बिंदु 5 सेट करेगा) स्कोर करेगा ।

लक्ष्य तक नहीं पहुंचा: यदि कोई सेट या मैच एक्सवें बिंदु तक पहुंचने से पहले समाप्त हो जाता है, तो उस विशिष्ट अवधि के लिए "रेस टू एक्स पॉइंट्स" या "क्रमांकित बिंदु विजेता" बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

17.7. सेट बाधाओं और योग:.

हैंडीकैप सेट करें: मैच के अंतिम सेट स्कोर के आधार पर बाजार पर दांव तय किए जाते हैं ।

कुल सेट / समाप्ति: बाजार विवरण में उल्लिखित रेखा तक पहुंचते ही बाजार पर दांव तय हो जाते हैं । यदि बाजार विवरण में उल्लिखित लाइन तक पहुंचने से पहले एक मैच छोड़ दिया जाता है, तो बाजार पर दांव शून्य हैं । यदि बाजार विवरण में एक पूरी संख्या रेखा की पेशकश की जाती है और अंतिम परिणाम उस रेखा के बराबर होता है, तो उस बाजार पर दांव शून्य होते हैं ।

18. क्रिकेट; क्रिकेट शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य क्रिकेट शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

सीमा: एक शॉट जो मैदान के किनारे तक पहुंचता है । एक " चार "(4 रन) या "छह" (6 रन) ।

डिलीवरी: एक गेंदबाज द्वारा एक बल्लेबाज को फेंकी गई एक गेंद ।

डॉट बॉल: एक कानूनी डिलीवरी जिसमें से कोई रन (एक्स्ट्रा सहित) नहीं बनाए जाते हैं । विकेट डॉट बॉल के रूप में नहीं गिने जाते हैं ।

बतख: जब कोई बल्लेबाज शून्य रन के लिए आउट हो जाता है ।

अतिरिक्त: बल्ले से रन नहीं बनाने वाली बल्लेबाजी टीम को दिए गए रन (वाइड, नो बॉल, बाय, लेग बाय, पेनल्टी रन) ।

प्रथम श्रेणी मैच: तीन या अधिक दिनों की अवधि (जैसे, टेस्ट मैच) का मैच ।

इम्पैक्ट सब / कंस्यूशन सब: नामित खिलाड़ियों के लिए आधिकारिक प्रतिस्थापन के रूप में मैच में प्रवेश करने वाले खिलाड़ी ।

पारी: बल्लेबाजी के लिए टीम की बारी ।

सीमित ओवर: एक मैच जहां प्रत्येक टीम एक निश्चित संख्या में ओवरों (जैसे, टी 20, एक दिवसीय अंतर्राष्ट्रीय) के लिए बल्लेबाजी करती है ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: जब एक पारी समाप्त होती है क्योंकि एक टीम ऑल आउट होती है, घोषित करती है, या अपने लक्ष्य तक पहुंचती है ।

ओवर: छह कानूनी डिलीवरी का एक सेट ("द हंड्रेड"में 5) ।

सुपर ओवर (बाउल-ऑफ): बंधे मैचों में विजेता का निर्धारण करने के लिए एक अतिरिक्त अवधि का उपयोग किया जाता है ।

सामान्य क्रिकेट निपटान नियम; 18.1। मैच परिणाम और प्रतिकूल मौसम: ।

आधिकारिक मैच परिणाम के आधार पर सभी दांव तय किए जाते हैं । इसमें डकवर्थ-लुईस-स्टर्न (डीएलएस) विधि या किसी अन्य आधिकारिक प्रतियोगिता नियमों द्वारा निर्धारित परिणाम शामिल हैं ।

टाई (2-वे): यदि कोई मैच टाई में समाप्त होता है और सुपर ओवर/बाउल-ऑफ विजेता का फैसला करता है, तो वह परिणाम खड़ा होता है । यदि कोई विजेता आधिकारिक नियमों द्वारा निर्धारित नहीं किया जाता है, तो प्रभावित बाजारों पर दांव शून्य हैं ।

टाई (3-वे और प्रथम श्रेणी): 3-वे बाजारों में, एक टाई को दो टीमों के बीच एक मृत गर्मी के रूप में बसाया जाता है (ड्रॉ के रूप में नहीं) । प्रथम श्रेणी / टेस्ट मैचों में, एक टाई एक मृत गर्मी है; "ड्रा" बाजार पर दांव नुकसान के रूप में तय किए जाते हैं ।

अर्थदंड और परित्याग: यदि किसी विजेता को अर्थदंड के माध्यम से घोषित किया जाता है, तो मैच विजेता दांव पर दांव शून्य होते हैं । यदि गेंद फेंकने से पहले बाहरी हस्तक्षेप (मौसम नहीं) के कारण छोड़ दिया जाता है, तो सभी बाजारों पर दांव शून्य हैं ।

18.2. स्थगन (48 घंटे का नियम): ।

यदि मैच 48 घंटों के भीतर रुकावट के बिंदु से फिर से शुरू हो जाता है, तो उस मैच पर सभी दांव खड़े हो जाते हैं ।

18.3. सुपर बहिष्कार से अधिक:.

जब तक स्पष्ट रूप से नहीं कहा जाता है (जैसे, "सुपर ओवर विजेता"), एक सुपर ओवर के दौरान दर्ज किए गए आंकड़े मैच योग, पारी योग या खिलाड़ी प्रोप बाजारों की ओर नहीं गिनते हैं ।

प्रारूप-विशिष्ट थ्रेसहोल्ड (न्यूनतम प्ले) ।

18.4. सीमित ओवर थ्रेसहोल्ड: इस बाजार पर दांव लगाने के लिए, टीम के पास निर्धारित ओवरों के न्यूनतम प्रतिशत का सामना करने का तकनीकी अवसर होना चाहिए, जब तक कि बाजार विवरण में उल्लिखित खेल तत्व एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंच जाता (सभी बाहर/लक्ष्य तक पहुंच गया):

मैच योग (रन, चौके, छक्के, एक्स्ट्रा, विकेट, रन आउट, वाइड्स, डक): प्रत्येक पारी में निर्धारित ओवरों का कम से कम 80% पूरा होना चाहिए ।

मैच शीर्ष बल्लेबाज / शीर्ष गेंदबाज: उस टीम की पारी में निर्धारित ओवरों का कम से कम 40% गेंदबाजी करनी चाहिए ।

इन-प्ले बल्लेबाज / गेंदबाज बाजार: शर्त स्वीकार किए जाने के समय टीम के पास आवंटित ओवरों का कम से कम 80% सामना करने का अवसर होना चाहिए ।

18.5. प्रथम श्रेणी / टेस्ट मैच थ्रेसहोल्ड: ।

ड्रा किए गए मैच: ड्रॉ में समाप्त होने वाले मैचों में, सांख्यिकीय बाजार (चौके, छक्के, एक्स्ट्रा, आदि) ।) यदि 200 से कम ओवर फेंके गए हैं तो शून्य होगा ।

पारी के योग: पारी में कम से कम 60 ओवर फेंके जाने चाहिए जब तक कि टीम ऑल आउट या घोषित न हो जाए ।

बाजार-विशिष्ट नियम; 18.6। सीमा बाजार (चौके और छक्के):.

स्कोरिंग: बल्ले (कानूनी या अवैध वितरण) गिनती से केवल सीमाएं ।

बहिष्करण: ओवरथ्रो, ऑल-रन फोर (जहां खिलाड़ी शारीरिक रूप से 4 चलाते हैं), और एक्स्ट्रा की गिनती नहीं होती है ।

18.7. अतिरिक्त और चौड़े:.

मैच / पारी एक्स्ट्रा: इसमें वाइड, नो-बॉल, बाय और लेग बाय शामिल हैं । जब तक विशेष रूप से नहीं कहा जाता है तब तक पेनल्टी रन को बाहर रखा जाता है । यदि एक ही गेंद से एक अतिरिक्त के साथ बल्ले से रन बनाए जाते हैं, तो बल्ले से रन को अतिरिक्त कुल से बाहर रखा जाता है ।

वाइड: वाइड डिलीवरी (पेनल्टी रन को छोड़कर) के परिणामस्वरूप कोई भी रन वाइड टोटल की ओर गिना जाता है ।

18.8. वितरण और बाजारों पर: ।

परिणामों का पदानुक्रम: यदि एक डिलीवरी से कई घटनाएं होती हैं, तो विजेता है: 1. विकेट, 2. नो बॉल, 3. चौड़ा, 4. अलविदा / पैर अलविदा, 5. रन।

रन ऑफ डिलीवरी: अवैध गेंदों को डिलीवरी के रूप में गिना जाता है । (उदाहरण के लिए, यदि गेंद 1 चौड़ी है, तो इसका परिणाम "1" होता है, और अगली गेंद डिलीवरी 2 होती है) ।

रन ऑफ बॉल: केवल कानूनी गेंदों को संदर्भित करता है । इन बाजारों के लिए वाइड/नो-बॉल को गेंद के रूप में नहीं गिना जाता है ।

ओवर कंप्लीशन: एक ओवर तब तक पूरा होना चाहिए जब तक कि पारी स्वाभाविक रूप से समाप्त न हो जाए । यदि एक ओवर शुरू नहीं किया गया है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हैं ।

18.9. साझेदारी बाजार:।

विकेट का गिरना: इस बाजार पर दांव निर्दिष्ट विकेट के गिरने के स्कोर के आधार पर तय किए जाते हैं । चोट से उबरने वाले बल्लेबाज को विकेट के रूप में नहीं गिना जाता है । यदि कोई टीम विकेट गिरने से पहले अपने लक्ष्य की घोषणा करती है या पहुंचती है, तो अंतिम स्कोर परिणाम होता है ।

अगला मैन आउट: बर्खास्तगी होने पर दोनों नामित बल्लेबाजों को क्रीज पर होना चाहिए; अन्यथा, इस बाजार पर दांव शून्य हैं ।

प्लेयर प्रोप नियम; 18.10. भागीदारी और प्रतिस्थापन: ।

कार्रवाई: खिलाड़ियों को शुरुआती एकादश में होना चाहिए या एक अधिकारी के रूप में प्रवेश करना चाहिए । प्रभाव / हिलाना विकल्प: यदि कोई खिलाड़ी इलेवन में है, लेकिन बल्लेबाजी या गेंदबाजी नहीं करता है, तो खिलाड़ी स्टैंड से जुड़े बाजार पर दांव और रिकॉर्ड किए गए आंकड़ों (जैसे, 0 रन) पर तय किए जाते हैं ।

प्रभाव उप विशिष्ट: यदि कोई प्रभाव उप (शुरुआती ग्यारहवीं में नहीं) जीतता है या शीर्ष बल्लेबाज के लिए संबंध रखता है, तो बाजार चयन 'अन्य' को इन-प्ले बाजारों के लिए विजेता माना जाता है ।

18.11. शीर्ष बल्लेबाज / शीर्ष गेंदबाज:.

शीर्ष बल्लेबाज: पारी/मैच में सर्वोच्च व्यक्तिगत स्कोर । यदि बंधे हैं, तो मृत गर्मी नियम लागू होते हैं ।

टॉप बॉलर: सबसे ज्यादा विकेट लिए।

टाई ब्रेकर: 1. सबसे ज्यादा विकेट। 2. सबसे कम रन मिले। 3. मृत गर्मी।

कोई विकेट नहीं: अगर कोई गेंदबाज पारी में विकेट नहीं लेता है, तो उस पर दांव लगाएं; 18.12 । खिलाड़ी बर्खास्तगी के तरीके:।

इसमें बोल्ड, कैच, एलबीडब्ल्यू, रन आउट, स्टम्प्ड और अन्य शामिल हैं ।

सेवानिवृत्त चोट: इस बाजार के उद्देश्य के लिए सेवानिवृत्त चोट को बर्खास्तगी के रूप में माना जाएगा और संबंधित खिलाड़ी बाजारों पर दांव को शून्य के रूप में निपटाया जाएगा ।

सेवानिवृत्त आउट / भेजा गया: विकेट के रूप में गिना जाता है ।

18.13. खिलाड़ी प्रदर्शन स्कोरिंग:.

1 अंक प्रति रन स्कोर किया ।

प्रति कैच 10 अंक ।

प्रति विकेट 20 अंक।

प्रति स्टंपिंग 25 अंक (केवल विकेट कीपर) ।

विशिष्ट बाजार; 18.14 । सत्र सट्टेबाजी:.

दांव इस बाजार को टीम की परवाह किए बिना एक विशिष्ट सत्र में बनाए गए रनों पर तय किया जाता है. इस बाजार पर दांव लगाने के लिए सत्र में कम से कम 20 ओवर फेंके जाने चाहिए, जब तक कि निपटान पहले से ही निर्धारित न हो ।

18.15. बिंगो / हाथापाई / लॉटरी:.

इस बाजार पर दांव लगाने के लिए निर्दिष्ट ओवर को पूरा किया जाना चाहिए । यदि ओवर पूरा नहीं हुआ है, तो प्रभावित दांव शून्य हो जाएगा ।

अगला ओवर: 1 पीटी/रन, +2 अंक / बाउंड्री, +10 अंक / विकेट ।

कप्तान शानदार: चयनित खिलाड़ी (बाजार विवरण में उल्लिखित) टीम का कप्तान होना चाहिए और टॉस जीतना चाहिए और अपनी टीम के लिए शीर्ष रन-स्कोरर होना चाहिए । शीर्ष रन-स्कोरर के लिए टाई की स्थिति में, डेड हीट नियम लागू होते हैं । यदि कप्तान बल्लेबाजी नहीं करता है, तो इस बाजार पर दांव शून्य घोषित किए जाते हैं ।

टूर्नामेंट बाजार; 18.16 । गैर-धावक आवंटन:।

पूरी तरह से परित्यक्त टूर्नामेंट मैचों (कोई खेल नहीं) के लिए, टूर्नामेंट के योग में निम्नलिखित मान जोड़े जाते हैं:

बाजार	टी 10	टी-20	दिन	पूर्ण
छक्के	13	12	8	8
चौके	17	26	42	117
अर्द्धशतक	2	2	3	8
सदियों	0	0	1	3
विकेट	9	12	14	33
रन आउट	1	1	1	1
बतख	1	1	2	

18.17. मील के पत्थर:।

मील के पत्थर के बाजारों के लिए, 100 या अधिक का स्कोर कुल मैच या पारी मील के पत्थर की गिनती (जैसे, कुल 50/100) के प्रयोजनों के लिए 50 और 100 दोनों के रूप में गिना जाएगा ।

19. स्क्वैश; स्क्वैश शब्दकोष (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य स्क्वैश शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

अतिरिक्त अंक: तब होता है जब कोई गेम 10-10 टाई तक पहुंच जाता है । खेल तब तक जारी रहता है जब तक कि एक खिलाड़ी दो अंकों की बढ़त हासिल नहीं कर लेता ।

खेल: स्क्वैश में खेलने की एक इकाई, मानक रूप से 11 अंकों तक खेली जाती है । एक मैच आमतौर पर "बेस्ट ऑफ 5" गेम होता है ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां एक बाजार पर दांव का निपटान किया जाता है जैसे ही इन नियमों के बाजार विवरण में उल्लिखित परिणाम बिना शर्त निर्धारित किया जाता है, भले ही खिलाड़ी बाद में सेवानिवृत्त हो जाए ।

पेनल्टी पॉइंट: कोड उल्लंघन या हस्तक्षेप के कारण अंपायर द्वारा दिया गया एक बिंदु । ये स्कोर और सेटलमेंट की ओर गिनती करते हैं ।

अंक कटौती: एक आधिकारिक जुर्माना जहां अंपायर द्वारा किसी खिलाड़ी के स्कोर से अंक हटा दिए जाते हैं ।

सामान्य स्क्वैश नियम; 19.1 । निपटान समय और पुष्टि:.

सभी बाजारों पर दांव जल्द ही तय हो जाते हैं जो उस बिंदु का परिणाम तय करता है

बाजार की पुष्टि की है. अंतिम मैच के परिणाम बाजारों (विजेता, सही स्कोर, मैच हैंडीकैप) पर दांव मैच के अंतिम बिंदु के बाद तय किए जाते हैं और अंतिम स्कोर की आधिकारिक पुष्टि की जाती है ।

19.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

घटना में, मैच को स्थगित कर दिया जाता है, छोड़ दिया जाता है, या मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर पूरा नहीं किया जाता है, सभी बाजार जो एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

बाधित मैच: यदि कोई मैच बाधित होता है या कोई खिलाड़ी सेवानिवृत्त होता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो परित्याग के समय एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

19.3. सेवानिवृत्ति, अर्थदंड, और अयोग्यता:.

एक खिलाड़ी के सेवानिवृत्त होने की स्थिति में, मैच को जब्त करना, या अयोग्य घोषित किया जाना, सभी बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य होंगे ।

19.4. अंक कटौती और दंड अंक:.

आधिकारिक अंक कटौती: सभी अस्थिर बाजारों पर दांव के लिए ध्यान में रखा गया । कटौती से पहले एक प्राकृतिक निष्कर्ष पर पहुंचने वाले बाजारों पर दांव को संशोधित नहीं किया जाएगा ।

पेनल्टी पॉइंट: यदि अंपायर द्वारा पेनल्टी पॉइंट दिए जाते हैं, तो सभी इस पर दांव लगाते हैं

खेल या बिंदु के लिए बाजार खड़ा होगा और अद्यतन स्कोर के अनुसार तय किया जाएगा ।

19.5. त्रुटि सुधार: ।

स्पोर्ट्सबुक निम्नलिखित परिदृश्यों में प्रभावित बाजारों पर दांव को शून्य घोषित करने का अधिकार सुरक्षित रखता है:

गलत स्कोर: यदि बाजारों पर दांव गलत स्कोर के साथ खुला रहता है जो बाधाओं को महत्वपूर्ण रूप से प्रभावित करता है ।

गलत प्रतिभागी: यदि खिलाड़ियों या टीमों को गलत तरीके से प्रदर्शित किया जाता है

बाजार विवरण.

स्क्रैश बाजार नियम; 19.6। प्वाइंट और खेल बाधाओं:.

मैच गेम हैंडीकैप: जैसे ही बाजार विवरण में उल्लिखित हैंडीकैप लाइन को बिना शर्त निर्धारित किया गया है, इस बाजार पर दांव तय हो जाते हैं ।

19.7. ओवर / अंडर (योग): ।

जैसे ही बाजार विवरण में निर्दिष्ट लाइन तक पहुँच गया है, कुल अंक (मैच, प्रतियोगी, या खेल) या कुल खेल बाजारों पर दांव तय हो जाते हैं । यदि मैच या खेल पूरा नहीं हुआ है, तो बाजार पर दांव शून्य हैं जब तक कि परिणाम पहले से ही निर्धारित नहीं किया गया हो ।

पूर्णांक रेखाएं: यदि बाजार विवरण में एक पूर्ण संख्या रेखा की पेशकश की जाती है और अंतिम परिणाम उस उल्लिखित रेखा के बराबर होता है, तो उस बाजार पर दांव शून्य होते हैं ।

अनप्लेड गेम्स: यदि कोई विशिष्ट गेम नहीं खेला जाता है, तो उस गेम के लिए सभी संबंधित ओवर/अंडर मार्केट पर दांव शून्य हो जाएगा ।

19.8. सही स्कोर बाजार:.

प्रासंगिक अवधि के अंतिम बिंदु की पुष्टि होने के बाद मैच और गेम सही स्कोर बाजारों पर दांव तय किए जाते हैं ।

19.9. खेल अतिरिक्त अंक:.

यदि निर्णय लेने के लिए खेल में अतिरिक्त अंक की आवश्यकता नहीं है, तो बाजार पर दांव शून्य हैं ।

19.10. "वाई" अंक के बाद लीड: ।

बाजार विवरण में उल्लिखित अंकों की एक निर्दिष्ट संख्या (जैसे, गेम 1 लीड 6 अंक के बाद) के बाद किस खिलाड़ी को एक विशिष्ट गेम में अग्रणी किया जाएगा । बाजार पर दांव खेल के वाई-वें बिंदु के तुरंत बाद तय किया जाता है जैसा कि बाजार विवरण में उल्लेख किया गया है.

19.11. "एक्स" अंक के लिए रेस / गिने बिंदु जीत:.

रेस टू एक्स: शर्त लगाएं कि कौन सा खिलाड़ी अंकों की लक्ष्य संख्या (3, 5, 7, आदि) तक पहुंचने वाला पहला खिलाड़ी होगा ।) एक खेल के भीतर बाजार विवरण में उल्लेख किया है । बाजार विवरण में उल्लिखित लक्ष्य संख्या तक पहुंचने पर इस बाजार पर दांव तुरंत तय हो जाते हैं ।

प्वाइंट विजेता: शर्त लगाएं कि कौन सा खिलाड़ी बाजार विवरण में उल्लिखित एक विशिष्ट निर्दिष्ट बिंदु (जैसे, गेम 3 पॉइंट 5) जीतेगा । बाजार विवरण में उल्लिखित बिंदु की पुष्टि होने के तुरंत बाद इस बाजार पर दांव लगाए जाते हैं । लक्ष्य तक नहीं पहुंचा: यदि बाजार विवरण में निर्दिष्ट बिंदु तक पहुंचने से पहले खेल समाप्त हो जाता है, तो उस बाजार पर दांव शून्य हैं ।

20. ऑस्ट्रेलियाई नियम फुटबॉल; ऑस्ट्रेलियाई नियम शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य ऑस्ट्रेलियाई नियमों की शर्तों को समझने में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

पीछे: 1 अंक का स्कोर, गोल पोस्ट और पीछे की पोस्ट के बीच से गुजरने वाली गेंद या गोल पोस्ट से टकराने से प्राप्त होता है ।

लक्ष्य: 6 अंकों का स्कोर, दो आंतरिक (गोल) पदों के बीच गेंद को बिना छुए किक करके हासिल किया गया ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: एक निपटान सिद्धांत जहां एक बाजार पर दांव का निपटान किया जाता है जैसे ही उस बाजार के लिए प्रासंगिक परिणाम बिना शर्त निर्धारित किया जाता है, भले ही मैच बाद में छोड़ दिया गया हो ।

ओवरटाइम (अतिरिक्त समय): विजेता का निर्धारण करने के लिए कुछ नॉकआउट मैचों में खेली गई अतिरिक्त अवधि । केवल विशिष्ट बाजारों में यह शामिल है ।

नियमित समय (80 मिनट): एक मैच की निर्धारित अवधि, मानक रूप से चार 20 मिनट के क्वार्टर और ठहराव समय से मिलकर ।

टर्म (क्वार्टर): चार अवधियों में से एक जो एक मानक मिलान बनाती है ।

सामान्य ऑस्ट्रेलियाई नियम नियम; 20.1। नियमित समय निपटान (80 मिनट): ।

जब तक अन्यथा बाजार के नाम या नीचे दिए गए विशिष्ट नियमों में नहीं कहा गया है, तब तक सभी बाजारों पर दांव निर्धारित 80 मिनट के खेल के अंत में परिणाम के आधार पर तय किए जाते हैं । इसमें कोई अतिरिक्त चोट या ठहराव समय शामिल है लेकिन इसमें ओवरटाइम शामिल नहीं है ।

20.2. मैच विजेता (2-वे) और ओवरटाइम तर्क:; विजेता (2-वे): इस विशिष्ट पर दांव के निपटान के प्रयोजनों के लिए ।

खेल के बाजार परिणाम में ओवरटाइम शामिल है अगर खेला जाता है ।

ड्रा परिदृश्य: किसी प्रतियोगिता में ड्रॉ की स्थिति में जहां कोई ओवरटाइम प्रारूप प्रदान नहीं किया जाता है, 2-वे मैच विजेता बाजार पर दांव शून्य हो जाएगा ।

20.3. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

स्थगन: यदि मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर घटना को फिर से शुरू नहीं किया जाता है, तो स्थगित मैच पर एलएल मार्केट्स पर दांव शून्य हो जाएगा ।

परित्याग: यदि नियमित समय (80 मिनट) पूरा होने से पहले एक मैच छोड़ दिया जाता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

20.4. त्रुटि सुधार: ।

मैच का समय: स्पोर्ट्सबुक प्रभावित बेट्स को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है यदि बाजार में गलत मैच समय के साथ ऑड्स की पेशकश की गई थी जिसमें 2 मिनट से अधिक की त्रुटि शामिल थी ।

गलत प्रतिभागी: यदि टीम के नाम या टूर्नामेंट श्रेणी को बाजार विवरण में गलत तरीके से प्रदर्शित किया जाता है, तो स्पोर्ट्सबुक प्रभावित दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखती है ।

ऑस्ट्रेलियाई नियम बाजार नियम; 20.5। बाधा और योग:.

मैच हैंडीकैप और कुल अंक (ओवर/अंडर, ऑड/ईवन) पर दांव केवल नियमित समय (80 मिनट) के अंत में स्कोर के आधार पर तय किए जाते हैं । यदि कोई मैच 80 मिनट से पहले छोड़ दिया जाता है, तो मौजूदा स्कोर की परवाह किए बिना इन बाजारों पर दांव शून्य हैं ।

20.6. तिमाही और आधा बाजार:.

1 तिमाही: इस बाजार पर दांव पहली तिमाही के अंत में परिणाम के आधार पर तय किए जाते हैं ।

1 आधा: इस बाजार पर दांव दूसरी तिमाही के अंत में परिणाम के आधार पर तय किए जाते हैं (क्यू1 + क्यू2 का योग) ।

2 आधा: इस बाजार पर दांव केवल तीसरी और चौथी तिमाही में बनाए गए अंकों के आधार पर तय किए जाते हैं (क्यू 3 + क्यू 4 का योग) ।

परित्याग: यदि किसी विशिष्ट क्वार्टर या हाफ के दौरान किसी मैच को छोड़ दिया जाता है , तो खेल की उस अवधि के लिए सभी बाजारों पर दांव (यदि अभी तक पूरा नहीं हुआ है) और बाद की अवधि शून्य हो जाएगी ।

20.7. उच्चतम स्कोरिंग तिमाही / आधा:.

शर्त लगाएं कि कौन सा तिमाही या आधा सबसे अधिक अंक उत्पन्न करेगा ।

मृत गर्मी नियम: यदि दो या दो से अधिक तिमाहियों (या दोनों हिस्सों) का परिणाम समान उच्चतम स्कोर होता है, तो इस बाजार पर दांव मृत गर्मी नियमों (धारा 6.7.2) के तहत तय किए जाएंगे ।

20.8. स्कोर करने वाली पहली टीम: ।

बेट लगाएं कि कौन सी टीम मैच का पहला स्कोर (गोल या पीछे) रिकॉर्ड करेगी ।

प्राकृतिक निष्कर्ष: यदि किसी टीम के पहले ही स्कोर करने के बाद खेल को छोड़ दिया जाता है, तो बाजार स्टैंड पर दांव लगाया जाता है और इन नियमों के अनुसार तय किया जाता है । यदि किसी भी स्कोर से पहले खेल को छोड़ दिया जाता है, तो बाजार पर दांव शून्य हैं ।

20.9. अर्ध-समय / पूर्णकालिक (दोहरा परिणाम): ।

आधे समय पर परिणाम और नियमित समय के अंत में परिणाम पर दांव लगाएं । यदि खेल 80 मिनट के पूरा होने से पहले छोड़ दिया जाता है, तो बाजार पर दांव शून्य हैं ।

21. बॉक्सिंग; बॉक्सिंग शब्दावली ऑफ टर्म्स (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य मुक्केबाजी शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

निर्णयः राउंड की निर्धारित संख्या के अंत में न्यायाधीशों के स्कोरकार्ड द्वारा निर्धारित परिणाम । इसमें सर्वसम्मति, विभाजन और बहुमत के फैसले शामिल हैं ।

डीक्यू (अयोग्यता): जब एक लड़ाकू को बार-बार या महत्वपूर्ण रूप से नियमों को तोड़ने के लिए हारने वाला घोषित किया जाता है ।

दूरी पर जाएं: एक ऐसा परिदृश्य जहां लड़ाई सभी निर्धारित राउंड को पूरा करती है और न्यायाधीशों के स्कोरकार्ड द्वारा तय की जाती है ।

को (नॉकआउट): जब कोई फाइटर रेफरी की दस की गिनती से पहले खड़े होने और लड़ने में फिर से शुरू करने में असमर्थ होता है ।

कोई प्रतियोगिता नहीं: एक आकस्मिक चोट (आमतौर पर शुरुआती दौर में) या अन्य बाहरी हस्तक्षेप के कारण समय से पहले लड़ाई बंद हो जाने पर एक निर्णय लिया जाता है, जिसके परिणामस्वरूप कोई विजेता घोषित नहीं किया जाता है ।

टीकेओ (तकनीकी नॉकआउट): जब रेफरी, डॉक्टर या फाइटर कॉर्नर लड़ाई को रोक देता है क्योंकि फाइटर को सुरक्षित रूप से जारी रखने में असमर्थ माना जाता है ।

तकनीकी निर्णय / ड्रा: स्कोरकार्ड द्वारा निर्धारित परिणाम जब न्यूनतम संख्या में राउंड (आकस्मिक बेईमानी/चोट के कारण) के बाद लेकिन पूर्ण निर्धारित अवधि से पहले लड़ाई रोक दी जाती है ।

सामान्य मुक्केबाजी नियम; 21.1। आधिकारिक परिणाम और अंतिमता: ।

सभी दांव बाउट के अंत में शासी निकाय या रिंग उद्घोषक द्वारा घोषित आधिकारिक परिणाम के आधार पर तय किए जाते हैं । बाद में अपील या परिणाम में परिवर्तन (जैसे, दवा परीक्षण या बाद में खोजी गई तकनीकी त्रुटियों के कारण) निपटान उद्देश्यों के लिए मान्यता प्राप्त नहीं हैं ।

21.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

यदि कोई लड़ाई स्थगित या रद्द की जाती है, तो सभी दांव वैध रहते हैं यदि लड़ाई मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर होती है । यदि देरी 48 घंटे से अधिक हो जाती है, तो सभी अस्थिर दांव शून्य घोषित किए जाएंगे ।

बाधित मैच: यदि कोई मैच शुरू होने के बाद बाधित होता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

21.3. कोई प्रतियोगिता नहीं: ।

एक लड़ाई की स्थिति में आधिकारिक तौर पर "कोई प्रतियोगिता नहीं" घोषित की जाती है, मैच पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

21.4. अनुसूचित दौर में परिवर्तन:.

यदि लड़ाई शुरू होने से पहले राउंड की निर्धारित संख्या बदल दी जाती है, तो "कुल राउंड," "सटीक राउंड बेटिंग," "जीत की विधि," और "दूरी के अंदर" बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । मैच विजेता बाजार पर दांव मान्य रहेगा.

21.5. घंटी का जवाब देने में विफलता: ।

यदि कोई लड़ाकू अगले दौर के लिए घंटी का जवाब देने में विफल रहता है, तो उनके प्रतिद्वंद्वी को निपटान उद्देश्यों के लिए पिछले दौर में लड़ाई जीतने के लिए माना जाएगा ।

मुक्केबाजी बाजार के नियम; 21.6। मैच विजेता (2-वे बनाम 3-वे):।

विजेता (2-वे): लड़ाई के विजेता पर दांव लगाएं । यदि लड़ाई ड्रॉ (बहुमत या तकनीकी ड्रॉ सहित) में समाप्त होती है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हैं ।

1एक्स 2 (फाइट रिजल्ट): ड्रॉ सहित परिणाम पर दांव लगाएं । यदि लड़ाई ड्रॉ में समाप्त होती है, तो "ड्रा (एक्स)" बाजार चयन पर दांव विजेता होता है ।

21.7. कुल राउंड (ओवर / अंडर): ।

उस दौर और समय पर दांव लगाएं जिसमें लड़ाई खत्म हो जाएगी ।

"हाफ-राउंड" नियम: इस बाजार के निपटान के लिए, "हाफ-राउंड" को संबंधित राउंड के ठीक 1 मिनट और 30 सेकंड के रूप में परिभाषित किया गया है ।

9.5 के तहत:इस बाजार के लिए लड़ाई 1 वें दौर के 30: 10 से पहले समाप्त होनी चाहिए ।

9.5 से अधिक:इस बाजार के लिए लड़ाई 1 वें दौर के 30: 10 बजे या उसके बाद समाप्त होनी चाहिए ।

विशिष्ट उदाहरण:यदि कोई लड़ाई 2 राउंड के 29: 2 पर समाप्त होती है, तो इसे 1.5 से कम के रूप में बसाया जाता है । यदि यह 2:30 या बाद के 2 दौर में समाप्त होता है, तो इसे 1.5 से अधिक के रूप में बसाया जाता है ।

21.8. विजय की विधि: ।

केओ/टीकेओ / डीक्यू: इसमें नॉकआउट, तकनीकी नॉकआउट या अयोग्यता शामिल है ।

निर्णय / तकनीकी निर्णय: न्यायाधीशों के स्कोरकार्ड के आधार पर एक जीत ।

ड्रा: इसमें बहुसंख्यक ड्रा या तकनीकी ड्रा शामिल है ।

अयोग्यता (डीक्यू): निपटान उद्देश्यों के लिए, अयोग्यता द्वारा जीत को केओ/टीकेओ के रूप में गिना जाता है ।

21.9. विजेता और सटीक दौर:.

फाइटर और उस विशिष्ट दौर पर दांव लगाएं जिसमें वे केओ, टीकेओ या डीक्यू से जीतते हैं ।

यदि लड़ाई निर्धारित अंत से पहले एक तकनीकी निर्णय द्वारा तय की जाती है, तो इस बाजार पर सभी दांव नुकसान के रूप में तय किए जाते हैं ।

21.10. क्या लड़ाई दूरी तय करेगी?

इस बात पर दांव लगाएं कि लड़ाई सभी निर्धारित राउंड को पूरा करेगी या नहीं । तकनीकी निर्णय अपवाद: यदि राउंड की पूरी संख्या पूरी होने से पहले एक तकनीकी निर्णय (न्यायाधीशों के स्कोरकार्ड) द्वारा एक लड़ाई को रोक दिया जाता है और तय किया जाता है, तो लड़ाई को दूरी नहीं माना जाता है ।

22. एमएमए; एमएमए शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य एमएमए शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं

करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

निर्णयः निर्धारित राउंड (सर्वसम्मति, विभाजन या बहुमत) के अंत में न्यायाधीशों के स्कोरकार्ड द्वारा निर्धारित परिणाम ।

को (नॉकआउट): जब एक लड़ाकू बेहोश हो जाता है या कानूनी हमलों के कारण अपना बचाव करने में असमर्थ होता है ।

कोई प्रतियोगिता नहीं: एक आकस्मिक चोट (लड़ाई की शुरुआत में) या अन्य बाहरी हस्तक्षेप के कारण समय से पहले लड़ाई बंद हो जाने पर एक निर्णय लिया जाता है, जिसके परिणामस्वरूप कोई विजेता नहीं होता है ।

सबमिशन: जब कोई फाइटर सिग्नल करता है तो वे प्रतिद्वंद्वी या कैनवास को टैप करके या मौखिक सबमिशन करके लड़ाई को रोकना चाहते हैं ।

टीकेओ (तकनीकी नॉकआउट): जब रेफरी, डॉक्टर या कॉर्नर लड़ाई को रोक देता है क्योंकि एक फाइटर अब सुरक्षित रूप से अपना बचाव नहीं कर सकता है ।

तकनीकी निर्णय: जब न्यायाधीशों को लड़ाई में स्कोर करने के लिए पर्याप्त संख्या में राउंड बीत जाने के बाद आकस्मिक चोट के कारण लड़ाई रोक दी जाती है ।

तकनीकी सबमिशन: जब रेफरी लड़ाई को रोक देता है क्योंकि एक फाइटर सबमिशन में फंस जाता है और या तो बेहोश हो जाता है या गंभीर चोट के आसन्न खतरे में होता है ।

सामान्य एमएमए नियम; 22.1। निपटान समय और अंतिमता: ।

लड़ाई के तुरंत बाद घोषित आधिकारिक परिणाम के आधार पर सभी बाजारों पर दांव तय किए जाते हैं । बाद में अपील, अयोग्यता, या एथलेटिक आयोगों द्वारा परिणाम में संशोधन (जैसे, दवा परीक्षण या बाद में खोजी गई तकनीकी त्रुटियों के कारण) निपटान उद्देश्यों के लिए मान्यता प्राप्त नहीं हैं ।

22.2. घंटी का जवाब देने में विफलता (स्टूल रिटायरमेंट): यदि कोई फाइटर अगले राउंड के लिए घंटी का जवाब देने में विफल रहता है (जैसे, ब्रेक के दौरान स्टूल पर रिटायर होता है), तो उनके प्रतिद्वंद्वी को निपटान उद्देश्यों के लिए पिछले दौर में लड़ाई जीतने के लिए माना जाएगा ।

उदाहरण: यदि कोई फाइटर राउंड 2 की समाप्ति के बाद और राउंड 3 की शुरुआत से पहले रिटायर हो जाता है, तो आधिकारिक जीतने वाला राउंड राउंड 2 होता है ।

22.3. स्थगन और परित्याग (48-घंटे का नियम): यदि कोई लड़ाई स्थगित या रद्द की जाती है, तो उस लड़ाई पर सभी दांव वैध रहते हैं यदि लड़ाई मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर होती है । यदि देरी 48 घंटे से अधिक हो जाती है, तो उस लड़ाई पर सभी अस्थिर दांव शून्य हो जाएंगे ।

बाधित मैच: यदि कोई लड़ाई शुरू होने के बाद बाधित हो जाती है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

22.4. निकासी और प्रतिस्थापन:.

क्या संबंधित सेनानियों में से किसी एक की वापसी या प्रतिस्थापन होना चाहिए, लड़ाई पर सभी दांव शून्य होंगे ।

22.5. कोई प्रतियोगिता नहीं: ।

एक लड़ाई की स्थिति में आधिकारिक तौर पर "कोई प्रतियोगिता नहीं" घोषित की जाती है, मैच पर सभी दांव शून्य घोषित किए जाएंगे ।

22.6. अनुसूचित दौर में परिवर्तन:.

यदि लड़ाई शुरू होने से पहले राउंड की निर्धारित संख्या बदल दी जाती है, तो "कुल राउंड," "विजेता और सटीक राउंड," और "जीतने की विधि" बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । मैच विजेता (2-वे/3-वे) बाजारों पर दांव मान्य रहेगा ।

एमएमए बाजार नियम; 22.7। मैच विजेता (2-वे बनाम 3-वे):।

विजेता (लड़ाई जीतने के लिए): विजेता पर दांव लगाएं । यदि लड़ाई ड्रॉ (बहुमत या तकनीकी ड्रॉ सहित) में समाप्त होती है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हैं ।

1एक्स 2 (फाइट रिजल्ट): ड्रॉ सहित परिणाम पर दांव लगाएं । यदि ड्रॉ घोषित किया जाता है, तो "ड्रा (एक्स)" बाजार चयन पर दांव विजेता होते हैं ।

22.8. कुल राउंड (ओवर/अंडर): राउंड और टाइम सेगमेंट पर दांव लगाएं जिसमें लड़ाई समाप्त हो जाएगी ।

"2:30 "नियम: इस बाजार के निपटान उद्देश्यों के लिए," आधे दौर " को संबंधित दौर के ठीक 2 मिनट और 30 सेकंड के रूप में परिभाषित किया गया है ।

2.5 राउंड से अधिक:लड़ाई 2 राउंड के 30: 3 अंक के बाद समाप्त होनी चाहिए । यदि यह ठीक 2: 30 बजे समाप्त होता है, तो इसे खत्म कर दिया जाता है ।

2.5 राउंड के तहत: लड़ाई 2 राउंड के 30:3 अंक से पहले समाप्त होनी चाहिए ।

बिंदु-पांच (।5) लाइनें:यदि कोई फिनिश 2: 29 या उससे पहले होती है, तो यह उस राउंड के 0.5 से कम है । यदि यह 2:30 या बाद में होता है, तो यह 0.5 से अधिक है ।

22.9. जीतने की विधि (विस्तृत): लड़ाई का फैसला करने के विशिष्ट तरीके पर दांव लगाएं:

केओ / टीकेओ: इसमें शामिल हैं: ।

स्ट्राइक (खड़े या कैनवास पर) के कारण रेफरी स्टॉपेज ।

रिंगसाइड डॉक्टर द्वारा ठहराव ।

एक लड़ाकू कोने/टीम द्वारा ठहराव ।

चोट के कारण ब्रेक के दौरान सेवानिवृत्त होने वाला एक लड़ाकू ।

अयोग्यता (डीक्यू): निपटान उद्देश्यों के लिए, एक डीक्यू को केओ/टीकेओ के रूप में गिना जाता है ।

सबमिशन: इसमें शामिल हैं: ।

भौतिक टैप-आउट।

तकनीकी सबमिशन (रेफरी स्टॉपेज) ।

मौखिक सबमिशन (स्ट्राइक के कारण किए गए सहित) ।

निर्णय: इसमें सर्वसम्मति, विभाजन या बहुमत का निर्णय शामिल है । इसमें तकनीकी निर्णय भी शामिल हैं ।

22.10. विजेता और सटीक दौर (विस्तृत): लड़ाकू और उस विशिष्ट दौर पर दांव लगाएं जिसमें लड़ाई समाप्त होती है ।

जीतने की स्थिति: जीतने के लिए इस बाजार पर दांव लगाने के लिए, फाइटर को केओ, टीकेओ, डीक्यू या उस राउंड के भीतर सबमिशन से जीतना होगा ।

घंटी का जवाब देने में विफलता: यदि कोई लड़ाकू अगले दौर के लिए घंटी का जवाब देने में विफल रहता है, तो प्रतिद्वंद्वी को पिछले दौर में विजेता माना जाता है (नियम 22.2 के अनुसार) ।

निर्णय और तकनीकी निर्णय: एक तकनीकी निर्णय की स्थिति में (लड़ाई के अंत से पहले ठहराव जहां विजेता न्यायाधीशों के स्कोरकार्ड द्वारा निर्धारित किया जाता है) या पूर्ण निर्धारित दूरी के अंत में एक निर्णय, विशिष्ट राउंड बाजारों पर सभी दांव घाटे के रूप में तय किए जाएंगे ।

स्पष्टीकरण: इस बाजार के निपटान उद्देश्यों के लिए, एक तकनीकी निर्णय को अंकों (स्कोरकार्ड) पर जीत के रूप में माना जाता है । चूंकि यह राउंड के भीतर फिनिश (स्टॉपेज) नहीं है, इसलिए यह किसी भी विशिष्ट राउंड में जीत के रूप में नहीं गिना जाता है, भले ही लड़ाई को रोक दिया गया हो ।

22.11. क्या लड़ाई दूरी तय करेगी? इस बात पर दांव लगाएं कि लड़ाई जजों के स्कोरकार्ड में जाएगी या नहीं ।

तकनीकी निर्णय नियम: यदि राउंड की पूरी संख्या पूरी होने से पहले एक तकनीकी निर्णय द्वारा एक लड़ाई को रोक दिया जाता है और तय किया जाता है, तो लड़ाई को दूरी नहीं माना जाता है ।

23. गोल्फ; गोल्फ शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य गोल्फ शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

2-बॉल / 3-बॉल: एक विशिष्ट समूह में किस खिलाड़ी पर दांव लगाना एक निर्दिष्ट दौर में सबसे कम स्कोर प्राप्त करेगा ।

डेड हीट: एक सेटलमेंट नियम तब लागू होता है जब दो या दो से अधिक खिलाड़ी एक विशिष्ट स्थिति के लिए समान स्कोर के साथ समाप्त होते हैं ।

पहला राउंड लीडर: वह खिलाड़ी जो पहले 18 होल के अंत में टूर्नामेंट का नेतृत्व करता है ।

मेक / मिस द कट: इस बात पर दांव लगाएं कि कोई खिलाड़ी किसी टूर्नामेंट के अंतिम दौर के लिए क्वालीफाई करेगा या नहीं (आमतौर पर शीर्ष 65 खिलाड़ी और 36 होल के बाद संबंध) ।

प्ले-ऑफ: निर्धारित संख्या में छेदों के बाद टाई होने की स्थिति में विजेता का निर्धारण करने के लिए खेले गए अतिरिक्त छेद ।

टी-ऑफ: किसी राउंड या टूर्नामेंट के पहले शॉट को मारने की क्रिया ।

टूर्नामेंट एकमुश्त: पूरे टूर्नामेंट के विजेता (किसी भी प्ले-ऑफ सहित) पर दांव लगाना ।

सामान्य गोल्फ नियम; 23.1। खिलाड़ी भागीदारी (टी-ऑफ नियम):।

एक खिलाड़ी को एक टूर्नामेंट या एक विशिष्ट दौर में खेला जाता है, जब वे बंद हो जाते हैं ।

निकासी: यदि कोई खिलाड़ी वापस ले लेता है, सेवानिवृत्त हो जाता है, या टीड ऑफ होने के बाद अयोग्य हो जाता है, तो उस खिलाड़ी बाजारों पर सभी दांव खो जाने के रूप में तय किए जाएंगे, बशर्ते बाजार तय हो ।

गैर-धावक: यदि कोई खिलाड़ी भाग नहीं लेता है (टी ऑफ नहीं करता है), तो उस खिलाड़ी के बाजार चयन पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

23.2. परिणाम अंतिमता और ट्रॉफी प्रस्तुति:।

ट्रॉफी प्रस्तुति के समय संबंधित टूर की आधिकारिक साइट (जैसे, पीजीए टूर, यूरोपीय टूर) द्वारा प्रदान किए गए आधिकारिक परिणामों के आधार पर सभी बाजारों पर दांव तय किए जाते हैं ।

आधिकारिक परिणाम/ट्रॉफी प्रस्तुति के बाद किए गए किसी भी बाद की अयोग्यता या संशोधन को निपटान उद्देश्यों के लिए मान्यता नहीं दी जाएगी ।

23.3. देरी और निलंबन:.

किसी भी देरी (जैसे, बारिश, अंधेरा) के मामले में, सभी अस्थिर बाजारों पर दांव अस्थिर रहते हैं और जैसे ही राउंड या टूर्नामेंट फिर से शुरू होगा, ट्रेडिंग जारी रहेगी । जब तक आधिकारिक टूर्नामेंट संरचना के भीतर घटना पूरी हो जाती है तब तक दांव खड़े रहते हैं ।

23.4. छेद का परित्याग और कमी: ।

टूर्नामेंट छोड़ दिया गया: यदि किसी टूर्नामेंट को आधिकारिक तौर पर निर्धारित संख्या में छेद पूरा होने से पहले छोड़ दिया जाता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे । अंतिम पूर्ण दौर के बाद रखा गया कोई भी दांव भी शून्य होगा ।

कम प्रारूप: खराब मौसम या इसी तरह के कारणों से प्रभावित टूर्नामेंटों में, खेले गए राउंड की संख्या की परवाह किए बिना आधिकारिक परिणाम पर दांव लगाए जाएंगे, बशर्ते टूर्नामेंट आयोजक द्वारा आधिकारिक विजेता घोषित किया जाए ।

एकमुश्त अपवाद: यदि कोई टूर्नामेंट कम हो जाता है, तो अंतिम पूर्ण दौर से पहले लगाए गए एकमुश्त दांव को ट्रॉफी से सम्मानित खिलाड़ी पर निपटाया जाएगा ।

23.5. त्रुटि सुधार: ।

गलत स्कोर: यदि बाजारों पर दांव गलत स्कोर के साथ खुला रहता है जो बाधाओं को महत्वपूर्ण रूप से प्रभावित करता है, तो स्पोर्ट्सबुक संबंधित दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

बाजार विवरण, स्पोर्ट्सबुक संबंधित दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है.

गोल्फ बाजार नियम.

23.6. टूर्नामेंट विजेता (एकमुश्त): पूरे टूर्नामेंट के विजेता पर दांव लगाएं ।

* प्ले-ऑफ: आधिकारिक प्ले-ऑफ के परिणाम को निपटान उद्देश्यों के लिए ध्यान में रखा जाता है । ट्रॉफी से सम्मानित खिलाड़ी विजेता है ।

23.7. मैच-अप (2-बॉल, 3-बॉल, 4-बॉल): ।

शर्त लगाएं कि कौन सा खिलाड़ी सूचीबद्ध दौर में सबसे कम स्कोर शूट करेगा ।

2-बॉल: इस बाजार पर दांव शून्य हैं यदि दोनों प्रतियोगी प्रभावित दौर के लिए समान स्कोर प्राप्त करते हैं (जब तक कि "टाई" या "ड्रा" बाजार विकल्प की पेशकश नहीं की गई थी) । यदि दोनों खिलाड़ी एक ही छेद में सेवानिवृत्त होते हैं, तो बाजार पर दांव शून्य हैं ।

3-बॉल: तीन खिलाड़ियों के बीच सबसे कम स्कोर पर दांव लगाएं । यदि दो या दो से अधिक खिलाड़ी सबसे कम स्कोर के लिए टाई करते हैं तो डेड हीट नियम (धारा 6.7.2) लागू होते हैं ।

परित्याग: यदि निर्दिष्ट दौर पूरा होने से पहले छोड़ दिया जाता है, तो उस विशिष्ट बाजार पर सभी दांव शून्य होंगे ।

23.8. स्थान बाजार (शीर्ष 5, शीर्ष 10, शीर्ष 20, आदि ।):.

उस खिलाड़ी पर दांव लगाएं जो अंतिम वर्गीकरण में पदों की एक निर्दिष्ट सीमा के भीतर समाप्त होगा ।

डेड हीट नियम: यदि कई खिलाड़ी एक ही स्थिति के साथ समाप्त होते हैं, जिसके परिणामस्वरूप उपलब्ध "टॉप एक्स" स्पॉट की तुलना में अधिक विजेता होते हैं, तो डेड हीट नियम (धारा 6.7.2) केवल बंधे हुए खिलाड़ियों पर लागू होंगे ।

परित्याग: यदि टूर्नामेंट पूरा होने से पहले छोड़ दिया जाता है, तो इन बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

23.9. एक नामित खिलाड़ी की फिनिशिंग स्थिति:।

में उल्लिखित एक विशिष्ट खिलाड़ी के लिए परिष्करण पदों की सटीक या सीमा पर दांव लगाएं

परिष्करण स्थिति के लिए टाई की स्थिति में, बंधी हुई स्थिति मायने रखती है ।

उदाहरण: 4 अन्य खिलाड़ियों के साथ 7 वें स्थान के लिए एक टाई 7 वें स्थान की अंतिम स्थिति के रूप में गिना जाएगा ।

23.10. राउंड लीडर का अंत: ।

इस बाजार के लिए निपटान निर्दिष्ट दौर के अंत में आधिकारिक टूर्नामेंट स्कोर पर आधारित है । यदि दो या दो से अधिक खिलाड़ी एक ही स्कोर के साथ राउंड का नेतृत्व करते हैं तो डेड हीट नियम लागू होते हैं । एक खिलाड़ी को इस बाजार पर दांव लगाने के लिए उस विशिष्ट दौर में एक शॉट मारना चाहिए । यदि दौर पूरा नहीं हुआ है, तो बाजार पर दांव शून्य हैं ।

23.11. कट मिस:.

इस बात पर दांव लगाएं कि कोई खिलाड़ी अंतिम राउंड के लिए क्वालीफाई करने में असफल होगा या नहीं ।

इस बाजार पर दांव 2 राउंड के अंत में तय किए जाते हैं (या जब भी आधिकारिक तौर पर कटौती की जाती है) ।

यदि 2 राउंड पूरा होने से पहले टूर्नामेंट को छोड़ दिया जाता है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हो जाएगा ।

23.12. समूह सट्टेबाजी:.

विजेता पर दांव निर्दिष्ट समूह के बीच टूर्नामेंट के अंत में उच्चतम स्थान प्राप्त करने वाला खिलाड़ी है ।

मृत गर्मी नियम तब तक लागू होते हैं जब तक कि विजेता प्ले-ऑफ द्वारा निर्धारित नहीं किया जाता है ।

यदि समूह का केवल एक प्रतियोगी टूर्नामेंट शुरू करता है, तो उस समूह के बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

23.13. होल और स्टेट बाजार:.

होल एंड होल ग्रुप: यदि समूह में सूचीबद्ध कोई खिलाड़ी सेवानिवृत्त हो जाता है, तो सभी संबंधित और अस्थिर "होल" और "होल एक्स टू वाई" बाजार शून्य हो जाएंगे । पेनल्टी पॉइंट्स: सम्मानित किए गए किसी भी पेनल्टी स्ट्रोक को निपटान उद्देश्यों के लिए खिलाड़ी के स्कोर में शामिल किया जाता है ।

24.मोटरसाइकिल रेसिंग; मोटरसाइकिल रेसिंग शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य मोटरसाइकिल रेसिंग शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है. अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

वर्गीकरण: दौड़ के अंत में शासी निकाय (जैसे, एफआईएम) द्वारा निर्धारित सवारों की आधिकारिक अंतिम स्थिति ।

डीएनएफ (समाप्त नहीं हुआ): एक सवार जिसने दौड़ शुरू की लेकिन फिनिश लाइन को पार करने या आवश्यक संख्या में अंतराल को पूरा करने में विफल रहा ।

डीएनएस (शुरू नहीं हुआ): एक सवार जो दौड़ने के लिए निर्धारित था, लेकिन वार्म-अप लैप शुरू नहीं किया था ।

पोडियम: एक दौड़ में शीर्ष तीन फिनिशर जो आधिकारिक ट्रॉफी समारोह में भाग लेते हैं ।

ध्रुव की स्थिति: शुरुआती लाइन पर पहली ग्रिड स्थिति, सबसे तेज योग्यता समय के साथ सवार को प्रदान की जाती है ।

वार्म-अप लैप: टायर और इंजन को ऑपरेटिंग तापमान पर लाने के लिए दौड़ शुरू होने से ठीक पहले सवारों द्वारा ली गई गोद ।

सामान्य मोटरसाइकिल रेसिंग नियम; 24.1। आधिकारिक परिणाम और पोडियम प्रस्तुति:।

पोडियम प्रस्तुति के समय शासी निकाय के आधिकारिक वर्गीकरण के आधार पर सभी दौड़ बाजारों पर दांव लगाए जाते हैं ।

बाद में अयोग्यता, दंड, या परिणामों में संशोधन (उदाहरण के लिए, घंटों या दिनों बाद खोजे गए तकनीकी उल्लंघनों के कारण) को निपटान उद्देश्यों के लिए मान्यता नहीं दी जाएगी ।

24.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

यदि किसी ईवेंट को स्थगित या छोड़ दिया जाता है, तो उस ईवेंट पर सभी दांव मान्य रहते हैं, बशर्ते ईवेंट मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू हो जाए ।

यदि भविष्य में घटना को 48 घंटे से अधिक समय तक पुनर्निर्धारित किया जाता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

24.3. दौड़ शुरू और भागीदारी:.

वार्म-अप लैप शुरू करने के बाद एक राइडर को दौड़ शुरू करने के लिए माना जाता है ।

यदि कोई राइडर वार्म-अप लैप शुरू करने में विफल रहता है, तो उन्हें एक गैर-धावक माना जाता है, और उस राइडर के बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

यदि कोई राइडर वार्म-अप लैप शुरू करता है लेकिन दौड़ शुरू करने या समाप्त करने में विफल रहता है, तो उस राइडर के बाजारों पर दांव नुकसान के रूप में तय किया जाएगा ।

24.4. बाधित दौड़:.

यदि एक दौड़ को रोक दिया जाता है (लाल-ध्वजांकित) और शासी निकाय द्वारा एक आधिकारिक परिणाम घोषित किया जाता है, तो उस परिणाम के आधार पर दांव का निपटान किया जाएगा, चाहे ठहराव से पहले पूरा किए गए अंतराल की संख्या कुछ भी हो । यदि शासी निकाय द्वारा कोई आधिकारिक परिणाम घोषित नहीं किया जाता है, तो सभी अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

मोटरसाइकिल रेसिंग बाजार नियम; 24.5। रेस विजेता:.

दौड़ जीतने वाले सवार पर दांव लगाएं । इस बाजार का निपटान पोडियम प्रस्तुति पर आधारित है । यदि राइडर वार्म-अप लैप शुरू नहीं करता है, तो सभी प्रभावित दांव शून्य हैं ।

24.6. शीर्ष एक्स फिनिश बाजार (शीर्ष 3, 5, 10, आदि ।): आधिकारिक अंतिम वर्गीकरण में निर्दिष्ट शीर्ष "एक्स" पदों के भीतर एक नामित सवार समाप्त होगा या नहीं, इस पर दांव लगाएं ।

डेड हीट एप्लिकेशन: यदि निर्दिष्ट "टॉप एक्स" पदों में परिष्करण करने वाले सवारों की संख्या उपलब्ध जीतने वाले स्लॉट की संख्या से अधिक है (उदाहरण के लिए, यदि दो सवारों को एक ही फिनिश टाइम/स्थिति के साथ श्रेय दिया जाता है और अंतिम शीर्ष 10 स्थान के लिए बांधा जाता है), डेड हीट नियम (धारा 6.7.2) बंधे हुए चयनों पर

आधिकारिक रैंकिंग: इस बाजार का निपटान पोडियम प्रस्तुति के समय शासी निकाय के आधिकारिक वर्गीकरण पर सख्ती से आधारित है । यदि आधिकारिक परिणाम एक ही रैंक पर कई सवारों को सूचीबद्ध करता है, तो वे सभी उस स्थिति में समाप्त हो गए हैं ।

परित्याग नियम: यदि किसी दौड़ को शुरू करने के बाद छोड़ दिया जाता है, तो किसी भी "टॉप एक्स" बाजारों पर दांव जो आधिकारिक तौर पर दौड़ के ठहराव के समय शासी निकाय के वर्गीकरण द्वारा निर्धारित नहीं किए गए हैं, शून्य होंगे ।

अयोग्यता: पोडियम प्रस्तुति के बाद लागू की गई बाद की अयोग्यता या दंड को निपटान उद्देश्यों के लिए मान्यता नहीं दी जाएगी ।

24.7. हेड-टू-हेड (एच 2 एच) मैच-अप: ।

शर्त दो नामित सवारों में से किस पर उच्च वर्गीकरण प्राप्त होगा ।

इस बाजार पर दांव लगाने के लिए दोनों सवारों को शुरू करना होगा (वार्म-अप लैप शुरू करना) ।

यदि एक सवार समाप्त करने में विफल रहता है (डीएनएफ) जबकि दूसरा दौड़ पूरी करता है, तो दौड़ पूरी करने वाला सवार विजेता होता है ।

यदि दोनों सवार समाप्त करने में विफल रहते हैं (डीएनएफ), सबसे अधिक लैप पूरा करने वाले राइडर को विजेता माना जाता है । यदि दोनों सवार एक ही गोद में रिटायर होते हैं, तो बाजार पर दांव शून्य है ।

24.8. समूह सट्टेबाजी:.

शर्त जिस पर एक निर्दिष्ट समूह से सवार उच्चतम परिष्करण स्थिति प्राप्त करेगा ।

मृत गर्मी नियम (धारा 6.7.2) लागू होते हैं यदि समूह में दो या दो से अधिक सवार एक ही वर्गीकरण के साथ समाप्त होते हैं या एक ही गोद में सेवानिवृत्त होते हैं ।

24.9. प्रोप मार्केट्स (सबसे तेज़ लैप / पोल पोजीशन): ।

सबसे तेज़ गोद: इस बाजार पर दांव दौड़ के दौरान शासी निकाय द्वारा दर्ज आधिकारिक गोद समय के आधार पर तय किए जाते हैं । पोल स्थिति: इस बाजार एआर पर दांव योग्यता सत्र के अंतिम परिणामों के आधार पर बसे. योग्यता सत्र की समाप्ति के बाद लागू किसी भी ग्रिड दंड को निपटान उद्देश्यों के लिए नहीं माना जाता है ।

25.एथलेटिक्स; एथलेटिक्स शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य एथलेटिक्स शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

शुरू नहीं हुआ (डीएनएस): एक प्रतिभागी जो किसी ईवेंट के लिए सूचीबद्ध है, लेकिन स्टार्ट लाइन को पार नहीं करता है या शुरुआती ब्लॉक में प्रवेश नहीं करता है ।

अयोग्यता(डीक्यू): जब किसी एथलीट को तकनीकी उल्लंघन (जैसे, झूठी शुरुआत, लेन उल्लंघन) के लिए किसी घटना से हटा दिया जाता है ।

अंतिम: किसी घटना में निर्णायक दौड़ या प्रयास जो पदक विजेताओं और अंतिम वर्गीकरण को निर्धारित करता है ।

हीट / क्वालीफाइंग: प्रारंभिक राउंड यह निर्धारित करने के लिए उपयोग किया जाता है कि कौन से एथलीट फाइनल में आगे बढ़ते हैं ।

* पदक समारोह: स्वर्ण, रजत और कांस्य पदक की आधिकारिक प्रस्तुति । यह निपटान का प्राथमिक बिंदु है ।

व्यक्तिगत सर्वश्रेष्ठ (पीबी): किसी एथलीट द्वारा अपने करियर में प्राप्त सर्वोत्तम परिणाम (समय, दूरी या ऊंचाई) ।

सीज़न बेस्ट (एसबी): वर्तमान कैलेंडर वर्ष या सीज़न के भीतर किसी एथलीट द्वारा प्राप्त सर्वोत्तम परिणाम ।

सामान्य एथलेटिक्स नियम; 25.1। आधिकारिक परिणाम और अंतिमता: ।

पदक समारोह या पोडियम प्रस्तुति के समय शासी निकाय (जैसे, विश्व एथलेटिक्स, आईओसी) द्वारा पुष्टि किए गए आधिकारिक परिणामों के आधार पर सभी दांव तय किए जाते हैं ।

किसी भी बाद की अयोग्यता या परिणामों में परिवर्तन (उदाहरण के लिए, पूर्वव्यापी डोपिंग परीक्षण या कुछ दिनों बाद दायर तकनीकी अपील के कारण) को निपटान उद्देश्यों के लिए मान्यता नहीं दी जाएगी ।

25.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

यदि कोई ईवेंट स्थगित या रद्द किया जाता है, तो ईवेंट पर सभी दांव मान्य रहते हैं, बशर्ते ईवेंट मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू हो जाए ।

यदि घटना को 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू नहीं किया जाता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

25.3. भागीदारी (गैर धावक कोई शर्त):.

यदि कोई एथलीट इवेंट (डीएनएस) शुरू नहीं करता है, तो उस एथलीट पर सभी दांव शून्य हैं ।

एक एथलीट को एक बार स्टार्ट लाइन पार करने या अपनी विशिष्ट गर्मी या फाइनल के लिए शुरुआती ब्लॉकों में प्रवेश करने के बाद शुरू किया गया माना जाता है । एक बार एक एथलीट शुरू होने के बाद, एथलीट स्टैंड के लिए बाजारों पर सभी दांव इस बात की परवाह किए बिना कि वे दौड़ पूरी करते हैं या अयोग्य हैं ।

एथलेटिक्स बाजार नियम; 25.4। घटना विजेता:.

उस एथलीट पर दांव लगाएं जो स्वर्ण पदक जीतेगा या आधिकारिक वर्गीकरण में पहले स्थान पर रहेगा ।

यदि घटना कई हीट और फाइनल में तय की जाती है, तो विजेता वह एथलीट होता है जो पिछले हीट में दर्ज समय की परवाह किए बिना फाइनल जीतता है ।

25.5. शीर्ष एक्स फिनिश बाजार (शीर्ष 3, 5, 10, आदि ।):.

आधिकारिक अंतिम वर्गीकरण में निर्दिष्ट शीर्ष "एक्स" पदों के भीतर एक नामित एथलीट समाप्त होगा या नहीं, इस पर दांव लगाएं ।

डेड हीट एप्लिकेशन: यदि निर्दिष्ट "टॉप एक्स" पदों में परिष्करण करने वाले एथलीटों की संख्या उपलब्ध जीतने वाले स्लॉट की संख्या से अधिक है (उदाहरण के लिए, दो उच्च कूदने वाले समान ऊंचाई साझा करते हैं और "संयुक्त 3 जी" स्थान रिकॉर्ड करते हैं जब केवल एक शीर्ष 3 स्लॉट रहता है), डेड हीट नियम (धारा 6.7.2) बंधे चयनों पर लागू

आधिकारिक रैंकिंग: इस बाजार का निपटान कड़ाई से पदक समारोह या आधिकारिक पोडियम प्रस्तुति के समय शासी निकाय द्वारा पुष्टि किए गए आधिकारिक परिणामों पर आधारित है । यदि आधिकारिक परिणाम एक ही रैंक पर कई एथलीटों को सूचीबद्ध करते हैं, तो वे सभी निपटान उद्देश्यों के लिए उस स्थिति में समाप्त हो गए हैं ।

अयोग्यता: आधिकारिक पदक समारोह या अंतिम वर्गीकरण प्रकाशित होने के बाद होने वाले परिणामों में अयोग्यता या संशोधन को निपटान उद्देश्यों के लिए मान्यता नहीं दी जाएगी ।

25.6. हेड-टू-हेड (एच 2 एच) मैच-अप: ।

शर्त लगाओ कि दो नामित एथलीटों में से कौन उच्च परिष्करण स्थिति प्राप्त करेगा ।

उन्नति तर्क: यदि एथलीट अलग-अलग हीट में प्रतिस्पर्धा कर रहे हैं, तो जो सबसे दूर के चरण में आगे बढ़ता है (जैसे, फाइनल बनाता है) वह विजेता होता है ।

एक ही चरण उन्मूलन: यदि दोनों एथलीटों को एक ही दौर में समाप्त कर दिया जाता है (उदाहरण के लिए, दोनों सेमीफाइनल से आगे बढ़ने में विफल रहते हैं), तो उस विशिष्ट दौर में तेज आधिकारिक समय/बेहतर दूरी वाले को विजेता माना जाता है ।

मृत गर्मी: यदि दोनों एथलीट एक ही दौर में सटीक एक ही समय/दूरी रिकॉर्ड करते हैं और न ही आगे बढ़ते हैं, तो बाजार पर दांव शून्य हो जाएगा जब तक कि मृत गर्मी नियम लागू न हों ।

प्रारंभ आवश्यकता: दोनों एथलीटों को खड़े होने के लिए संबंधित एथलीटों पर इस बाजार पर दांव लगाने के लिए कार्यक्रम शुरू करना चाहिए । यदि एक एथलीट डीएनएस है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हैं ।

25.7. समूह सट्टेबाजी:.

शर्त लगाएं कि एक निर्दिष्ट समूह का कौन सा एथलीट उच्चतम परिष्करण स्थिति प्राप्त करेगा ।

मृत गर्मी नियम (धारा 6.7.2) लागू होते हैं यदि समूह में दो या दो से अधिक एथलीटों को एक ही परिणाम के साथ एक ही चरण में समाप्त कर दिया जाता है या फाइनल में एक ही परिणाम के साथ समाप्त किया जाता है ।

25.8. विशेष बाजार (रिकॉर्ड / आँकड़े):।

विश्व रिकॉर्ड तोड़ने के लिए: इस बाजार पर दांव केवल "हां" के रूप में तय किए जाते हैं यदि आधिकारिक शासी निकाय इस बात की पुष्टि करता है कि निर्दिष्ट घटना के दौरान एक नया विश्व रिकॉर्ड स्थापित किया गया है ।

ओवर / अंडर परिणाम: "जीतने का समय ओवर/अंडर" जैसे बाजारों के लिए, निपटान विजेता के आधिकारिक समय पर आधारित होता है जैसा कि शासी निकाय द्वारा प्रदान किया जाता है ।

26.शीतकालीन खेल।

(अल्पाइन स्कीइंग, बायथलॉन, क्रॉस-कंट्री स्कीइंग, स्की जंपिंग, नॉर्डिक कंबाइंड, फ्रीस्टाइल, स्नोबोर्डिंग)

शीतकालीन खेल शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य शीतकालीन खेलों की शर्तों को समझने में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

वर्गीकरण: घटना के तुरंत बाद शासी निकाय (जैसे, एफआईएस, आईबीयू) द्वारा जारी आधिकारिक अंतिम रैंकिंग ।

डीएनएफ (समाप्त नहीं हुआ): एक प्रतिभागी जिसने कार्यक्रम शुरू किया लेकिन पाठ्यक्रम पूरा करने या फिनिश लाइन को पार करने में विफल रहा ।

डीएनएस (शुरू नहीं हुआ): एक प्रतिभागी जो घटना के लिए सूचीबद्ध था, लेकिन स्टार्ट लाइन को पार नहीं किया या शुरुआती गेट को नहीं छोड़ा ।

गेट / स्टार्ट लाइन: आधिकारिक बिंदु जहां एक एथलीट अपना समयबद्ध रन या रेस शुरू करता है ।

पदक / पोडियम समारोह: शीर्ष फिनिशरों को पुरस्कारों की आधिकारिक प्रस्तुति, जो निपटान के लिए प्राथमिक बिंदु के रूप में कार्य करती है ।

रन / हीट: एक एकल समयबद्ध प्रयास या प्रतियोगिता का दौर ।

सामान्य शीतकालीन खेल नियम; 26.1। आधिकारिक परिणाम और अंतिमता: ।

सभी दांव संबंधित शासी निकाय (एफआईएस, आईबीयू, आदि) द्वारा पुष्टि किए गए आधिकारिक परिणामों और वर्गीकरण के आधार पर तय किए जाते हैं ।) पदक / पोडियम समारोह के समय ।

बाद में अयोग्यता या परिणामों में संशोधन (उदाहरण के लिए, उपकरण उल्लंघन या बाद में खोजे गए पूर्वव्यापी डोपिंग परीक्षणों के कारण) को निपटान उद्देश्यों के लिए मान्यता नहीं दी जाएगी ।

26.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

यदि कोई ईवेंट स्थगित, परित्यक्त या रद्द कर दिया जाता है, तो ईवेंट से संबंधित सभी दांव मान्य रहते हैं, बशर्ते ईवेंट मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू हो जाए ।

यदि भविष्य में घटना को 48 घंटे से अधिक समय तक पुनर्निर्धारित किया जाता है, तो उन सभी बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हो जाएंगे ।

26.3. एथलीट भागीदारी:।

प्रारंभ आवश्यकता: एक एथलीट को स्टार्ट लाइन पार करने या स्टार्टिंग गेट छोड़ने के बाद (या, स्की जंपिंग के लिए, एक बार अपनी छलांग शुरू करने के बाद) शुरू करने के लिए माना जाता है ।

गैर-धावक: यदि कोई प्रतिभागी डीएनएस है, तो उस प्रतिभागी के लिए बाजार चयन पर सभी दांव शून्य हैं ।

शुरू करने के बाद निकासी: यदि कोई एथलीट इवेंट शुरू करता है लेकिन समाप्त करने में विफल रहता है (डीएनएफ), तो उस एथलीट के लिए बाजार चयन पर सभी दांव नुकसान के रूप में तय किए जाते हैं ।

26.4. बाधित घटनाओं:.

यदि किसी घटना को छोटा कर दिया जाता है (उदाहरण के लिए, दो-रन की दौड़ का केवल एक रन पूरा हो जाता है) और शासी निकाय द्वारा एक आधिकारिक परिणाम घोषित किया जाता है, तो उस घटना पर दांव उस आधिकारिक परिणाम के आधार पर तय किया जाएगा । यदि कोई आधिकारिक परिणाम घोषित नहीं किया जाता है, तो सभी अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

शीतकालीन खेल बाजार नियम; 26.5। घटना विजेता:.

उस प्रतिभागी या टीम पर दांव लगाएं जो इवेंट जीतेगी । निपटान पोडियम समारोह के समय आधिकारिक वर्गीकरण पर आधारित है ।

26.6. पोडियम फिनिश (टॉप 3) / टॉप एक्स फिनिश: ।

इस बात पर दांव लगाएं कि कोई एथलीट शीर्ष 3, शीर्ष 6 या शीर्ष 10 पदों के भीतर समाप्त होगा या नहीं ।

डेड हीट नियम (धारा 6.7.2): यदि दो या दो से अधिक एथलीट किसी पद के लिए बंधे हैं और कोई टाई-ब्रेकिंग आधिकारिक वर्गीकरण प्रदान नहीं किया गया है तो आवेदन करें ।

26.7. हेड-टू-हेड (एच 2 एच) मैच-अप: ।

शर्त लगाओ कि दो नामित प्रतिभागियों में से कौन उच्च आधिकारिक वर्गीकरण प्राप्त करेगा ।

नियम शुरू करें: एथलीटों के खड़े होने के लिए दोनों एथलीटों को बाजार पर दांव लगाने के लिए शुरू करना चाहिए । यदि दो एथलीटों में से एक डीएनएस है, तो बाजार पर दांव शून्य हैं ।

नियम समाप्त करें: यदि एक एथलीट इवेंट पूरा करता है और दूसरा (डीएनएफ) नहीं करता है, तो इवेंट पूरा करने वाले एथलीट को विजेता माना जाता है ।

दोनों डीएनएफ: यदि दोनों एथलीट समाप्त करने में विफल रहते हैं, तो बाजार पर दांव शून्य होते हैं, जब तक कि खेल के लिए परिणाम कई रनों पर तय नहीं किया जाता है (नीचे देखें) ।

मल्टी-रन इवेंट: यदि बाजार विवरण में उल्लिखित दोनों एथलीट दूसरे रन में डीएनएफ हैं, तो विजेता पहले रन के परिणाम/रैंकिंग से निर्धारित होता है ।

26.8. समूह सट्टेबाजी:.

यदि समूह में दो या दो से अधिक प्रतिभागी एक ही परिणाम के साथ समाप्त हो जाते हैं या एक ही चरण में समाप्त हो जाते हैं तो डेड हीट नियम लागू होते हैं ।

26.9. शूटिंग बाजार (बायथलॉन):।

कुल मिस ओवर / अंडर: इस बाजार पर दांव आधिकारिक शूटिंग आंकड़ों के आधार पर तय किए जाते हैं ।

हेड-टू-हेड मिस: शर्त लगाएं कि बाजार विवरण में उल्लिखित एथलीट सबसे कम छूटे हुए लक्ष्यों को रिकॉर्ड करेगा । बाजार विवरण में उल्लिखित दोनों एथलीटों को बाजार पर दांव लगाने के लिए घटना शुरू करनी चाहिए.

27. सूत्र 1; सूत्र 1 शब्दों की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य फॉर्मूला 1 शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

वर्गीकरण: दौड़ के समापन पर एफआईए द्वारा जारी आधिकारिक अंतिम रैंकिंग ।

डीएनएफ (समाप्त नहीं हुआ): एक ड्राइवर जो दौड़ से सेवानिवृत्त होता है और विजेता के अंतिम लैप पूरा करने के बाद फिनिश लाइन को पार नहीं करता है ।

डीएनएस (शुरू नहीं हुआ): एक ड्राइवर जो फॉर्मेशन लैप शुरू नहीं करता है ।

गठन गोद: दौड़ शुरू होने से ठीक पहले ग्रिड से कारों द्वारा अपनी शुरुआती स्थिति में ली गई गोद ।

ओवरटेकिंग: एक पैंतरेबाज़ी जहां एक कार दूसरी स्थिति के लिए ट्रैक पर गुजरती है, जिसे गोद के अंत तक बनाए रखा जाना चाहिए ।

पिट लेन स्टार्ट: जब कोई कार तकनीकी परिवर्तन या दंड के कारण अपनी नियत ग्रिड स्थिति के बजाय पिट लेन से दौड़ शुरू करती है ।

पोडियम प्रस्तुति: दौड़ के बाद आधिकारिक समारोह जहां शीर्ष तीन फिनिशरों को ट्रॉफी से सम्मानित किया जाता है ।

सेवानिवृत्ति: जब किसी कार/चालक को दौड़ समाप्त होने से पहले यांत्रिक विफलता, दुर्घटना या किसी अन्य कारण से रेसिंग बंद करने के लिए मजबूर किया जाता है । सामान्य फॉर्मूला 1 नियम

27.1. आधिकारिक परिणाम और पोडियम प्रस्तुति:।

पोडियम प्रस्तुति के समय आधिकारिक परिणाम के आधार पर सभी दौड़ बाजारों पर दांव लगाए जाते हैं ।

बाद में अयोग्यता, दंड (जैसे पोडियम के बाद जोड़ा गया समय दंड), या परिणामों में संशोधन निपटान उद्देश्यों के लिए मान्यता प्राप्त नहीं हैं ।

छोटी दौड़: यदि मौसम या अन्य परिस्थितियों के कारण दौड़ को छोटा किया जाता है, लेकिन एफआईए द्वारा आधिकारिक माना जाता है, तो आधिकारिक वर्गीकरण के अनुसार दांव का निपटान किया जाएगा, बशर्ते पूर्ण या आंशिक अंक प्रदान किए जाएं ।

27.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

यदि कोई दौड़ स्थगित, छोड़ दी जाती है या रद्द कर दी जाती है, तो सभी दांव वैध रहते हैं बशर्ते कि मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर घटना फिर से शुरू हो जाए ।

यदि भविष्य में या किसी अन्य सर्किट में घटना को 48 घंटे से अधिक समय तक पुनर्निर्धारित किया जाता है, तो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचने वाले सभी बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

27.3. दौड़ शुरू और भागीदारी:.

गठन गोद: एक चालक को गठन गोद शुरू करने के बाद दौड़ शुरू करने के लिए माना जाता है । यदि कोई ड्राइवर गठन गोद में या उससे पहले सेवानिवृत्त होता है, तो हेड-टू-हेड (एच 2 एच) और उस प्रतिभागी को शामिल करने वाले विशिष्ट ड्राइवर बाजार शून्य हो जाएंगे । यदि कोई ड्राइवर फॉर्मेशन लैप शुरू नहीं करता है, तो ड्राइवर को एक गैर-धावक माना जाता है और उस ड्राइवर बाजारों पर सभी दांव शून्य होंगे, जब तक कि अन्यथा न कहा जाए ।

पिट लेन शुरू होती है: पिट लेन से शुरू होने वाले ड्राइवरों को निपटान उद्देश्यों के लिए शुरुआती ग्रिड के अंत में रैंक किया जाता है (उदाहरण के लिए, "ग्रिड स्थिति" या "शुरुआती रैंक" बाजारों के लिए) ।

27.4. मृत गर्मी नियम:।

जब तक अन्यथा नहीं कहा जाता है, मृत गर्मी नियम (धारा 6.7.2) लागू किया जाएगा यदि विजेताओं की संख्या एक विशिष्ट के लिए जीतने वाले चयनों की अपेक्षित राशि से अधिक है

बाजार (जैसे, "पहली सेवानिवृत्ति"के लिए एक ही गोद में सेवानिवृत्त होने वाले कई ड्राइवर) । फॉर्मूला 1 विशिष्ट नियम

27.5. हेड-टू-हेड (एच 2 एच) और ग्रुप बेटिंग: ।

शर्त लगाएं कि कौन सा ड्राइवर आधिकारिक वर्गीकरण में उच्च स्थान प्राप्त करेगा ।

ड्राइवरों के खड़े होने के लिए बाजार पर दांव लगाने के लिए दोनों ड्राइवरों को शुरू (गठन गोद शुरू) करना होगा ।

तुलनात्मक लैप्स: यदि दोनों ड्राइवर सेवानिवृत्त हो जाते हैं, तो सबसे अधिक लैप्स पूरा करने वाले ड्राइवर को विजेता माना जाता है ।

एक ही लैप रिटायरमेंट: यदि दोनों ड्राइवर एक ही लैप पर रिटायर होते हैं, तो दांव लगाएं ।

उन ड्राइवरों के लिए बाजार शून्य हो जाएगा ।

27.6. टीम बाजार:.

विजेता (टीम) / टॉप एक्स (टीम): इस बाजार पर दांव आधिकारिक अंतिम परिणाम में उस टीम से संबंधित उच्चतम रैंक वाली कार के आधार पर तय किए जाते हैं ।

रिटायर होने वाली पहली टीम: इस बाजार पर दांव उस टीम के आधार पर तय किए जाते हैं जिसके पास पहले कार रिटायर होती है । यदि विभिन्न टीमों की कारें एक ही गोद में सेवानिवृत्त होती हैं, तो मृत गर्मी नियम लागू होते हैं ।

पहला पिट स्टॉप (टीम): इस बाजार पर दांव इस आधार पर तय किए जाते हैं कि किस टीम की कार पहले पिट लेन में प्रवेश करती है ।

टीम टोटल ओवरटेक: निर्दिष्ट टीम की दोनों कारों द्वारा किए गए सफल ओवरटेक का संयुक्त कुल ।

27.7. हावी बाजार:.

एक पैंतरेबाज़ी को केवल एक सफल ओवरटेक के रूप में गिना जाता है यदि यह निम्नलिखित मानदंडों को पूरा करता है:

गोद के अंत तक पास को बनाए रखना चाहिए ।

बहिष्करण: पहली गोद के दौरान ओवरटेक की गिनती नहीं होती है ।

पिट स्टॉप बहिष्करण: जब कोई ड्राइवर पिट लेन में प्रवेश करता है या बाहर निकलता है तो उसी गोद में होने वाले ओवरटेक की गिनती नहीं होती है ।

सेवानिवृत्ति बहिष्करण: अपनी सेवानिवृत्ति की गोद में एक कार के ओवरटेक की गिनती नहीं है ।

लैपिंग: कार को लैपिंग या अनलैप करना ओवरटेक नहीं माना जाता है ।

27.8. सेवानिवृत्ति नियम:.

परिभाषा: एक कार को "सेवानिवृत्त" माना जाता है यदि वह सत्र पूरा होने पर फिनिश लाइन को पार नहीं करती है, जब तक कि ड्राइवर को आधिकारिक तौर पर अयोग्य घोषित नहीं किया जाता है (डीक्यू सेवानिवृत्ति नहीं है) । अयोग्य ड्राइवरों को सेवानिवृत्ति नहीं माना जाता है और उनके आधिकारिक वर्गीकरण के आधार पर तय किया जाता है ।

पहली सेवानिवृत्ति: यदि कई ड्राइवर पहली सेवानिवृत्ति के समान गोद में सेवानिवृत्त होते हैं, तो डेड हीट नियम लागू होते हैं ।

पिट रिटायरमेंट: यदि कोई कार पिट लेन में सेवानिवृत्त होती है, तो अंतिम शुरू की गई गोद का उपयोग निपटान उद्देश्यों के लिए किया जाता है ।

27.9. गड्ढे बंद बाजार:.

पहला पिट स्टॉप: सबसे पहले पिट लेन में प्रवेश करने वाली कार को विजेता माना जाता है ।

गड्ढों में सेवानिवृत्ति: यदि कोई कार गड्ढे वाली लेन में प्रवेश करती है और बाद में सेवानिवृत्त हो जाती है, तो इसे अभी भी निपटान उद्देश्यों के लिए गड्ढे के स्टॉप के रूप में गिना जाता है ।

27.10. सबसे तेजी से गोद बाजार:.

शर्त लगाएं कि कौन सा ड्राइवर दौड़ के दौरान सबसे तेज़ लैप समय (या लैप्स का एक विशिष्ट समूह) प्राप्त करेगा ।

इस बाजार का निपटान आधिकारिक एफआईए समय पर आधारित है, जिसमें मिलीसेकंड भी शामिल है ।

27.11. कुल फिनिशर:।

एक ड्राइवर को "फिनिशर" के रूप में तभी गिना जाता है जब वे रेस विजेता के अंतिम लैप पूरा करने और सत्र समाप्त होने के बाद फिनिश लाइन पास करते हैं ।

28. शतरंज; शतरंज की शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य शतरंज की शर्तों को समझने में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

कास्टलिंग: राजा और या तो बदमाश को शामिल करने वाला एक विशेष कदम । यह एकमात्र समय है जब दो टुकड़े एक मोड़ में चल सकते हैं ।

चेकमेट: एक ऐसी स्थिति जहां एक राजा नियंत्रण में है और इससे बाहर निकलने का कोई कानूनी तरीका नहीं है । इससे खेल तुरंत समाप्त हो जाता है ।

एन पासेंट: एक विशेष मोहरे पर कब्जा जो केवल एक प्रतिद्वंद्वी के मोहरे के अपनी प्रारंभिक स्थिति से दो वर्ग आगे बढ़ने के तुरंत बाद हो सकता है, आपके मोहरे के बगल में उतरता है ।

चाल: सट्टेबाजी के उद्देश्यों के लिए, एक" चाल " को पूर्ण मोड़ के रूप में परिभाषित किया गया है । हर बार जब सफेद टुकड़ों वाला खिलाड़ी अपनी बारी पूरी करता है तो एक चाल गिना जाता है ।

प्यादा पदोन्नति: जब एक मोहरा 8 वीं रैंक तक पहुंचता है और उसे रानी, किश्ती, बिशप या नाइट द्वारा बदल दिया जाता है ।

गतिरोध: एक ऐसी स्थिति जहां खिलाड़ी जिसकी बारी है, उसके पास कोई कानूनी कदम उपलब्ध नहीं है, लेकिन उनका राजा जांच में नहीं है । खेल एक ड्रॉ में समाप्त होता है ।

सामान्य शतरंज नियम; 28.1। जनरल नोट्स.

सभी दांव एक ही खेल को संदर्भित करते हैं जब तक कि अन्यथा न कहा जाए ।

अधूरे खेल: यदि कोई खेल जब्त या छोड़ दिया जाता है, तो सभी प्रभावित बाजारों पर दांव तब तक शून्य रहेगा जब तक कि वे प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंच जाते ।

आधिकारिक प्रोटोकॉल: सभी चालें और घटनाएं आधिकारिक गेम प्रोटोकॉल के आधार पर तय की जाती हैं ।

28.2. गिनती तर्क को स्थानांतरित करें जब तक कि अन्यथा निर्दिष्ट न हो, प्रत्येक चाल को तब गिना जाता है जब सफेद एक चाल बनाता है ।

उदाहरण: यदि व्हाइट ने 10 चालें की हैं, तो ब्लैक की प्रतिक्रिया की परवाह किए बिना खेल को 10 चालें माना जाता है ।

28.3. क्या कोई चेकमेट होगा?

शर्त को जीत के रूप में तय किया जाता है: यदि खेल बोर्ड पर एक भौतिक चेकमेट में समाप्त होता है ।

शर्त को खो जाने के रूप में तय किया जाता है: यदि खेल ड्रॉ, इस्तीफा, टाइमआउट या गतिरोध से समाप्त होता है ।

28.4. कास्टिंग की कुल संख्या ।

टीएचएस बाजार पर दांव दोनों खिलाड़ियों द्वारा संयुक्त (0, 1, या 2) की कुल संख्या पर तय किए जाते हैं । किंगसाइड और क्वीन्ससाइड दोनों शामिल हैं ।

28.5. पहला कदम।

बेट जिस पर पहले विशिष्ट चाल खेली जाएगी (जैसे, ई 4, डी 4) ।

28.6. स्थानांतरित करने के लिए पहला टुकड़ा ।

इस बाजार पर दांव टुकड़े (मोहरा या नाइट) के प्रकार के आधार पर तय किए जाते हैं जो किसी भी खिलाड़ी द्वारा पहले चलता है ।

28.7. पहले कब्जा कर लिया टुकड़ा।

बोर्ड (मोहरा, नाइट, बिशप, किश्ती, या रानी) से हटाए जाने वाले पहले टुकड़े के प्रकार पर दांव लगाएं ।

28.8. क्या कोई मोहरा पदोन्नति होगी?

इस बाजार पर दांव "जीता" के रूप में तय किया जाता है यदि किसी भी खिलाड़ी द्वारा किसी भी मोहरे को बढ़ावा दिया जाता है ।

28.9. क्या कोई एन पासेंट होगा?

इस बाजार पर दांव "जीता" के रूप में तय किया जाता है यदि एक एन पासेंट कैप्चर होता है । (नोट: प्रतिद्वंद्वी के डबल-स्क्वायर मोहरे की चाल के तुरंत बाद ही मान्य) ।

28.10. क्या गतिरोध होगा?

इस बाजार पर दांव केवल "जीता" के रूप में तय किए जाते हैं यदि खेल आधिकारिक तौर पर गतिरोध की स्थिति में समाप्त होता है ।

28.11. अंत में अधिक टुकड़े किसके पास होंगे?

इस बाजार पर दांव प्रत्येक खिलाड़ी के लिए शेष टुकड़ों (प्यादों सहित) की गिनती के आधार पर तय किए जाते हैं ।

यदि बराबर है, तो बाजार को ड्रॉ (एक्स) के रूप में बसाया जाता है ।

28.12. टुकड़ों की अंतिम संख्या ।

इस बाजार पर दांव दोनों खिलाड़ियों से बोर्ड पर छोड़े गए सभी टुकड़ों के संयुक्त कुल के आधार पर तय किए जाते हैं ।

28.13. चेक की संख्या।

किसी भी खिलाड़ी की कुल संख्या पर दांव पूरे खेल में एक चेक देता है ।

28.14. कुल चाल।

इस बाजार पर दांव खंड में परिभाषित चाल गिनती तर्क के आधार पर तय किए जाते हैं

28.2.

28.15. चाल {एक्स} से पहले शह और मात ।

इस बाजार पर दांव "जीत" के रूप में तय किए जाते हैं यदि चेकमेट निर्दिष्ट चाल संख्या (व्हाइट की चाल के आधार पर) से पहले सख्ती से होता है ।

28.16. खेल कदम {एक्स} से पहले खत्म हो जाएगा ।

इस बाजार पर दांव "जीत" के रूप में तय किए जाते हैं यदि परिणाम (चेकमेट, इस्तीफा, या ड्रा) मूव एक्स से पहले होता है ।

28.17. सबसे पहले जांच करें ।

शर्त लगाएं कि कौन सा खिलाड़ी (सफेद या काला) पहला चेक वितरित करेगा ।

28.18. अंतिम स्टैंडिंग में कौन अधिक समाप्त करेगा?

इस बाजार पर दांव आधिकारिक टूर्नामेंट लीडरबोर्ड के आधार पर तय किए जाते हैं ।

टाई-ब्रेक: इस बाजार के आधिकारिक टाई-ब्रेक नियमों के निपटान के प्रयोजनों के लिए (जैसे, Chess.com -ऑनलाइन शतरंज खेलें-मुफ्त गेम) लागू करें । यदि कोई टाई-ब्रेक का उपयोग नहीं किया जाता है और पदों को साझा किया जाता है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हैं ।

गैर-धावक: यदि कोई खिलाड़ी 0 गेम खेलता है, तो इस खिलाड़ी बाजारों पर दांव शून्य हैं ।

28.19. व्हाइट के साथ अधिक गेम कौन जीतेगा?

सफेद टुकड़ों के साथ खेलते समय किस खिलाड़ी को अधिक जीत मिलती है, इस पर दांव लगाएं । यदि बराबर है, तो परिणाम ड्रा (एक्स) है ।

28.20. ब्लैक के साथ अधिक गेम कौन जीतेगा?

काले टुकड़ों के साथ खेलते समय किस खिलाड़ी को अधिक जीत मिलती है, इस पर दांव लगाएं । यदि बराबर है, तो परिणाम ड्रा (एक्स) है ।

28.21. संयुक्त जीत की कुल संख्या ।

टूर्नामेंट में दोनों निर्दिष्ट खिलाड़ियों द्वारा जीत के योग पर दांव लगाएं ।

28.22. खिलाड़ी कुल जीत (व्यक्तिगत) ।

बाजार विवरण में उल्लिखित एक खिलाड़ी (दोनों रंग) द्वारा जीत की कुल संख्या पर दांव लगाएं । यदि खिलाड़ी टूर्नामेंट शुरू नहीं करता है, तो खिलाड़ी बाजारों पर दांव शून्य हैं ।

28.23. सफेद / काले रंग के साथ खिलाड़ी कुल जीतता है ।

जीत के लिए विशिष्ट मायने रखता है पर शर्त केवल बाजार विवरण में नामित रंग के साथ खिलाड़ी हासिल की । यदि उस खिलाड़ी द्वारा उस रंग के साथ कोई खेल नहीं खेला जाता है, तो प्रभावित बाजार पर दांव शून्य हैं ।

28.24. खिलाड़ी कुल अंक और मील के पत्थर (जैसे, 3-0 से शुरू) ।

अंक: जीत = 1, ड्रा = 0.5, हानि = 0। तकनीकी / अर्थदंड परिणाम शामिल हैं ।

3-0 की शुरुआत: खिलाड़ी को लगातार पहले तीन गेम जीतने होंगे । इनमें से किसी भी खेल में नुकसान या ड्रा के परिणामस्वरूप "खोया" दांव लगता है ।

29. कबड्डी; कबड्डी शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य कबड्डी शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

ऑल आउट: जब एक पूरी टीम को बाहर रखा जाता है, तो विरोधी टीम को 2 अतिरिक्त अंक मिलते हैं ।

खाली छापा: एक छापा जहां कोई अंक नहीं बनाए जाते हैं या खो जाते हैं ।

रेडर: हमलावर खिलाड़ी जो प्रतिद्वंद्वी के आधे में प्रवेश करता है ।

रेड पॉइंट्स: एक रेडर द्वारा अर्जित अंक (रक्षकों को छूकर और सुरक्षित रूप से लौटकर) । शामिल " बोनस अंक."

सफल रेड: एक रेड जहां रेडर कम से कम एक पॉइंट (रेड पॉइंट या बोनस पॉइंट) स्कोर करता है और सुरक्षित रूप से अपने आधे हिस्से में लौट आता है ।

सुपर रेड: एक सफल रेड जहां रेडर 3 या अधिक अंक (बोनस अंक सहित) स्कोर करता है ।

सुपर टैकल: डिफेंडिंग टीम द्वारा किया गया एक सफल टैकल जब उनके पास मैट पर 3 या उससे कम डिफेंडर होते हैं । इससे बचाव टीम को 2 अंक मिलते हैं ।

टैकल पॉइंट्स: रेडर को सफलतापूर्वक रोकने के लिए बचाव दल द्वारा अर्जित अंक ।

तकनीकी अंक: नियमों के उल्लंघन या अन्य कोचिंग/तकनीकी कारणों से अधिकारियों द्वारा दिए गए अंक ।

सामान्य कबड्डी नियम; 29.1। आधिकारिक परिणाम और डेटा स्रोत:।

सभी दांव आधिकारिक लीग वेबसाइटों (जैसे,प्रो कबड्डी लीग | आधिकारिक वेबसाइट) द्वारा प्रदान किए गए आधिकारिक परिणामों के आधार पर तय किए जाते हैं । विसंगति की स्थिति में, आधिकारिक लीग शासी निकाय का डेटा पूर्वता लेता है ।

29.2. नियमित समय (40 मिनट): ।

जब तक अन्यथा नहीं कहा जाता है, सभी मैच बाजार निर्धारित 40 मिनट के खेल (प्रत्येक 20 मिनट के दो हिस्सों) के अंत में परिणाम पर आधारित होते हैं, जिसमें अधिकारियों द्वारा जोड़ा गया कोई भी ठहराव समय शामिल है, लेकिन ओवरटाइम

(गोल्डन रेड, आदि) ।).

29.3. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

यदि कोई मैच स्थगित, त्याग या रद्द कर दिया जाता है, तो अल मैच रिलेवेंटबेट्स वैध रहते हैं बशर्ते मैच मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर फिर से शुरू हो जाए ।

यदि भविष्य में मैच को 48 घंटे से अधिक समय तक पुनर्निर्धारित किया जाता है, तो सभी बाजार जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, उन्हें शून्य घोषित किया जाएगा ।

यदि किसी मैच के शुरू होने के बाद उसे छोड़ दिया जाता है, तो उन बाजारों पर दांव जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, शून्य हैं ।

29.4. त्रुटि सुधार: ।

गलत स्कोर / समय: स्पोर्ट्सबुक उन बाजारों पर दांव को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है जो काफी गलत स्कोर या मैच समय के साथ खुले रहते हैं जो बाधाओं को प्रभावित करते हैं ।

गलत प्रतिभागी: यदि टीम के नाम या टूर्नामेंट श्रेणियां बाजार में गलत तरीके से प्रदर्शित की जाती हैं, तो दांव शून्य हो जाएंगे ।

मैच और आधा बाजार; 29.5। 1 एक्स 2 (मैच परिणाम): ।

नियमित समय (40 मिनट) के अंत में मैच के परिणाम पर दांव लगाएं । लीग प्रारूपों में जहां ड्रॉ संभव है, "ड्रा" चयन की पेशकश की जाती है ।

29.6. योग (ओवर / अंडर) और हैंडीकैप्स:।

इस बाजार पर बेट को 40 मिनट के खेल के अंत में दोनों टीमों (तकनीकी बिंदुओं और सभी बिंदुओं सहित) द्वारा बनाए गए अंतिम कुल अंकों के आधार पर तय किया जाता है ।

29.7. व्यक्तिगत टीम योग:.

एक विशिष्ट टीम द्वारा बनाए गए कुल अंकों पर दांव लगाएं । इसमें सभी रेड पॉइंट, टैकल पॉइंट, ऑल आउट पॉइंट और तकनीकी पॉइंट शामिल हैं ।

29.8. 1 आधा बाजार:.

सभी 1 आधे बाजारों (विजेता, योग, बाधा) पर दांव पहले 20 मिनट के खेल के समापन पर स्कोर और आंकड़ों के आधार पर तय किए जाते हैं ।

विशिष्ट और सहारा बाजार; 29.9। कुल टैकल अंक:.

विशेष रूप से टैकल के माध्यम से दोनों टीमों द्वारा अर्जित अंकों की कुल संख्या पर दांव लगाएं । इसमें सभी आउट पॉइंट या तकनीकी बिंदु शामिल नहीं हैं ।

29.10. कुल सुपर छापे:.

मैच के दौरान दोनों टीमों द्वारा किए गए सुपर रेड (3+ अंकों के छापे) की संयुक्त संख्या पर दांव लगाएं ।

29.11. कुल सुपर टैकल: ।

दोनों टीमों द्वारा किए गए सुपर टैकल (3 या उससे कम रक्षकों द्वारा सफल टैकल) की संयुक्त संख्या पर दांव लगाएं ।

29.12. कुल सफल छापे अंक (टीम / व्यक्तिगत):.

इस बाजार पर दांव केवल सफल छापे के दौरान अर्जित अंकों के आधार पर तय किए जाते हैं । यह रेडर्स द्वारा बनाए गए स्पर्श अंक और बोनस अंक का योग है ।

29.13. कुल सफल टैकल पॉइंट्स (टीम / व्यक्तिगत): ।

इस बाजार पर दांव सफल रक्षात्मक स्टॉप के माध्यम से अर्जित कुल अंकों के आधार पर तय किए जाते हैं । नोट: एक सुपर टैकल इस कुल की ओर 2 अंक अर्जित करता है ।

29.14. एच 2 एच सफल छापे अंक (1 एक्स 2):.

मैच के दौरान कौन सी टीम या नामित खिलाड़ी अधिक सफल रेड पॉइंट रिकॉर्ड करेगा ।

मृत गर्मी नियम (धारा 6.7.2) लागू होते हैं यदि कोई "ड्रा" बाजार विकल्प की पेशकश नहीं की जाती है और परिणाम बंधे होते हैं ।

खिलाड़ी-विशिष्ट एच 2 एच बाजार विवरण में नामित दोनों खिलाड़ियों को इस बाजार पर दांव लगाने के लिए मैच में भाग लेना चाहिए ।

30. साइक्लिंग; साइक्लिंग शब्दावली (ए-जेड) ।

महत्वपूर्ण नोट: यह शब्दावली केवल सूचनात्मक और नौवहन उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती है । यहां निहित परिभाषाओं का उद्देश्य सामान्य साइकिल चालन शर्तों की समझ में सहायता करना है और दांव के निपटान के लिए निश्चित मानदंड का गठन नहीं करना है । अंतिम निपटान नियमों और विशिष्ट शर्तों के लिए, कृपया लागू सामान्य और खेल-विशिष्ट निपटान नियमों को देखें ।

वर्गीकरण: एक चरण या पूरी दौड़ के अंत में शासी निकाय (जैसे, यूसीआई) द्वारा प्रदान की गई आधिकारिक रैंकिंग ।

डीएनएफ (समाप्त नहीं हुआ): एक सवार जो एक मंच या दौड़ शुरू करता है लेकिन फिनिश लाइन को पार करने में विफल रहता है ।

डीएनएस (शुरू नहीं हुआ): एक राइडर जो स्टार्ट शीट पर सूचीबद्ध है लेकिन आधिकारिक स्टार्ट लाइन को पार नहीं करता है ।

सामान्य वर्गीकरण(जीसी): एक बहु-चरण दौड़ (जैसे, टूर डी फ्रांस) में प्राथमिक रैंकिंग, आमतौर पर सबसे कम संचयी समय द्वारा निर्धारित की जाती है ।

पेलोटन: सड़क दौड़ में सवारों का मुख्य समूह या पैक ।

पोडियम: एक दौड़ या मंच के शीर्ष तीन फिनिशर जो आधिकारिक समारोह में भाग लेते हैं ।

स्टेज: एक बड़े बहु-दिवसीय कार्यक्रम के भीतर रेसिंग का एक व्यक्तिगत दिन ।

समय परीक्षण: एक दौड़ जहां सवार या टीम व्यक्तिगत रूप से शुरू होती हैं और घड़ी के खिलाफ प्रतिस्पर्धा करती हैं ।

सामान्य साइकिल चालन नियम; 30.1। आधिकारिक परिणाम और पोडियम प्रस्तुति:।

पोडियम प्रस्तुति के समय शासी निकाय (यूसीआई या दौड़ आयोजकों) के आधिकारिक वर्गीकरण के आधार पर सभी दांव तय किए जाते हैं ।

बाद में अयोग्यता, समारोह के बाद जोड़ा गया समय दंड, या परिणाम संशोधन (जैसे, बाद में खोजे गए डोपिंग उल्लंघन के कारण) को निपटान उद्देश्यों के लिए मान्यता नहीं दी जाएगी ।

यदि अधिकारियों द्वारा किसी दौड़ को छोटा या निष्प्रभावी कर दिया जाता है, तो उस दौड़ पर दांव खड़ा होगा बशर्ते कि उस दौड़ का आधिकारिक परिणाम घोषित किया जाए ।

30.2. स्थगन और परित्याग (48 घंटे का नियम): ।

यदि किसी दौड़ या विशिष्ट चरण को स्थगित, त्याग या रद्द कर दिया जाता है, तो सभी दांव वैध रहते हैं, बशर्ते कि मूल निर्धारित प्रारंभ समय के 48 घंटों के भीतर घटना फिर से शुरू हो जाए ।

यदि देरी 48 घंटे से अधिक हो जाती है, तो सभी बाजार जो प्राकृतिक निष्कर्ष पर नहीं पहुंचे हैं, उन्हें शून्य घोषित किया जाएगा ।

30.3. भागीदारी और दौड़ शुरू:.

एक राइडर को आधिकारिक स्टार्ट लाइन पार करने के बाद रेस/स्टेज शुरू करने के लिए माना जाता है ।

यदि कोई राइडर शुरू करने में विफल रहता है (डीएनएस), तो उस राइडर (विजेता, एच2एच, प्रॉप्स) बाजारों पर सभी दांव शून्य हैं ।

यदि कोई राइडर शुरू होता है लेकिन समाप्त करने में विफल रहता है (डीएनएफ), तो उस राइडर के बाजारों पर दांव नुकसान के रूप में तय किया जाएगा ।

साइकिल बाजार के नियम; 30.4। रेस / स्टेज विजेता:.

सवार या टीम है कि निर्दिष्ट दौड़ या मंच जीत जाएगा पर शर्त.

इस बाजार का निपटान आधिकारिक पोडियम वर्गीकरण द्वारा पुष्टि की गई फिनिश लाइन (या समय परीक्षण में सबसे कम समय) को पार करने वाले पहले राइडर पर आधारित है ।

30.5. हेड-टू-हेड (एच 2 एच) मैच-अप: ।

दांव खड़े होने के लिए दोनों सवारों को दौड़/चरण शुरू करना चाहिए ।

फिनिश लॉजिक: यदि एक राइडर फिनिश लाइन को पार करता है और दूसरा (डीएनएफ) नहीं करता है, तो समाप्त होने वाला राइडर विजेता होता है ।

दोनों डीएनएफ (सिंगल स्टेज): यदि बाजार विवरण में उल्लिखित दोनों सवार एकल-चरण की दौड़ पूरी करने में विफल रहते हैं, तो उस बाजार पर दांव शून्य हैं ।

दोनों डीएनएफ (मल्टी-स्टेज/ग्रैंड टूर्स): यदि दोनों राइडर्स मल्टी-स्टेज रेस के दौरान रिटायर हो जाते हैं, तो अधिक स्टेज पूरा करने वाला राइडर विजेता होता है । यदि दोनों सवार एक ही चरण के दौरान सेवानिवृत्त होते हैं, तो प्रभावित बाजार पर दांव शून्य हैं ।

30.6. वर्गीकरण बाजार (जर्सी): ।

विशिष्ट जर्सी (जैसे, पीला/जीसी, हरा/अंक, पोल्का डॉट/पहाड़, सफेद/युवा सवार) के विजेता पर दांव लगाएं ।

बाजार पूरी दौड़ के अंत में आधिकारिक अंतिम स्टैंडिंग के आधार पर तय किए जाते हैं (उदाहरण के लिए, टूर डी फ्रांस के लिए पेरिस में अंतिम पोडियम पर) ।

"चरण के अंत" वर्गीकरण नेता बाजारों के लिए, दांव सवार के आधार पर तय किए जाते हैं जिन्हें आधिकारिक तौर पर अगले चरण के दौरान पहनने के लिए जर्सी से सम्मानित किया जाता है ।

30.7. शीर्ष एक्स फिनिश बाजार (शीर्ष 3, 5, 10, 20, आदि ।):.

आधिकारिक अंतिम वर्गीकरण में निर्दिष्ट शीर्ष "एक्स" पदों के भीतर एक नामित सवार समाप्त होगा या नहीं, इस पर दांव लगाएं ।

डेड हीट एप्लिकेशन: यदि निर्दिष्ट "टॉप एक्स" पदों में परिष्करण करने वाले सवारों की संख्या उपलब्ध जीतने वाले स्लॉट की संख्या से अधिक है (उदाहरण के लिए, शीर्ष 10 में अंतिम दो स्थानों के लिए तीन सवार टाई), डेड हीट नियम (धारा 6.7.2) बंधे बाजार चयनों पर लागू किया जाएगा ।

आधिकारिक रैंकिंग: निपटान कड़ाई से पोडियम समारोह के समय शासी निकाय द्वारा प्रदान की गई आधिकारिक वर्गीकरण रैंकिंग पर आधारित है । यदि आधिकारिक परिणाम एक ही रैंक पर कई सवारों को सूचीबद्ध करता है (जैसे, "बंधे 5 वें"), तो वे सभी उस स्थिति में समाप्त हो गए हैं ।

अयोग्यता: यदि आधिकारिक पोडियम प्रस्तुति के बाद एक राइडर को अयोग्य घोषित किया जाता है, तो यह "टॉप एक्स" बाजारों के निपटान को प्रभावित नहीं करेगा ।

30.8. टीम वर्गीकरण: ।

शर्त लगाएं कि कौन सी टीम टीम वर्गीकरण जीतेगी। निपटान आधिकारिक अंतिम स्टैंडिंग पर आधारित है, जो आमतौर पर प्रत्येक टीम से शीर्ष तीन सवारों के संचयी समय द्वारा गणना की जाती है ।

विशेष नियमों को निर्यात करता है; परिभाषाएँ और व्याख्याएँ; इन नियमों के प्रयोजनों के लिए: ।

टूर्नामेंट आयोजक का अर्थ है व्यक्ति, इकाई या संस्थाओं का संघ जो किसी एस्पोर्ट्स टूर्नामेंट या प्रतियोगिता की योजना, समन्वय, प्रबंधन और निष्पादन के लिए जिम्मेदार है । टूर्नामेंट आयोजक घटना के नियमों, अनुसूची, सभा परिणाम, प्रतिस्पर्धी प्रारूप, प्रतिभागी पात्रता, स्थल या मंच रसद, अनुशासन के प्रवर्तन, और टूर्नामेंट के बुनियादी ढांचे के संचालन पर अधिकार रखता है, चाहे वह ऑनलाइन, ऑफ़लाइन या हाइब्रिड प्रारूप में आयोजित किया गया हो ।

मानचित्र या खेल एक मैच के एक असतत खेलने योग्य खंड को संदर्भित करता है, जैसा कि उस शीर्षक के लिए संबंधित टूर्नामेंट नियमों द्वारा परिभाषित किया गया है ।

राउंड टूर्नामेंट नियमों के अनुसार मानचित्र या खेल की उप-इकाई को संदर्भित करता है ।

मैच टूर्नामेंट के नियमों द्वारा परिभाषित पूर्ण प्रतियोगिता को संदर्भित करता है ।

मुख्य घटना या महत्वपूर्ण घटना का अर्थ है किसी भी इन-गेम कार्रवाई या घटना जो सार्थक रूप से प्रतिस्पर्धी स्थिति, स्थिति या मैच के परिणाम की संभावना को बदल देती है, जिसमें हत्या, मृत्यु, उद्देश्य कैप्चर, संरचना विनाश, गोल जीत, पावर स्पाइक्स, मानचित्र या साइड परिवर्तन, और कोई भी अन्य कार्रवाई जो मैच के संभावित परिणाम को भौतिक रूप से प्रभावित करती है ।

गेम क्रैश का अर्थ है एक सक्रिय मैच के दौरान गेम सॉफ़्टवेयर या अंतर्निहित सिस्टम की अनपेक्षित समाप्ति, शटडाउन या विफलता, जिसके परिणामस्वरूप एक या अधिक खिलाड़ियों की सामान्य गेमप्ले जारी रखने में असमर्थता, गेम स्थिति की जानकारी का नुकसान, या मैच अखंडता में रुकावट । गेम क्रैश में कोई भी घटना शामिल होती है जिसमें गेम एप्लिकेशन फ्रीज हो जाता है, जबरन बंद हो जाता है, किसी खिलाड़ी को अप्रत्याशित रूप से डिस्कनेक्ट कर देता है, या अन्यथा अपेक्षित गेमप्ले के अनुसार कार्य करना बंद कर देता है । .

पुनरारंभ एक ऐसी स्थिति को संदर्भित करता है जहां एक राउंड पूरा होने से पहले रीसेट हो जाता है और शुरुआत से फिर से खेला जाता है, आमतौर पर तकनीकी मुद्दों जैसे खिलाड़ी वियोग, हार्डवेयर खराबी या प्रशासनिक त्रुटि के कारण । मैच स्कोर अपरिवर्तित रहता है, और फिर से शुरू किए गए दौर को एक बार फिर से शुरू होने के बाद सामान्य गेमप्ले की निरंतरता के रूप में माना जाता है ।

रीप्ले का अर्थ है एक ऐसी स्थिति जहां एक मैच, नक्शा, खेल या राउंड फिर से पूर्ण रूप से खेला जाता है, जैसा कि टूर्नामेंट आयोजक द्वारा तय किया गया है, तकनीकी मुद्दों, नियम उल्लंघन या अन्य परिस्थितियों के कारण जो मूल परिणाम को बरकरार रखने से रोकते हैं । एक रीप्ले एक पुनरारंभ से भिन्न होता है जिसमें इसमें चल रहे दौर को फिर से शुरू करने या पुनः लोड करने के बजाय खेल के पूरे खंड (जैसे, पूर्ण मानचित्र या मैच) को दोहराना शामिल होता है । रीप्ले के मामले में, नियम 1.12 । लागू है ।

ईमानदारी का उल्लंघन किसी भी कार्य या चूक को संदर्भित करता है जो जानबूझकर या लापरवाही से किसी एस्पोर्ट्स प्रतियोगिता की निष्पक्षता, वैधता या अखंडता से समझौता करता है । इस तरह के उल्लंघन में शामिल हैं, लेकिन सीमित नहीं हैं:

1. अनधिकृत सॉफ़्टवेयर, हार्डवेयर या अन्य तरीकों के उपयोग के माध्यम से धोखा देना जो अनुचित लाभ प्रदान करते हैं;

2. इन-गेम बग या मैकेनिक्स का जानबूझकर शोषण आधिकारिक गेम नियमों (बग दुरुपयोग)द्वारा अनुमति नहीं है;

3. मैच फिक्सिंग या परिणामों में हेरफेर, वित्तीय या अन्य बाहरी लाभ के लिए एक मैच के जानबूझकर नुकसान सहित;

4. निषिद्ध पदार्थों का उपयोग जो खिलाड़ी के प्रदर्शन को प्रभावित करते हैं; ।

5. निष्पक्ष प्रतिस्पर्धा को विकृत करने के उद्देश्य से कदाचार या कपटपूर्ण व्यवहार का कोई अन्य रूप । निम्नलिखित एक अखंडता उल्लंघन का गठन नहीं करते हैं - ऐसी स्थितियां जहां एक टीम जानबूझकर वैध लॉजिस्टिक या शेड्यूलिंग कारणों (जैसे, किसी अन्य घटना में भाग लेने या समय संघर्ष से बचने के लिए) के लिए एक मैच से जीत लेती है या वापस ले लेती है, बशर्ते कि ऐसे कार्य वित्तीय लाभ से जुड़े न हों, हेरफेर, या धोखेबाज इरादे । यदि किसी टीम या खिलाड़ी को अन्य कारणों (जैसे, व्यवहार या नियम उल्लंघन) के लिए टूर्नामेंट से अयोग्य घोषित किया जाता है और अखंडता से संबंधित कदाचार के निर्णायक सबूत स्थापित किए जाते हैं, तो स्पोर्ट्सबुक मामले को अखंडता उल्लंघन और नियम के रूप में मानेगा

1.7 लागू होगा। अखंडता से संबंधित उल्लंघन तकनीकी या परिचालन मुद्दों (जैसे, सर्वर आउटेज, प्रसारण विफलताओं, या खिलाड़ी दुर्घटनाओं) से अलग हैं, जो नियम 1.12 के तहत अलग से शासित होते हैं । और 1.15 । तकनीकी हानि (तकनीकी हानि / अयोग्यता) का अर्थ है एक ऐसी स्थिति जहां टूर्नामेंट आयोजक अखंडता उल्लंघन से असंबंधित कारणों के लिए एक टीम को नुकसान पहुंचाता है , लेकिन जैसे कि नो-शो, नियम उल्लंघन, तकनीकी खराबी, अनुचित व्यवहार, या खिलाड़ी से परे बाहरी परिस्थितियां या टीम का नियंत्रण । इन नियमों के प्रयोजनों के लिए, शब्द "सेवानिवृत्त", "जब्त", "वापस ले लेता है", "वॉकओवर" या किसी भी समान पदनाम को एक तकनीकी नुकसान के बराबर माना जाएगा, जहां एक खिलाड़ी या टीम अपने प्राकृतिक निष्कर्ष से पहले किसी मैच या टूर्नामेंट में भागीदारी बंद कर देती है, और आयोजक आधिकारिक तौर पर परिणाम को प्रभावित टीम के लिए नुकसान और विरोधी टीम सत्यापित बाहरी या तकनीकी परिस्थितियां जो तकनीकी नुकसान का कारण बन सकती हैं, उनमें शामिल हैं, लेकिन इन तक सीमित नहीं हैं:

ए) गेम प्रकाशक या टूर्नामेंट आयोजक द्वारा पुष्टि किए गए महत्वपूर्ण सर्वर या प्लेटफ़ॉर्म आउटेज;

बी) परिणामों के सत्यापन को रोकने वाले आधिकारिक मैच डेटा या प्रसारण फ़ीड की हानि या भ्रष्टाचार;

ग) टूर्नामेंट आयोजक द्वारा आधिकारिक तौर पर घोषित प्रशासनिक रद्द या स्थगन;

घ) बिजली की विफलता, प्राकृतिक आपदाओं, या तुलनीय व्यवधान जैसी अप्रत्याशित घटनाओं को मजबूर करें । यदि आयोजक एक अलग शब्द का उपयोग करता है या कोई स्पष्ट स्पष्टीकरण नहीं देता है, तो नियम 1.8 । (तकनीकी नुकसान) लागू होगा ।

1. सामान्य नियम ईस्पोर्ट्स, नियमों के संघर्ष पर लागू होते हैं ।

1.0. ये सट्टेबाजी के नियम सामान्य स्पोर्ट्सबुक नियमों के पूरक हैं । जहां विशेष रूप से नीचे संबोधित नहीं किया गया है, सामान्य स्पोर्ट्सबुक नियमों के प्रावधान पूर्ण रूप से लागू होते हैं. किसी भी संघर्ष की स्थिति में, ये ईस्पोर्ट्स नियम केवल वहीं प्रबल होंगे जहां स्पष्ट रूप से कहा गया है ।

1.1. किसी भी विरोधाभास के मामले में: खेल-विशिष्ट नियम सामान्य नियमों पर पूर्वता लेते हैं, जो सामान्य स्पोर्ट्सबुक नियमों पर पूर्वता लेते हैं । जहां खेल-विशिष्ट नियम किसी विशेष स्थिति को संबोधित नहीं करते हैं, वहां सामान्य नियम लागू होंगे;अन्यथा, सामान्य स्पोर्ट्सबुक नियम लागू होंगे ।

1.2. स्पोर्ट्सबुक द्वारा पेश किए गए सभी एस्पोर्ट्स मार्केट और सेटलमेंट निर्धारण विशेष रूप से आधिकारिक इन-गेम स्कोरिंग सिस्टम, इन-गेम लॉग या एल्गोरिदम, सार्वजनिक रूप से मान्यता प्राप्त गेम डेटा स्रोतों और टूर्नामेंट के आंकड़ों पर आधारित होते हैं, जैसा कि टूर्नामेंट आयोजक या गेम डेवलपर द्वारा पुष्टि की जाती है । सभी बाजारों को इन आधिकारिक स्रोतों द्वारा दर्ज अंतिम स्कोर और परिणामों के अनुसार सख्ती से निपटाया जाएगा । आधिकारिक इन-गेम सिस्टम द्वारा मान्यता प्राप्त या मान्यता प्राप्त घटनाओं के लिए कोई समायोजन नहीं किया जाएगा । जब तक अन्यथा निर्दिष्ट न हो, निम्नलिखित प्राथमिक स्रोत इन-गेम घटनाओं, भूमिकाओं, पात्रों और अन्य प्रासंगिक जानकारी के सत्यापन और निपटान के लिए लागू होंगे: डोटा 2: डॉटबफ - डोटा 2 सांख्यिकी , डोटा 2: बिना किसी देरी के लाइव स्कोर, सांख्यिकी, अनुसूची, परिणाम - डीएलटीवी , साइबरस्कोर । लाइव काउंटर-स्ट्राइक 2 (सीएस 2): HLTV.org -किंवदंतियों के प्रतिस्पर्धी काउंटर स्ट्राइक लीग का घर: gol.gg. वेलोरेंट: वेलोरेंट एस्पोर्ट्स कवरेज | VLR.gg ।. ओवरवॉच: ओवरवॉच, बफ़र्ीला तूफ़ान आधिकारिक मैच डेटा । कॉल ऑफ़ ड्यूटी / वारज़ोन: कॉल ऑफ़ ड्यूटी / बेस्ट-सेलिंग वीडियो गेम फ़्रैंचाइज़ी, एक्टिविज़न आधिकारिक इवेंट स्टैटिस्टिक्स ऑल एस्पोर्ट्स (सामान्य): लिक्विपीडिया

यदि कोई गेम या टूर्नामेंट ऊपर सूचीबद्ध नहीं है, या यदि आधिकारिक डेटा स्रोत अनुपलब्ध है, तो स्पोर्ट्सबुक टूर्नामेंट आयोजक, आधिकारिक प्रसारण, या शासी निकाय द्वारा प्रदान किए गए मैच के परिणामों, आंकड़ों या पुष्टियों पर निर्भर करेगा, जो एकमात्र आधिकारिक स्रोत के रूप में काम करेगा ।

1.3. एस्पोर्ट्स मैचों के लिए प्रदर्शित सभी जानकारी, जिसमें मैच की शुरुआत की तारीख और समय, खिलाड़ी/टीम/टूर्नामेंट के नाम, प्रतिभागी, प्रारूप, मानचित्र या टूर्नामेंट चरण शामिल हैं, केवल सूचना के उद्देश्यों के लिए प्रदान की जाती हैं । मामूली टाइपोग्राफिक त्रुटियां या प्रदर्शन विसंगतियां जो घटना, प्रतिभागियों या टूर्नामेंट की वास्तविक पहचान को प्रभावित नहीं करती हैं (जैसे वर्तनी की गलतियां, स्वरूपण त्रुटियां) शर्त वैधता को प्रभावित नहीं करेंगी, और संबंधित बाजारों पर दांव खड़े होंगे । भौतिक त्रुटियां या विसंगतियां जो वास्तविक टूर्नामेंट के बारे में अंतिम उपयोगकर्ताओं को गुमराह कर सकती हैं, प्रतिभागियों, या अनुसूची के परिणामस्वरूप स्पोर्ट्सबुक के एकमात्र विवेक पर प्रभावित बाजारों पर दांव लगाया जा सकता है.

1.4. यदि किसी मैच को रोका/स्थगित किया जाता है और वास्तविक निर्धारित प्रारंभ समय के 24 घंटों के भीतर बाद के समय में पुनर्निर्धारित नहीं किया जाता है, तो उस मैच के सभी बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा । इस खंड की शर्तें प्लेसहोल्डर समय के साथ मैचों के मामले में लागू नहीं होंगी, जहां आधिकारिक समय की घोषणा की जानी बाकी है ।

1.5. यदि कोई टीम अपना नाम बदलती है या किसी भिन्न संगठन के तहत प्रतिस्पर्धा करती है, लेकिन टूर्नामेंट के लिए आधिकारिक रूप से पंजीकृत प्रतियोगियों के समान रोस्टर को बरकरार रखती है, तो उस टीम से जुड़े सभी बाजारों पर दांव खड़ा होगा, भले ही टीम के किसी संगठन को छोड़ने, किसी अन्य संगठन में शामिल होने से परिवर्तन का परिणाम हो, या यदि एक पूर्ण टीम परिवर्तन होता है, तो मूल टीम से जुड़े बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा । एक पूर्ण टीम परिवर्तन निम्नलिखित स्थितियों में से किसी में होने के लिए समझा जाता है:

ए) टीम के आधिकारिक तौर पर पंजीकृत प्रतियोगियों में से 50% से अधिक को बदल दिया जाता है;

बी) टीम दूसरे के साथ विलीन हो जाती है या एक अलग इकाई के रूप में मौजूद रहती है, और इसका टूर्नामेंट स्लॉट एक नई टीम द्वारा लिया जाता है;

ग) टीम को टूर्नामेंट से हटा दिया जाता है या अयोग्य घोषित कर दिया जाता है और एक अलग इकाई को अपना स्लॉट विरासत में मिलता है, भले ही कुछ खिलाड़ी बने रहें ।

1.6. यदि घटना का टूर्नामेंट आयोजक एक या एक से अधिक स्टैंड-इन या स्थानापन्न खिलाड़ियों की अनुमति देता है, और मैच एक आधिकारिक परिणाम उत्पन्न करता है, तो सभी प्रासंगिक बाजारों पर दांव खड़े होंगे । "स्टैंड-इन" एक या अधिक मानचित्रों के लिए अनुपलब्ध रोस्टर सदस्य को बदलने के लिए टूर्नामेंट आयोजक द्वारा अनुमोदित एक अस्थायी स्थानापन्न खिलाड़ी को संदर्भित करता है । यदि किसी टीम के शुरुआती रोस्टर (टूर्नामेंट आयोजक के साथ पंजीकृत) के 50% से अधिक को स्टैंड-इन्स या विकल्प द्वारा प्रतिस्थापित किया जाता है, तो मैच से जुड़े सभी बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा, और स्पोर्ट्सबुक एक नई घटना के रूप में स्थिरता का इलाज कर सकता है ।

1.7. यदि अखंडता उल्लंघन का निर्णायक सबूत है जो सीधे मैच के परिणाम को प्रभावित करता है (जिसमें धोखा, बग दुरुपयोग, मैच फिक्सिंग, निषिद्ध पदार्थों का उपयोग, या किसी अन्य असुरक्षित व्यवहार के उपयोग तक सीमित नहीं है), और इस तरह की अखंडता उल्लंघन आधिकारिक तौर पर टूर्नामेंट आयोजक या किसी मान्यता प्राप्त ईस्पोर्ट्स इंटीग्रिटी अथॉरिटी (जैसे, ईएसआईसी) या किसी भी प्रासंगिक राज्य प्राधिकरण द्वारा मैच पूरा होने के 72 घंटों के भीतर पुष्टि की जाती है, उस मैच से जुड़े सभी बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा । अपवाद: यदि, पुष्टि की गई अखंडता उल्लंघन के परिणामस्वरूप, एक टीम को टूर्नामेंट के भीतर सभी मैचों के लिए अयोग्य या असाइन किया गया नुकसान होता है, तो दांव केवल उन बाजारों के

लिए शून्य हो जाएंगे जिनमें मैच शामिल हैं जहां स्पष्ट सबूत मौजूद हैं कि अखंडता उल्लंघन हुआ; अन्य मैचों के लिए, दांव सामान्य रूप से व्यवस्थित रहेंगे ।

1.8. यदि किसी टीम को अखंडता उल्लंघन से असंबंधित कारणों के लिए तकनीकी नुकसान से सम्मानित किया जाता है, तो उन बाजारों पर सभी दांव जिनके परिणाम तकनीकी नुकसान से पहले निर्धारित किए गए थे, खड़े होंगे । मैच विजेता बाजार, सभी अनिर्णीत मैच-स्तरीय बाजार (जैसे, मानचित्र बाधा, कुल मानचित्र), और तकनीकी नुकसान से प्रभावित अन्य सभी अनिर्णीत मानचित्र बाजार शून्य हो जाएंगे । एक मानचित्र पर लागू एक तकनीकी नुकसान बाद के मानचित्रों के लिए मानचित्र बाजारों के निपटान को प्रभावित नहीं करता है और निर्धारित के रूप में पूरा किया जाता है । यदि टूर्नामेंट आयोजक "अयोग्यता," "तकनीकी हानि," या इसी तरह के शब्दों का उपयोग करता है, तो यह निर्दिष्ट किए बिना कि कारण एक अखंडता उल्लंघन था और अखंडता उल्लंघन का कोई निर्णायक सबूत नहीं है - यह नियम 1.8 । लागू होता है ।

1.9. सभी बाजार ओवरटाइम पर विचार करते हैं, जब तक कि स्पष्ट रूप से बाजार के नाम पर अन्यथा न कहा जाए ।

1.10. टूर्नामेंट आयोजक द्वारा मैच प्रारूप में आधिकारिक परिवर्तन की स्थिति में (उदाहरण के लिए, बेस्ट-ऑफ-फाइव से बेस्ट-ऑफ-थ्री तक), सभी मानचित्र-स्तर के बाजारों पर दांव मान्य रहेगा, जबकि सभी मैच-स्तर के बाजारों पर दांव (मैच विजेता, मैप हैंडीकैप्स, सभी मानचित्रों के लिए कुल हत्या आदि सहित, लेकिन सीमित नहीं है ।) शून्य हो जाएगा ।

1.11. यदि कोई मैच निर्धारित प्रारंभ तिथि/ समय से पहले खेला जाता है, तो स्पोर्ट्सबुक मैच की वास्तविक शुरुआत के बाद मैच संबंधित बाजारों पर लगाए गए सभी दांवों को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है । मैच की वास्तविक शुरुआत से पहले मैच के प्रासंगिक बाजारों पर लगाए गए सभी दांव खड़े होंगे ।

1.12. एक रद्द अवधि एक मैच, मानचित्र, या दौर के एक विशिष्ट हिस्से को संदर्भित करती है जिसे टूर्नामेंट आयोजक या आधिकारिक डेटा स्रोत द्वारा आधिकारिक तौर पर वापस ले लिया गया है या अमान्य घोषित किया गया है (उदाहरण के लिए, जब स्कोर 10-10 से 5-5 तक बदलता है, राउंड 11-20 को रद्द माना जाता है) । रद्द अवधि के भीतर प्रभावित मैच, मानचित्र या राउंड (जैसा लागू हो) से जुड़े बाजारों पर लगाए गए सभी लाइव दांव शून्य हो जाएंगे । संबंधित रद्द अवधि की शुरुआत से पहले प्रभावित मैच, मानचित्र या राउंड (जैसा लागू हो) से जुड़े बाजारों पर लगाए गए लाइव दांव खड़े होंगे । यदि रीप्ले या रोलबैक की आधिकारिक घोषणा या पुष्टि से पहले एक बाजार (प्री-मैच या लाइव) का निपटान किया गया है, और खेल (मैच) के संबंधित हिस्से को बाद में रद्द कर दिया गया है, तो ऐसी बस्तियों को रद्द कर दिया जाएगा और प्रभावित बाजारों पर दांव लगाया जाएगा शून्य हो । एक रद्द अवधि की शुरुआत और अंत आधिकारिक टूर्नामेंट लॉग, प्रोटोकॉल या डेटा प्रदाता रिकॉर्ड (जैसे, राउंड आईडी, टाइमस्टैम्प) के आधार पर निर्धारित किया जाएगा । स्रोतों के बीच विसंगतियों की स्थिति में, स्पोर्ट्सबुक आधिकारिक डेटा स्रोत द्वारा स्पष्ट रूप से पुष्टि किए गए सबसे संकीर्ण समय अंतराल को लागू करेगा.

उदाहरण: 10-10 से स्कोर रोलबैक 5-5: बेट को 6-6 पर रखा गया 2-2 पर रखा गया बेट शून्य हो गया

1.13. यदि कोई नक्शा आधिकारिक टूर्नामेंट नियमों के तहत आवश्यक संख्या से कम खिलाड़ियों के साथ शुरू होता है, तो उस नक्शे या मैच पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । खिलाड़ियों की आवश्यक संख्या संबंधित टूर्नामेंट के नियमों या विनियमों के अनुसार निर्धारित की जाएगी ।

1.14. यदि किसी मैच को पूर्व-रिकॉर्ड करने के लिए निर्धारित किया जाता है, तो स्पोर्ट्सबुक संबंधित मैच से जुड़े बाजारों पर लगाए गए सभी दांवों को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है । किसी मान्यता प्राप्त ईस्पोर्ट्स इंटीग्रिटी बॉडी (जैसे ईएसआईसी), विश्वसनीय प्रसारण या डेटा विसंगतियों, या सत्यापित तकनीकी साक्ष्य से आधिकारिक पुष्टि के आधार पर एक मैच को पूर्व-रिकॉर्ड किया जा सकता है ।

1.15. यदि कोई आधिकारिक मैच प्रसारण, इन-गेम डेटा फीड, या टूर्नामेंट स्ट्रीम बाधित, दूषित या अनुपलब्ध है, तो स्पोर्ट्सबुक टूर्नामेंट आयोजक द्वारा प्रदान किए गए टूर्नामेंट रिकॉर्ड का उपयोग करके अंतिम परिणाम को सत्यापित करने का प्रयास करेगा । यदि निर्धारित मैच समाप्त होने के 24 घंटों के भीतर परिणाम सत्यापित नहीं किया जा सकता है, तो सभी प्रभावित बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा । यह नियम सर्वर क्रैश, डेटा-फीड विफलताओं, या अन्य सत्यापित तकनीकी खराबी के कारण होने वाली रुकावटों को कवर करता है ।

1.16. स्पोर्ट्सबुक द्वारा पेश किए गए सभी एस्पोर्ट्स बाजार संबंधित गेम डेवलपर्स और टूर्नामेंट आयोजकों द्वारा स्थापित आधिकारिक नियमों, प्रारूपों और शब्दावली पर आधारित हैं । स्पोर्ट्सबुक इन इन-गेम नियमों या यांत्रिकी को पुनर्स्थापित, पुनर्व्याख्या या पुनर्परिभाषित नहीं करता है । विशिष्ट गेम तत्वों के किसी भी संदर्भ का उपयोग केवल आधिकारिक गेम संरचना के संदर्भ में किया जाता है और इसे गेम द्वारा प्रदान की गई परिभाषाओं और नियमों के अनुसार समझा जाएगा । सभी इन-गेम इवेंट और परिणाम, जिनमें फर्स्ट ब्लड, डबल किल और इसी तरह की घटनाओं तक सीमित नहीं है, विशेष रूप से संबंधित शीर्षक के इन-गेम लॉग और सिस्टम द्वारा निर्धारित किए जाते हैं । स्पोर्ट्सबुक पर कोई नियंत्रण नहीं है, और इस तरह की घटनाओं को खेल के भीतर कैसे परिभाषित, ट्रिगर या रिकॉर्ड किया जाता है, इसके लिए कोई जिम्मेदारी नहीं है ।

1.17. यदि सट्टेबाजी बाजार का आधार बनाने वाली एक विशिष्ट इन-गेम घटना या स्थिति लागू मानचित्र, मैच या श्रृंखला के दौरान नहीं होती है, तो उस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

1.18. कुछ एस्पोर्ट्स मार्केट टाइटल में गेमप्ले तत्व, शब्दावली और उद्देश्य होते हैं जिनमें हिंसा, हथियार या संघर्ष के कार्य शामिल हो सकते हैं । इस तरह की सामग्री गेम डेवलपर्स और टूर्नामेंट आयोजकों द्वारा स्थापित आधिकारिक गेम नियमों और संरचना का हिस्सा है और इसका उपयोग पूरी तरह से इन-गेम भूमिकाओं, उद्देश्यों और परिणामों की पहचान करने के उद्देश्य से किया जाता है । स्पोर्ट्सबुक वास्तविक दुनिया की हिंसा, आतंकवाद या गैरकानूनी गतिविधि के किसी भी रूप का समर्थन, प्रचार या निंदा नहीं करता है । सट्टेबाजी के बाजारों के भीतर ऐसे शब्दों के संदर्भ विशुद्ध रूप से इन-गेम संदर्भ के वर्णनात्मक हैं और स्पोर्ट्सबुक के विचारों या मूल्यों का प्रतिनिधित्व नहीं करते हैं ।

2. बाहरी निर्यात के लिए लागू नियम।

2.1. यदि एकमुश्त बाजार में सूचीबद्ध कोई टीम या प्रतिभागी टूर्नामेंट में भाग नहीं लेता है, तो उस टीम/प्रतिभागी से जुड़े बाजारों पर लगाए गए सभी दांव शून्य हो जाएंगे । यदि कोई टीम या खिलाड़ी कम से कम एक आधिकारिक मैच में प्रतिस्पर्धा करता है, तो संबंधित बाजारों पर सभी दांव खड़े होंगे ।

2.2. यदि टूर्नामेंट की शुरुआत स्थगित कर दी जाती है, तो स्पोर्ट्सबुक अपने विवेकाधिकार पर, सभी प्रभावित बाजारों पर दांव को शून्य करने या परिस्थितियों के आधार पर ऐसे दांव को खड़े होने की अनुमति देने का अधिकार सुरक्षित रखती है । यदि टूर्नामेंट को पुनर्निर्धारित किया जाता है और मूल प्रारंभ तिथि के 7 दिनों के भीतर पूरा किया जाता है, तो प्रभावित बाजारों पर दांव खड़े होंगे; अन्यथा, संबंधित बाजारों पर दांव शून्य हो जाएंगे ।

2.3. यदि टूर्नामेंट रद्द कर दिया जाता है, तो उस टूर्नामेंट से जुड़े बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

2.4. यदि कोई टीम किसी टूर्नामेंट के दौरान एक या अधिक आधिकारिक रूप से स्वीकृत स्टैंड-इन या स्थानापन्न खिलाड़ियों का उपयोग करती है, तो उस टीम से जुड़े सभी एकमुश्त बाजारों पर दांव लगेगा, बशर्ते टीम इवेंट में आधिकारिक रूप से मान्यता प्राप्त प्रतिभागी बनी रहे । यदि किसी टीम के पंजीकृत शुरुआती रोस्टर का 50% से अधिक (जैसा कि घटना से पहले

टूर्नामेंट आयोजक द्वारा पुष्टि की जाती है) को टूर्नामेंट के दौरान किसी भी बिंदु पर स्टैंड-इन्स या विकल्प द्वारा प्रतिस्थापित किया जाता है, तो उस टीम से जुड़े सभी एकमुश्त बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

2.5. यदि एक से अधिक विजेता हैं, तो मृत-गर्मी नियम लागू होगा । घोषित विजेताओं की संख्या के आधार पर भुगतान आनुपातिक रूप से विभाजित किया जाएगा ।

2.6. यदि टूर्नामेंट के आयोजक द्वारा बाजारों की पेशकश के बाद टूर्नामेंट प्रारूप को बदल दिया जाता है (उदाहरण के लिए, दोहरे उन्मूलन से एकल उन्मूलन तक), तो स्पोर्ट्सबुक सभी प्रभावित एकमुश्त बाजारों पर दांव लगाने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

2.7. यदि किसी खिलाड़ी को किसी भी आधिकारिक मैच को खेलने से पहले प्रतियोगिता से बदल दिया जाता है या हटा दिया जाता है, तो उस खिलाड़ी को शामिल करने वाले सभी बाजारों पर दांव लगाया जाएगा जो अभी तक तय नहीं हुए हैं । प्रभावित खिलाड़ी को शामिल करने वाले बाजारों पर दांव जो संबंधित प्रतिस्थापन या हटाने से पहले ही निपट चुके हैं, मान्य रहेंगे. यदि खिलाड़ी को कम से कम एक आधिकारिक मैच में भाग लेने के बाद प्रतियोगिता से बदल दिया जाता है या हटा दिया जाता है, तो ऐसे खिलाड़ी पर सभी दांव या बाजार, चाहे वह पहले से बसे हों या लंबित हों, खड़े होंगे ।

निर्यात के लिए सामान्य बाजार ।

विजेता-मैच के विजेता पर एक शर्त । 1 एक्स 2-विजेता परिणाम के समान, लेकिन एक ड्रॉ को संभावित परिणाम माना जाता है । उन मैचों में पेश किया जाता है जहां एक ड्रॉ संभव है (उदाहरण के लिए, बीओ 2 प्रारूप मैचों में या बीओ 1 प्रारूप मैचों में ओवरटाइम के बिना) । एक्स मानचित्र विजेता-ओवरटाइम सहित निर्दिष्ट मानचित्र के विजेता पर एक शर्त । नक्शा बाधा-एक टीम अंतिम नक्शा स्कोर करने के लिए कहा नक्शा बाधा लागू करने के बाद मैच जीतता है कि क्या पर एक शर्त । कुल मानचित्र-मैच में खेले गए मानचित्रों की कुल संख्या बताई गई रेखा के ऊपर या नीचे होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । सही स्कोर (नक्शे में) - मैच के सटीक अंतिम मानचित्र स्कोर पर एक शर्त (जैसे, 2-0, 2-1) । टीम एन कम से कम एक नक्शा जीतती है - इस पर एक शर्त है कि निर्दिष्ट टीम मैच में कम से कम एक नक्शा जीतेगी या नहीं । विषम / सम मानचित्र-मैच में खेले जाने वाले मानचित्रों की कुल संख्या विषम होगी या सम । दोनों एक मैच जीतने के लिए एक नक्शा और टीम एन जीतने के लिए - इस पर एक शर्त कि क्या प्रत्येक टीम मैच में कम से कम एक नक्शा जीतेगी और टीम एन पूरा मैच जीतेगी । दोनों एक नक्शा जीतने के लिए-इस पर एक शर्त कि क्या प्रत्येक टीम मैच में कम से कम एक नक्शा जीतेगी । 2 मानचित्रों के बाद अग्रणी - पहले दो मानचित्रों के पूरा होने के बाद टीम 1, टीम 2, या न तो (एक्स – ड्रा) पर एक शर्त नक्शे में अग्रणी होगी । मैच विजेता और कुल मानचित्र-इस बात पर एक शर्त कि क्या एक निर्दिष्ट टीम मैच जीतेगी और क्या मैच में खेले गए मानचित्रों की कुल संख्या बताई गई संख्या से अधिक या कम है । एक्स मैप-राउंड हैंडीकैप-ओवरटाइम सहित अंतिम राउंड स्कोर में बताए गए राउंड हैंडीकैप को लागू करने के बाद एक टीम निर्दिष्ट मैप जीतती है या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मानचित्र-कुल राउंड-निर्दिष्ट मानचित्र में खेले जाने वाले राउंड की कुल संख्या ओवरटाइम सहित बताई गई संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । कुल राउंड-मैच में सभी मानचित्रों में खेले जाने वाले राउंड की कुल संख्या ओवरटाइम सहित बताई गई संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । राउंड हैंडीकैप-ओवरटाइम सहित सभी मानचित्रों में जीते गए राउंड की कुल संख्या में बताए गए राउंड हैंडीकैप को लागू करने के बाद कोई टीम मैच जीतती है या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मानचित्र-क्या ओवरटाइम होगा-इस पर एक शर्त है कि विजेता को निर्धारित करने के लिए निर्दिष्ट मानचित्र को ओवरटाइम की आवश्यकता होगी या नहीं । एक्स मानचित्र-विषम / सम राउंड-निर्दिष्ट मानचित्र में खेले जाने वाले राउंड की कुल संख्या विषम होगी या ओवरटाइम सहित, इस पर एक शर्त । एक्स मानचित्र - सही स्कोर-ओवरटाइम को छोड़कर निर्दिष्ट मानचित्र के सटीक अंतिम दौर के स्कोर पर एक शर्त । एक्स मानचित्र-पहला पिस्तौल दौर विजेता-टीम 1 या टीम 2 निर्दिष्ट मानचित्र के पहले पिस्तौल दौर को जीतती है या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मानचित्र-

दूसरा पिस्तौल दौर विजेता-टीम 1 या टीम 2 निर्दिष्ट मानचित्र के दूसरे पिस्तौल दौर को जीतती है या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मैप-विजेता और कुल राउंड-एक शर्त इस बात पर है कि क्या एक निर्दिष्ट टीम चुने हुए नक्शे को जीतेगी और क्या उस नक्शे में खेले जाने वाले राउंड की कुल संख्या बताई गई रेखा के ऊपर या नीचे होगी । एक्स मानचित्र-पिस्तौल राउंड सही स्कोर-निर्दिष्ट मानचित्र में पिस्तौल राउंड के सटीक स्कोर पर एक शर्त । एक्स मैप-विजेता और 1 पिस्टल राउंड विजेता-एक शर्त इस बात पर है कि क्या एक निर्दिष्ट टीम चुने हुए नक्शे को जीतेगी और उस नक्शे के 1 पिस्टल राउंड को भी जीतेगी । एक्स मैप-टीम एन कुल राउंड-इस पर एक शर्त है कि टीम एन निर्दिष्ट नक्शे में राउंड की घोषित संख्या पर जीत हासिल करेगी या नहीं । एक्स मानचित्र-जीतना मार्जिन-निर्दिष्ट मानचित्र के लिए राउंड में जीत के मार्जिन पर एक शर्त । एक्स मानचित्र-स्कोर किया जाना है 1: 1-निर्दिष्ट मानचित्र में स्कोर किसी भी बिंदु पर 1:1 तक पहुंच जाएगा या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मैप-रेस टू एन राउंड-इस बात पर एक शर्त कि क्या एक निर्दिष्ट टीम चुने हुए नक्शे में एन राउंड जीतने वाली पहली टीम होगी । एक्स मैप-1 हाफ राउंड हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या एक निर्दिष्ट टीम हाफ-टाइम राउंड स्कोर के लिए बताए गए राउंड हैंडीकैप को लागू करने के बाद चुने हुए नक्शे के 1 आधे हिस्से को जीतेगी । एक्स मानचित्र-विजेता और 1 आधा-1 एक्स 2 – एक शर्त है कि क्या एक निर्दिष्ट टीम चुने हुए नक्शे को जीतेगी और क्या टीम 1 , टीम 2 , या न ही (एक्स-ड्रा) उस नक्शे के 1 आधे हिस्से को जीतेगी । एक्स मैप राउंड एन-विजेता-टीम 1 या टीम 2 निर्दिष्ट मानचित्र के एक विशिष्ट राउंड (राउंड एन) को जीतेगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मैप-रेस टू एन किल्स-एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र में हत्या की संख्या तक पहुंचने वाली पहली होगी, जैसा कि टूर्नामेंट आयोजक द्वारा प्रकाशित आधिकारिक मैच आंकड़ों में दर्ज किया गया है । यदि न तो टीम हत्या की संख्या तक पहुंचती है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य होंगे । एक्स मैप-फर्स्ट ब्लड-एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र में पहला किल (फर्स्ट ब्लड) हासिल करेगी । पहली मार आधिकारिक इन-गेम आंकड़ों या लॉग के अनुसार निर्धारित की जाती है । केवल आधिकारिक तौर पर इस बाजार की ओर एक विरोधी टीम/खिलाड़ी की गिनती का श्रेय दिया जाता है । पूरी तरह से तटस्थ तत्वों, संरचनाओं या पर्यावरणीय प्रभावों के कारण होने वाली मौतों या मौतों की गिनती नहीं होती है, जब तक कि आधिकारिक तौर पर किसी खिलाड़ी या टीम को श्रेय नहीं दिया जाता है । यदि पहली मार दर्ज नहीं की गई है या आधिकारिक गेम डेटा में सत्यापित नहीं की जा सकती है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य होंगे । एक्स मैप-प्लेयर एन टोटल हेडशॉट्स-इस बात पर एक शर्त है कि प्लेयर एन निर्दिष्ट मैप को ओवर या अंडर हेडशॉट्स की संख्या के साथ खत्म कर देगा, जिसके परिणामस्वरूप किल हुआ । इस बाजार पर सभी दांव आधिकारिक और सार्वजनिक रूप से मान्यता प्राप्त गेम डेटा स्रोतों और टूर्नामेंट के आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । यदि डेटा दूषित है, अनुपलब्ध है या गायब है, इस बाजार पर सभी दांव वीडियो स्ट्रीम के आधार पर तय किए जाएंगे. यदि किसी खिलाड़ी को पूरा नक्शा पूरा करने से पहले प्रतिस्थापित किया जाता है, तो चुने हुए खिलाड़ी पर सभी अनिर्णीत बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा । यदि कोई खिलाड़ी डिस्कनेक्ट करता है और टीम 4 वी 5 खेलना जारी रखना चुनती है, तो खिलाड़ी डिस्कनेक्ट के संबंध में गेम विशिष्ट नियम लागू होते हैं । + मारता है-एक निर्दिष्ट खिलाड़ी कम से कम निर्दिष्ट नक्शे में मारता है की संख्या में कहा हासिल करेंगे कि क्या पर एक शर्त । इस बाजार पर सभी दांव आधिकारिक स्रोतों और टूर्नामेंट के आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । यदि डेटा दूषित है, अनुपलब्ध है या गायब है, इस बाजार पर सभी दांव वीडियो स्ट्रीम के आधार पर तय किए जाएंगे. यदि किसी खिलाड़ी को पूरा नक्शा पूरा करने से पहले प्रतिस्थापित किया जाता है, तो प्रभावित खिलाड़ी पर सभी अनिर्णीत बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा । यदि कोई खिलाड़ी डिस्कनेक्ट करता है और टीम 4 वी 5 खेलना जारी रखना चुनती है, तो खिलाड़ी डिस्कनेक्ट के संबंध में गेम विशिष्ट नियम लागू होते हैं । एक्स मैप - किल हैंडीकैप-बाजार में निरूपित एक टीम को बाजार में बताए गए हैंडीकैप को लागू करने के बाद निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक मार मिलेगी, जैसा कि टूर्नामेंट आयोजक द्वारा प्रकाशित आधिकारिक मैच आंकड़ों में दर्ज किया गया है । एक्स मानचित्र-विजेता और मानचित्र अवधि-एक निर्दिष्ट टीम चुने हुए मानचित्र को जीतेगी या नहीं और उस मानचित्र की कुल अवधि निर्धारित समय रेखा से अधिक या कम होगी (उदाहरण के लिए, 00:00-35:59 मिनट या 36:00 मिनट और उससे अधिक) आधिकारिक इन-गेम टाइमर के अनुसार । एक्स मानचित्र-विजेता और कुल मारता है-एक निर्दिष्ट टीम चुने हुए नक्शे को जीतेगी या नहीं, इस पर

एक शर्त है कि उस नक्शे में मार की कुल संख्या टूर्नामेंट आयोजक द्वारा प्रकाशित आधिकारिक मैच आंकड़ों में दर्ज की गई संख्या से अधिक या कम होगी । एक्स मानचित्र-मैच विजेता और मानचित्र विजेता-एक निर्दिष्ट टीम मैच और निर्दिष्ट मानचित्र दोनों जीतेगी या नहीं, इस पर एक शर्त । ड्रा नो बेट-एक शर्त जिस पर टीम मैच जीतेगी । यदि मैच ड्रॉ में समाप्त होता है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । एक्स मैप-किल्स ड्रा नो बेट-एक शर्त जिस पर टीम आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों के अनुसार निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक मार दर्ज करेगी । यदि दोनों टीमें समान संख्या में मार के साथ समाप्त होती हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । किल्स ड्रा नो बेट-एक शर्त जिस पर टीम मैच के बाद के आधिकारिक आंकड़ों के अनुसार सभी मानचित्रों में अधिक मार दर्ज करेगी । यदि दोनों टीमें समान संख्या में मार के साथ समाप्त होती हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । एक्स मैप-टीम एन टोटल किल्स-इस बात पर एक शर्त है कि टीम एन आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों के अनुसार निर्दिष्ट मानचित्र में मारे गए अंकों की संख्या को रिकॉर्ड करेगी या नहीं । टीम एन कुल मारता है-आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों के अनुसार टीम एन सभी मानचित्रों में मारे गए या मारे गए लोगों की संख्या के तहत रिकॉर्ड करेगा या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मैप-टीम एन किल रेंज-इस पर एक शर्त है कि निर्दिष्ट मानचित्र में टीम एन द्वारा दर्ज की गई कुल संख्या आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों के अनुसार बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं । एक्स मैप-किल रेंज-इस पर एक शर्त है कि क्या निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा दर्ज की गई कुल संख्या आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों के अनुसार बताई गई सीमा के भीतर आएगी । कुल मारता है-मैच में सभी मानचित्रों में दोनों टीमों द्वारा दर्ज की गई हत्याओं की कुल संख्या आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों के अनुसार निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । 1 एक्स 2 को मारता है - टीम 1, टीम 2, या न तो (एक्स – ड्रा) पर एक शर्त मैच के बाद के आधिकारिक आंकड़ों के अनुसार मैच में सभी मानचित्रों में अधिक मार दर्ज करेगी । एक्स मैप - 15 मिनट के भीतर हैंडीकैप को मार डालो-इस बात पर एक शर्त है कि क्या एक टीम निर्दिष्ट मानचित्र में 15:00 बजे इन-गेम समय में मार की संख्या का नेतृत्व करेगी, जब कहा गया हैंडीकैप लागू हो जाता है । एक्स मानचित्र 1 आधा-1 एक्स 2 – टीम 1 , टीम 2 , या न तो (एक्स-ड्रा) पर एक शर्त वें का 1 आधा जीत जाएगाई निर्दिष्ट नक्शा। एक्स मैप 2 हाफ-1 एक्स 2 – टीम 1, टीम 2 , या न तो (एक्स-ड्रा) पर एक शर्त निर्दिष्ट मानचित्र के 2 आधे हिस्से को जीतेगी । एक्स मैप - कौन मारेगा एन-एक शर्त जिस पर टीम को निर्दिष्ट मानचित्र में एनटीएच किल के साथ श्रेय दिया जाएगा (जैसे, 5 वीं किल, 10 वीं किल) जैसा कि आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों द्वारा परिभाषित किया गया है । एक्स मानचित्र-अवधि-आधिकारिक इन-गेम टाइमर के अनुसार निर्दिष्ट मानचित्र की अवधि निर्दिष्ट समय रेखा के नीचे या उससे अधिक होगी (जैसे, 00:00-35:59 मिनट या 36:00 मिनट और उससे अधिक) । एक्स मैप-टोटल किल्स-इस बात पर एक शर्त है कि निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा दर्ज की गई कुल संख्या मैच के बाद के आधिकारिक आंकड़ों के अनुसार निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी । इस बाजार पर दांव आधिकारिक स्रोतों और टूर्नामेंट के आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । यदि डेटा दूषित है, अनुपलब्ध है या गायब है, इस बाजार पर सभी दांव वीडियो स्ट्रीम के आधार पर तय किए जाएंगे. एक्स मैप-ऑड/ईवन को मारता है-इस पर एक शर्त है कि निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा दर्ज की गई कुल संख्या आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों के अनुसार एक विषम या सम संख्या होगी । डबल चांस-मैच का परिणाम दो निर्दिष्ट परिणामों में से एक होगा या नहीं, इस पर एक शर्त: जीतने या ड्रा करने के लिए टीम 1, जीतने या ड्रा करने के लिए टीम 2, या जीतने के लिए टीम 1 या जीतने के लिए टीम 2 । एक्स मैप-1 एक्स 2 को मारता है – टीम 1, टीम 2, या न तो (एक्स-ड्रा) पर एक शर्त आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों के अनुसार निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक मार दर्ज करेगी । एक्स मैप-मोस्ट किल्स प्लेयर 1 बनाम प्लेयर 2-इस पर एक शर्त है कि खिलाड़ी 1 या खिलाड़ी 2 निर्दिष्ट मानचित्र में सबसे अधिक मारता है या नहीं । यदि दोनों खिलाड़ी समान संख्या में हत्याओं के साथ समाप्त होते हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । यदि पूरा नक्शा पूरा करने से पहले किसी भी खिलाड़ी को प्रतिस्थापित किया जाता है, तो इस बाजार के सभी दांव शून्य हो जाएंगे । यदि कोई खिलाड़ी डिस्कनेक्ट करता है और टीम 4 वी 5 खेलना जारी रखना चुनती है, तो खिलाड़ी डिस्कनेक्ट के संबंध में गेम विशिष्ट नियम लागू होते हैं । इस बाजार पर सभी दांव आधिकारिक स्रोतों और टूर्नामेंट के आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । यदि डेटा दूषित है, अनुपलब्ध है या गायब है, इस बाजार पर सभी दांव

वीडियो स्ट्रीम के आधार पर तय किए जाएंगे. एक्स मैप-प्लेयर एन टोटल किल्स-इस पर एक शर्त है कि खिलाड़ी एन निर्दिष्ट नक्शे को खत्म कर देगा या मार की संख्या के तहत । इस बाजार पर सभी दांव आधिकारिक स्रोतों और टूर्नामेंट के आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । यदि डेटा दूषित है, अनुपलब्ध है या गायब है, इस बाजार पर सभी दांव वीडियो स्ट्रीम के आधार पर तय किए जाएंगे. यदि किसी खिलाड़ी को पूरा नक्शा पूरा करने से पहले प्रतिस्थापित किया जाता है, तो चुने हुए खिलाड़ी को शामिल करने वाले सभी अनिर्णीत बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा । यदि कोई खिलाड़ी डिस्कनेक्ट करता है और टीम 4 वी 5 खेलना जारी रखना चुनती है, तो खिलाड़ी डिस्कनेक्ट के संबंध में गेम विशिष्ट नियम लागू होते हैं । विकलांगता को मारता है-आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों के अनुसार बताए गए हैंडीकैप को लागू करने के बाद एक टीम को सभी मानचित्रों पर अधिक मार मिलेगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स एमएपी - 1 एक्स 2 (एक्सएल । ओवरटाइम) - टीम 1 जीत पर एक शर्त, नक्शा एक ड्रॉ (एक्स) में समाप्त होता है, या टीम 2 केवल विनियमन समय के अंत में जीतती है । इस बाजार के प्रयोजनों के लिए ओवरटाइम गिनती नहीं है ।

एक्स मानचित्र-टीम एन दोनों पिस्तौल राउंड जीतने और मानचित्र जीतने के लिए - चाहे पर एक शर्त ।

टीम एन दोनों पिस्टल राउंड (दोनों हिस्सों में राउंड 1) जीतेगी और निर्दिष्ट मानचित्र भी जीतेगी । यदि निर्दिष्ट टीम कम से कम एक पिस्तौल खो देती है, या नक्शा खो देती है, तो इस बाजार पर दांव "खो"के रूप में तय किया जाएगा ।

सामान्य एकमुश्त बाजार।

विजेता-एक निर्दिष्ट टीम टूर्नामेंट जीतेगी या नहीं, इस पर एक शर्त । टूर्नामेंट आयोजक द्वारा घोषित आधिकारिक परिणामों के अनुसार दांव तय किए जाते हैं । फाइनल तक पहुंचने के लिए-एक निर्दिष्ट टीम टूर्नामेंट के फाइनल के लिए क्वालीफाई करेगी या नहीं, इस पर एक शर्त । इस बाजार पर दांव टूर्नामेंट आयोजक द्वारा घोषित आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाते हैं । टूर्नामेंट जीतने के लिए नहीं - एक शर्त है कि क्या एक निर्दिष्ट टीम टूर्नामेंट नहीं जीतेगी । इस बाजार पर दांव टूर्नामेंट आयोजक द्वारा घोषित आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाते हैं । फाइनल तक नहीं पहुंचने के लिए-एक शर्त इस बात पर है कि क्या एक निर्दिष्ट टीम टूर्नामेंट के फाइनल के लिए क्वालीफाई नहीं करेगी । इस बाजार पर दांव टूर्नामेंट आयोजक द्वारा घोषित आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाते हैं । ग्रुप एक्स विजेता-एक निर्दिष्ट टीम अपने संबंधित समूह (एक्स) में पहले स्थान पर रहेगी या नहीं, इस पर एक शर्त । इस बाजार पर दांव किसी भी लागू टाईब्रेकर सहित टूर्नामेंट आयोजक द्वारा प्रकाशित आधिकारिक स्टैंडिंग के अनुसार तय किए जाते हैं । उच्चतम प्लेसमेंट-टीम 1 बनाम टीम 2-एक शर्त जिस पर दो निर्दिष्ट टीमें टूर्नामेंट में उच्च अंतिम प्लेसमेंट प्राप्त करेंगी । इस बाजार पर दांव टूर्नामेंट आयोजक द्वारा प्रकाशित आधिकारिक स्टैंडिंग के अनुसार तय किए जाते हैं । यदि दोनों टीमों को एक ही चरण में समाप्त कर दिया जाता है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । प्लेऑफ़ में 2-मैप सीरीज़ की कुल संख्या - इस पर एक शर्त है कि 2-0 स्कोरलाइन के साथ समाप्त होने वाली प्लेऑफ़ सीरीज़ की कुल संख्या बताई गई संख्या से अधिक या कम होगी । इस बाजार पर दांव टूर्नामेंट आयोजक द्वारा घोषित आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाते हैं । कुल प्लेऑफ़ मैप्स-इस बात पर एक शर्त है कि सभी प्लेऑफ़ मैचों में खेले गए मानचित्रों की कुल संख्या बताई गई संख्या से अधिक या कम होगी । इस बाजार पर दांव टूर्नामेंट आयोजक द्वारा घोषित आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाते हैं । मोस्ट पिकेड हीरो-एक शर्त जिस पर आधिकारिक टूर्नामेंट के आंकड़ों के अनुसार टूर्नामेंट के सभी मानचित्रों में नायक को सबसे अधिक बार चुना जाएगा । यदि दो या दो से अधिक नायक समान संख्या में पिक्स के साथ समाप्त होते हैं, तो डेड-हीट नियम लागू होते हैं । अधिकांश प्रतिबंधित नायक-एक शर्त जिस पर आधिकारिक टूर्नामेंट के आंकड़ों के अनुसार टूर्नामेंट के सभी मानचित्रों में नायक को सबसे अधिक बार प्रतिबंधित किया जाएगा । यदि दो या दो से अधिक नायक समान संख्या में प्रतिबंधों के साथ समाप्त होते हैं, तो मृत-गर्मी नियम लागू होते हैं । सबसे लोकप्रिय हीरो (पिक्स + बैन) - एक शर्त जिस पर हीरो के पास आधिकारिक टूर्नामेंट के आंकड़ों के अनुसार टूर्नामेंट के सभी मानचित्रों में सबसे अधिक संयुक्त पिक्स और बैन होंगे । यदि

दो या दो से अधिक नायक एक ही उच्चतम कुल के साथ समाप्त होते हैं, तो मृत-गर्मी नियम लागू होते हैं । कुल नायकों को उठाया या प्रतिबंधित नहीं किया गया - इस बात पर एक शर्त है कि टूर्नामेंट में सभी मानचित्रों में न तो चुने गए और न ही प्रतिबंधित किए गए नायकों की कुल संख्या आधिकारिक टूर्नामेंट के आंकड़ों के अनुसार बताई गई संख्या से अधिक या कम होगी । विजेता का क्षेत्र-टूर्नामेंट के आधिकारिक अंतिम स्टैंडिंग के अनुसार दुनिया के किस क्षेत्र में समग्र टूर्नामेंट विजेता आएगा । क्षेत्र टूर्नामेंट आयोजकों द्वारा परिभाषित किए गए हैं । एमवीपी-टूर्नामेंट आयोजक द्वारा आधिकारिक घोषणा के अनुसार किस खिलाड़ी को टूर्नामेंट का सबसे मूल्यवान खिलाड़ी (एमवीपी) नामित किया जाएगा । विजेता समूह-टूर्नामेंट के आधिकारिक अंतिम स्टैंडिंग के अनुसार समग्र टूर्नामेंट विजेता किस समूह से आएगा । शीर्ष 3 खत्म-एक निर्दिष्ट खिलाड़ी या टीम आधिकारिक अंतिम स्टैंडिंग के अनुसार टूर्नामेंट में शीर्ष तीन पदों पर समाप्त होगी या नहीं, इस पर एक शर्त ।

3. एस्पोर्ट्स गेम विशिष्ट नियम; 3.1। काउंटर स्ट्राइक 2 नियम:.

3.1.1. यदि खिलाड़ियों में से एक डिस्कनेक्ट हो जाता है और फिर से कनेक्ट करने या बदलने में असमर्थ है, और यदि दोनों टीमें अभी भी 4 वी 5 जारी रखने का निर्णय लेती हैं, और यदि टीमें 4 वी 5 कॉन्फ़िगरेशन के साथ कम से कम 3 पूर्ण राउंड खेलती हैं, और यदि 5 वां खिलाड़ी 3 राउंड के दौरान वापस नहीं आता है, तो संदेह से बचने के लिए, तीन-राउंड की गिनती पहले राउंड से शुरू होती है जो 4 वी 5 के रूप में शुरू होती है; कोई भी राउंड जिसमें राउंड शुरू होने के बाद वियोग होता है, उसे इस सीमा की ओर नहीं गिना जाएगा । संबंधित खिलाड़ी के डिस्कनेक्ट होने से पहले ही निर्धारित डिस्कनेक्ट किए गए खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों पर दांव खड़े हो जाएंगे; हालाँकि, यदि डिस्कनेक्ट होता है और डिस्कनेक्ट किया गया खिलाड़ी 3 पूर्ण 4 वी 5 राउंड के भीतर वापस नहीं आता है, तो डिस्कनेक्ट किए गए खिलाड़ी के लिए किसी भी अस्थिर खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

3.1.2. यदि टूर्नामेंट के आयोजक द्वारा एक राउंड पूरा होने से पहले फिर से शुरू किया जाता है, तो संबंधित राउंड से संबंधित बाजारों पर सभी दांव खड़े होंगे । सभी प्रभावित बाजारों पर दांव आधिकारिक स्कोर के आधार पर तय किए जाएंगे ।

3.1.3. काउंटर-स्ट्राइक 2 में मैच विभिन्न प्रारूपों (जैसे, एमआर 12, एमआर 8, और अन्य) में खेले जा सकते हैं । एक मैच के लिए लागू प्रारूप के बारे में जानकारी आधिकारिक टूर्नामेंट नियमों और डेटा द्वारा निर्धारित की जाती है । सट्टेबाजी लाइन में पेश किए गए सभी बाजार एक विशिष्ट मैच में उपयोग किए गए प्रारूप को ध्यान में रखते हैं और आधिकारिक टूर्नामेंट डेटा पर आधारित होते हैं ।

3.1.5. काउंटर-स्ट्राइक 2 युगल (निडर लीग) विशिष्ट नियम: ।

3.1.5.1. गलत ऑड्स / खिलाड़ी: यदि गलत ऑड्स/खिलाड़ियों के साथ बाजारों पर दांव लगाया जाता है, तो सभी प्रभावित दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.1.5.2. स्ट्रीम मुद्दे: आधिकारिक स्ट्रीम अंतिम उपयोगकर्ताओं के लिए उपलब्ध मैच के प्राथमिक प्रसारण को संदर्भित करता है, जैसा कि टूर्नामेंट आयोजक या आधिकारिक प्रसारक द्वारा निर्दिष्ट किया गया है । यदि किसी मैच की पूरी अवधि के लिए आधिकारिक स्ट्रीम अनुपलब्ध है, तो उस मैच के लिए सभी बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा । यदि किसी महत्वपूर्ण घटना के दौरान आधिकारिक स्ट्रीम बाधित होती है, तो रुकावट से पहले बसे सभी बाजारों पर दांव खड़े होंगे, जबकि सभी अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएंगे । स्ट्रीम रुकावट का सत्यापन मैच की आधिकारिक रिकॉर्डिंग (वीओडी) पर आधारित होगा, जो इस बात के निर्णायक प्रमाण के रूप में कार्य करता है कि स्ट्रीम कब और कितने समय तक अनुपलब्ध थी । यह नियम प्री-मैच और लाइव मार्केट सहित सभी दांवों पर लागू होता है ।

3.1.5.3. गेम क्रैश: गेम क्रैश के मामले में, गेम क्रैश होने से पहले तय किए गए बाजारों पर दांव, अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.1.5.4. राउंड रीस्टार्ट: राउंड रीस्टार्ट के मामले में, संबंधित राउंड के बाजारों पर दांव खड़े होंगे और रिप्ले किए गए राउंड के आधिकारिक इन-गेम स्कोर के आधार पर तय किए जाएंगे ।

3.1.5.5. खिलाड़ी अनुपस्थित है: यदि कोई खिलाड़ी अनुपस्थित है तो प्रभावित मैच के सभी बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

3.1.5.6. इंटरनेट मुद्दे: यह नियम उन स्थितियों पर लागू होता है जहां एक खिलाड़ी, एक टीम या एक टूर्नामेंट स्टूडियो कनेक्टिविटी या नेटवर्क समस्याओं का अनुभव करता है जो गेमप्ले को बाधित करते हैं । यदि ऐसा कोई मुद्दा होता है और संबंधित गेम में कोई महत्वपूर्ण/महत्वपूर्ण घटना नहीं हुई है, और ऑड्स अपरिवर्तित रहते हैं, तो गेम को फिर से शुरू किया जा सकता है और संबंधित बाजारों पर सभी दांव खड़े होंगे । यदि संबंधित गेम में कोई महत्वपूर्ण घटना या महत्वपूर्ण घटना हुई है, तो सभी अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा, जबकि इंटरनेट समस्या होने से पहले तय किए गए बाजारों पर दांव खड़े होंगे । काउंटर-स्ट्राइक 2 मार्केट्स: एक्स मैप - ज़ीउस एक्स 27 किल - मैप के दौरान ज़ीउस एक्स 27 टसर का उपयोग करके एक किल बनाया जाएगा या नहीं, इस पर एक शर्त । इस बाजार पर दांव एचएलटीवी द्वारा प्रदान किए गए अंतिम आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । टीम-प्रवृत्त (टीमकिल) क्षति के परिणामस्वरूप होने वाली हत्याओं को वैध नहीं माना जाएगा, और "जीत"के रूप में तय किए जा रहे बाजार की ओर नहीं गिना जाएगा । एक्स मैप - चाकू से मारा जाएगा-इस पर एक शर्त है कि नक्शे के दौरान चाकू की हत्या होगी या नहीं । इस बाजार पर दांव एचएलटीवी द्वारा प्रदान किए गए अंतिम आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । टीम-प्रवृत्त (टीमकिल) क्षति के परिणामस्वरूप होने वाली हत्याओं को वैध नहीं माना जाएगा और बाजार को "जीत"के रूप में निपटाने की ओर नहीं गिना जाएगा । . एक्स मैप - मोलोटोव द्वारा मारा जाएगा-इस पर एक शर्त है कि नक्शे के दौरान मोलोटोव कॉकटेल या आग लगाने वाले ग्रेनेड का उपयोग करके एक हत्या की जाएगी या नहीं । इस बाजार पर दांव एचएलटीवी द्वारा प्रदान किए गए अंतिम आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । ग्रेनेड प्रभाव के कारण होने वाली हत्याओं को ही वैध माना जाएगा और इसके परिणामस्वरूप बाजार पर दांव को "जीता"के रूप में निपटाया जाएगा । आत्म-प्रवृत्त (आत्महत्या) या टीम-प्रवृत्त (टीमकिल) क्षति के परिणामस्वरूप होने वाली हत्याओं को वैध नहीं माना जाएगा और बाजार को "जीत"के रूप में निपटाने की ओर नहीं गिना जाएगा । एक्स मानचित्र-वह ग्रेनेड द्वारा मारा जाएगा-इस पर एक शर्त है कि नक्शे के दौरान एक उच्च विस्फोटक (वह) ग्रेनेड के साथ एक हत्या की जाएगी या नहीं । इस बाजार पर दांव एचएलटीवी द्वारा प्रदान किए गए अंतिम आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । ग्रेनेड प्रभाव के कारण होने वाली हत्याओं को ही वैध माना जाएगा और इसके परिणामस्वरूप बाजार पर दांव को "जीता"के रूप में निपटाया जाएगा । आत्म-प्रवृत्त (आत्महत्या) या टीम-प्रवृत्त (टीमकिल) क्षति के परिणामस्वरूप होने वाली हत्याओं को वैध नहीं माना जाएगा और बाजार को "जीत"के रूप में निपटाने की ओर नहीं गिना जाएगा । एक्स मैप - बम डिफ्यूजिंग के साथ समाप्त होने वाले कुल राउंड-निर्दिष्ट मानचित्र में राउंड की कुल संख्या पर एक शर्त जो बम को आतंकवादियों द्वारा डिफ्यूज किए जाने के साथ समाप्त होती है । एक्स मानचित्र - बम विस्फोट के साथ समाप्त होने वाले कुल राउंड-निर्दिष्ट मानचित्र में राउंड की कुल संख्या पर एक शर्त जो आतंकवादियों द्वारा लगाए गए एक सफल बम विस्फोट के साथ समाप्त होती है । एक्स मानचित्र-कुल एडब्ल्यूपी मारता है-इस पर एक शर्त है कि निर्दिष्ट मानचित्र में एडब्ल्यूपी के साथ किए गए हत्याओं की कुल संख्या निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी । इस बाजार पर सभी दांव आधिकारिक गेम डेटा स्रोतों और टूर्नामेंट के आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । यदि डेटा दूषित है, अनुपलब्ध है या गायब है, इस बाजार पर सभी दांव वीडियो स्ट्रीम के आधार पर तय किए जाएंगे. एक्स मैप-कुल हेडशॉट्स-इस पर एक शर्त है कि निर्दिष्ट मानचित्र में दर्ज हेडशॉट किल्स की कुल संख्या निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी । इस बाजार पर सभी दांव आधिकारिक गेम डेटा स्रोतों और टूर्नामेंट के आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । यदि डेटा दूषित है, अनुपलब्ध है या गायब है, इस बाजार पर सभी दांव वीडियो स्ट्रीम के आधार पर तय किए जाएंगे.

उच्चतम एचएलटीवी रेटिंग वाली टीम-एक शर्त जिस पर टीम खेले गए सभी आधिकारिक मानचित्रों में उच्चतम औसत एचएलटीवी रेटिंग के साथ टूर्नामेंट समाप्त करेगी, जैसा कि प्रकाशित किया गया है HLTV.org -प्रतिस्पर्धी काउंटर स्ट्राइक का घर। इस बाजार पर दांव एचएलटीवी द्वारा प्रदान किए गए अंतिम आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । उच्चतम एचएलटीवी रेटिंग वाला खिलाड़ी - एक शर्त जिस पर खिलाड़ी खेले गए सभी आधिकारिक मानचित्रों में उच्चतम औसत एचएलटीवी रेटिंग के साथ टूर्नामेंट समाप्त करेगा, जैसा कि प्रकाशित किया गया है HLTV.org - HLTV.org -प्रतिस्पर्धी काउंटर स्ट्राइक का घर। इस बाजार पर दांव एचएलटीवी द्वारा प्रदान किए गए अंतिम आंकड़ों के अनुसार तय किए जाएंगे । एचएलटीवी एमवीपी-इस पर एक शर्त है कि क्या एक निर्दिष्ट खिलाड़ी को टूर्नामेंट के लिए एचएलटीवी एमवीपी (मोस्ट वैल्यूएबल प्लेयर) खिताब से सम्मानित किया जाएगा । इस बाजार पर दांव द्वारा प्रकाशित आधिकारिक घोषणा के अनुसार तय किया जाएगा HLTV.org -प्रतिस्पर्धी काउंटर स्ट्राइक का घर। सबसे अधिक खेला जाने वाला नक्शा - एक शर्त जिस पर टूर्नामेंट के दौरान सबसे अधिक बार नक्शा खेला जाएगा । टूर्नामेंट आयोजक द्वारा प्रकाशित आधिकारिक मैच डेटा के अनुसार इस बाजार पर दांव तय किए जाते हैं । दो या अधिक मानचित्रों के बीच टाई होने की स्थिति में, डेड-हीट नियम लागू होते हैं । उच्चतम टी जीत % के साथ नक्शा - एक शर्त जिस पर नक्शा टूर्नामेंट के दौरान आतंकवादी पक्ष द्वारा जीते गए राउंड का उच्चतम प्रतिशत रिकॉर्ड करेगा । इस बाजार पर दांव एचएलटीवी द्वारा प्रदान किए गए अंतिम आंकड़ों के अनुसार तय किए गए हैं । उच्चतम सीटी जीत % के साथ नक्शा - एक शर्त जिस पर नक्शा टूर्नामेंट के दौरान आतंकवाद विरोधी पक्ष द्वारा जीते गए राउंड का उच्चतम प्रतिशत रिकॉर्ड करेगा । इस बाजार पर दांव एचएलटीवी द्वारा प्रदान किए गए अंतिम आंकड़ों के अनुसार तय किए गए हैं ।

3.2. डोटा 2 नियम: ।

3.2.1. यदि कोई नक्शा 10 से कम प्रतियोगियों के साथ शुरू होता है, तो मानचित्र (और संबंधित मैच बाजार) से जुड़े बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.2.2. यदि खिलाड़ियों में से कोई एक इन-गेम समय के पहले 10 मिनट के भीतर डिस्कनेक्ट हो जाता है और वियोग के क्षण से इन-गेम समय के 4 मिनट के भीतर फिर से कनेक्ट या प्रतिस्थापित करने में असमर्थ होता है, तो उस नक्शे और मैच से जुड़े सभी प्रभावित बाजारों पर दांव लगेगा शून्य हो जाएगा । यदि कोई खिलाड़ी इन-गेम समय के 10 वें मिनट के बाद डिस्कनेक्ट या क्विट करता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाएंगे ।

3.2.3. यदि किसी मानचित्र के पहले 10 मिनट के इन-गेम समय (यानी 00:00 से 9:59 तक) में टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा वॉकओवर या जीत दी जाती है, तो मानचित्र से जुड़े बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । यदि टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा जीत को मानचित्र के इन-गेम समय के 10 वें मिनट में या उसके बाद सम्मानित किया जाता है, तो संबंधित मानचित्र से जुड़े बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणाम के अनुसार तय किया जाएगा ।

3.2.4. डोटा 2 युगल (निडर लीग) विशिष्ट नियम:।

3.2.4.1. गलत ऑड्स / खिलाड़ी: यदि गलत ऑड्स/खिलाड़ियों वाले बाजारों पर दांव लगाया जाता है, तो प्रभावित बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.2.4.2. स्ट्रीम मुद्दे: आधिकारिक स्ट्रीम अंतिम उपयोगकर्ताओं के लिए उपलब्ध मैच के प्राथमिक प्रसारण को संदर्भित करता है, जैसा कि टूर्नामेंट आयोजक या आधिकारिक प्रसारक द्वारा निर्दिष्ट किया गया है । यदि किसी मैच की पूरी अवधि के लिए आधिकारिक स्ट्रीम अनुपलब्ध है, तो उस मैच के लिए सभी बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा । यदि किसी महत्वपूर्ण घटना के दौरान आधिकारिक स्ट्रीम बाधित होती है, तो रुकावट से पहले बसे सभी बाजारों पर दांव खड़े होंगे, जबकि सभी अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएंगे । स्ट्रीम रुकावट का सत्यापन मैच की आधिकारिक रिकॉर्डिंग (वीओडी) पर आधारित होगा,

जो इस बात के निर्णायक प्रमाण के रूप में कार्य करता है कि स्ट्रीम कब और कितने समय तक अनुपलब्ध थी । यह नियम प्री-मैच और लाइव मार्केट सहित सभी प्रासंगिक दांवों पर लागू होता है ।

3.2.4.3. गेम क्रैश: गेम क्रैश के मामले में, गेम क्रैश स्टैंड से पहले बसे बाजारों पर दांव, अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

3.2.4.4. तटस्थ रेंगना मारता है: शर्त निपटान के प्रयोजनों के लिए तटस्थ रेंगना मारता है विरोधी टीम द्वारा मारता के रूप में गिना जाता है ।

3.2.4.5. इंटरनेट के मुद्दे: जहां एक खिलाड़ी, टीम या टूर्नामेंट स्टूडियो कनेक्टिविटी या नेटवर्क समस्याओं का अनुभव करता है जो गेमप्ले को बाधित करते हैं और गेम में कोई महत्वपूर्ण/महत्वपूर्ण घटना नहीं हुई है, और ऑड्स अपरिवर्तित रहते हैं, गेम को फिर से शुरू किया जा सकता है और इससे संबंधित बाजारों पर लगाए गए सभी दांव खड़े होंगे । यदि खेल में कोई महत्वपूर्ण घटना या महत्वपूर्ण घटना हुई है, तो सभी अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा, जबकि पहले से बसे बाजारों पर दांव खड़े होंगे ।

3.2.4.6. एक साथ होने वाली मौतें: आधिकारिक गेम लॉग के अनुसार, एक साथ मौत के मामले में, विजेता का निर्धारण इस बात से होता है कि खेल में कौन प्रतियोगी अधिक समय तक जीवित रहा या किसने अपने प्रतिद्वंद्वी को पहले मारा ।

3.2.4.7. गलत नायकों का चयन किया गया: यदि मैच की शुरुआत से पहले गलत नायकों का चयन किया जाता है और एक महत्वपूर्ण घटना होती है (जैसे, एक किल या पर्याप्त टॉवर क्षति), तो इस मैच से संबंधित बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । यदि कोई महत्वपूर्ण घटना नहीं हुई, तो स्थिरता को सही नायकों के साथ फिर से शुरू किया जाएगा और इस स्थिरता के लिए बाजारों पर दांव खड़ा होगा । डोटा 2 मार्केट्स एक्स मैप - एनटीएच एजिस-एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र में अमर के घोषित (एनटीएच) एजिस का दावा करेगी । यदि घोषित (एनटीएच) एजिस का दावा नहीं किया जाता है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाते हैं । एक्स मैप-एनटीएच बैरक-एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र में बताए गए (एनटीएच) बैरक को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के बैरक को नष्ट कर देती है, तो यह विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाता है । यदि निर्दिष्ट (एनटीएच) बैरक नष्ट नहीं होते हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाते हैं । एक्स मैप-एनटीएच टॉवर-एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र में बताए गए (एनटीएच) टॉवर को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के एनटी टॉवर को नष्ट कर देती है, तो यह विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाता है । यदि कहा गया (एनटीएच) टॉवर नष्ट नहीं होता है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाते हैं । एक्स मानचित्र-पहला रोशन-एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र में पहले रोशन को मार देगी । यदि संबंधित नक्शे में एक रोशन को नहीं मारा जाता है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाते हैं । एक्स मैप - कौन मारेगा-एन-एक शर्त जिस पर टीम को निर्दिष्ट मानचित्र (जैसे, 5 वीं किल, 10 वीं किल) में एनटीएच किल के साथ श्रेय दिया जाएगा, जैसा कि आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों द्वारा परिभाषित किया गया है । एक्स मैप-मेगा क्रिप्स-इस पर एक शर्त कि क्या एक टीम सभी दुश्मन बैरकों को नष्ट कर देगी, जिससे मेगा क्रिप्स निर्दिष्ट मानचित्र में स्पॉन हो जाएगा । इस बाजार पर दांव को जीत के रूप में तय किया जाएगा यदि प्रतिद्वंद्वी टीम के सभी बैरक नष्ट हो जाते हैं, भले ही खेल पहले मेगा रेंगना लहर दिखाई देने से पहले समाप्त हो जाए । एक्स मैप-अल्ट्रा किल-निर्दिष्ट मानचित्र में एक अल्ट्रा किल (एक ही नायक द्वारा लगातार 4 मारता है) पर एक शर्त होगी । इन-गेम सिस्टम द्वारा पुष्टि की गई केवल लकीरों को इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से माना जाता है । एक्स मैप-बियॉन्ड गॉडलाइक - इस पर एक शर्त है कि क्या कोई खिलाड़ी निर्दिष्ट मानचित्र में एक बियॉन्ड गॉडलाइक स्ट्रीक (खिलाड़ी की मृत्यु के बिना 10 या अधिक लगातार मारता है) प्राप्त करेगा । इन-गेम सिस्टम द्वारा पुष्टि की गई केवल लकीरों को इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से माना जाता है । एक्स मैप-रैम्पेज-निर्दिष्ट मानचित्र में एक हिंसात्मक आचरण (एक ही नायक द्वारा लगातार 5 मारता है) पर एक शर्त होगी । इन-गेम सिस्टम द्वारा पुष्टि की गई केवल लकीरों को इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से माना जाता है । एक्स मानचित्र-कुल

रोशनस-निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा मारे गए रोशनस की कुल संख्या निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मैप-टीम एन टोटल रोशनस-इस पर एक शर्त है कि टीम एन निर्दिष्ट नक्शे में रोशनस की बताई गई संख्या को खत्म कर देगी या नहीं । एक्स मैप-रोशन्स हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम निर्दिष्ट हैंडीकैप को लागू करने के बाद निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक रोशन्स को मार देगी । एक्स मैप-रोशनस 1 एक्स 2 – टीम 1 , टीम 2, या न तो (एक्स-ड्रा) पर एक शर्त निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक रोशनस को मार देगी । यदि दोनों टीमें समान संख्या में रोशनों को मारती हैं, तो परिणाम एक ड्रॉ है । एक्स मैप-रोशन रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा मारे गए रोशनों की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मैप-टीम एन रोशन रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में टीम एन द्वारा मारे गए रोशन की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मानचित्र-कुल टावर्स-निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा नष्ट किए गए टावरों की कुल संख्या निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मैप-टीम एन टोटल टावर्स-इस पर एक शर्त है कि टीम एन निर्दिष्ट नक्शे में टावरों की संख्या के ऊपर या नीचे नष्ट हो जाएगी या नहीं । यदि कोई टीम अपने स्वयं के टॉवर को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मैप-टावर्स हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम बताए गए हैंडीकैप को लागू करने के बाद निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक टावरों को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के टॉवर को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मानचित्र-कुल रोशनस-निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा मारे गए रोशनस की कुल संख्या निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मैप-टीम एन टोटल रोशनस-इस पर एक शर्त है कि टीम एन निर्दिष्ट नक्शे में रोशनस की बताई गई संख्या को खत्म कर देगी या नहीं । एक्स मैप-रोशन्स हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम निर्दिष्ट हैंडीकैप को लागू करने के बाद निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक रोशन्स को मार देगी । एक्स मैप-रोशनस 1 एक्स 2 – टीम 1 , टीम 2, या न तो (एक्स-ड्रा) पर एक शर्त निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक रोशनस को मार देगी । यदि दोनों टीमें समान संख्या में रोशनों को मारती हैं, तो परिणाम एक ड्रॉ है । एक्स मैप-रोशन रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा मारे गए रोशनों की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मैप-टीम एन रोशन रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में टीम एन द्वारा मारे गए रोशन की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मानचित्र-कुल टावर्स-निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा नष्ट किए गए टावरों की कुल संख्या निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मैप-टीम एन टोटल टावर्स-इस पर एक शर्त है कि टीम एन निर्दिष्ट नक्शे में टावरों की संख्या के ऊपर या नीचे नष्ट हो जाएगी या नहीं । यदि कोई टीम अपने स्वयं के टॉवर को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मैप-टावर्स हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम बताए गए हैंडीकैप को लागू करने के बाद निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक टावरों को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के टॉवर को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मैप-टीम एन टॉवर रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में टीम एन द्वारा नष्ट किए गए टावरों की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । यदि कोई टीम अपने स्वयं के टॉवर को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मैप-टावर्स ड्रा नो बेट-एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक टावरों को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के टॉवर को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । यदि दोनों टीमें समान संख्या में टावरों को नष्ट कर देती हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । एक्स मैप-टावर्स 1 एक्स 2 - टीम 1 , टीम 2 , या न तो (एक्स – ड्रा) पर एक शर्त निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक टावरों को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के टॉवर को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मैप-टॉवर रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में नष्ट किए गए टावरों की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । यदि कोई टीम अपने स्वयं के टॉवर को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । टावर्स टोटल-इस बात पर एक शर्त है कि मैच में सभी मानचित्रों में दोनों टीमों द्वारा नष्ट किए गए टावरों की कुल संख्या बताई गई रेखा के ऊपर या नीचे होगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के टॉवर को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । टावर्स हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम बताई गई बाधा को लागू करने के बाद मैच में सभी मानचित्रों में विरोधी

टीम की तुलना में अधिक टावरों को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के टॉवर को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । टावर्स 1 एक्स 2 – टीम 1 , टीम 2 , या न तो (एक्स-ड्रा) पर एक शर्त मैच में सभी मानचित्रों में अधिक टावरों को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के टॉवर को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । टावर्स ड्रा नो बेट-एक शर्त जिस पर टीम मैच में सभी मानचित्रों में अधिक टावरों को नष्ट कर देगी । यदि दोनों टीमें समान संख्या में टावरों को नष्ट कर देती हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । यदि कोई टीम अपने स्वयं के टॉवर को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मानचित्र-कुल बैरक-निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा नष्ट किए गए बैरकों की कुल संख्या निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । यदि कोई टीम अपने स्वयं के बैरक को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मैप-बैरक हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम बताए गए हैंडीकैप को लागू करने के बाद निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक बैरकों को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के बैरक को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मैप-बैरक कोई शर्त नहीं लगाते हैं-एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक बैरकों को नष्ट कर देगी । यदि दोनों टीमें समान संख्या में बैरकों को नष्ट कर देती हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । यदि कोई टीम अपने स्वयं के बैरक को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मैप-बैरक 1 एक्स 2 – टीम 1 , टीम 2 , या न तो (एक्स-ड्रा) पर एक शर्त निर्दिष्ट मानचित्र में अधिक बैरकों को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के बैरक को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मानचित्र-टीम एन कुल बैरक-इस पर एक शर्त है कि टीम एन निर्दिष्ट मानचित्र में बैरकों की संख्या के ऊपर या नीचे नष्ट हो जाएगी या नहीं । यदि कोई टीम अपने स्वयं के बैरक को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मैप-बैरक रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में नष्ट किए गए बैरकों की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । यदि कोई टीम अपने स्वयं के बैरक को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मानचित्र-टीम एन बैरक रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में टीम एन द्वारा नष्ट किए गए बैरकों की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । यदि कोई टीम अपने स्वयं के बैरक को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । बारासीकेएस हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम बताए गए हैंडीकैप को लागू करने के बाद मैच में सभी मानचित्रों में अधिक बैरकों को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के बैरक को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । बैरक 1 एक्स 2 - टीम 1, टीम 2 , या न तो (एक्स – ड्रा) पर एक शर्त मैच में सभी मानचित्रों में अधिक बैरकों को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के बैरक को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । बैरक ड्रा नो बेट-एक शर्त जिस पर टीम मैच में सभी मानचित्रों में अधिक बैरकों को नष्ट कर देगी । यदि कोई टीम अपने स्वयं के बैरक को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । यदि दोनों टीमें समान संख्या में बैरकों को नष्ट कर देती हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । टीम एन कुल बैरक-इस बात पर एक शर्त है कि टीम एन मैच में सभी मानचित्रों में बैरकों की संख्या के ऊपर या नीचे नष्ट हो जाएगी या नहीं । यदि कोई टीम अपने स्वयं के बैरक को नष्ट कर देती है, तो उसे विरोधी टीम के पक्ष में गिना जाएगा । एक्स मैप-टोटल इंटेलिजेंस हीरोज पिकेड-निर्दिष्ट मानचित्र पर दोनों टीमों द्वारा चुनी गई उनकी प्राथमिक विशेषता के रूप में बुद्धिमत्ता वाले नायकों की कुल संख्या पर एक शर्त । एक्स मैप - पहले चुने गए नायक की भूमिका-इस पर एक शर्त कि क्या निर्दिष्ट मानचित्र पर पहला चुना गया नायक एक कोर या समर्थन भूमिका को पूरा करता है । एक्स मैप-मेली हीरो को पहले चुना जाएगा-ड्राफ्ट के दौरान पहला चुना गया हीरो निर्दिष्ट मानचित्र पर हाथापाई हीरो होगा या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मानचित्र - एन मिनट के भीतर पहला रक्त ड्रा-निर्दिष्ट मानचित्र में पहला रक्त मिनटों की निर्दिष्ट संख्या (एन) के भीतर होगा या नहीं, इस पर एक शर्त । फर्स्ट ब्लड तभी दिया जाता है जब किल का श्रेय दुश्मन के हीरो को दिया जाता है । यदि एक नायक एक दुश्मन नायक द्वारा क्षतिग्रस्त हो जाता है और फिर एक टॉवर, तटस्थ रेंगना, या संबद्ध इकाई में मर जाता है, तो मार अभी भी दुश्मन नायक को श्रेय दिया जाता है और पहले रक्त के रूप में गिना जाता है । उदाहरण के लिए, केवल तटस्थ ढोंगी और टावरों के कारण होने वाली मौतें गिनती नहीं हैं । संदेह से बचने के लिए, पहले रक्त की स्थिति हुई या नहीं, यह खेल के आंकड़ों के

आधार पर निर्धारित किया जाएगा । एक्स मैप - रेडिएंट साइड द्वारा चुने गए कुल हाथापाई नायकों-निर्दिष्ट मानचित्र पर रेडिएंट पक्ष द्वारा चुने गए हाथापाई नायकों की संख्या पर एक शर्त । एक्स मानचित्र - अंतिम चुने गए नायक की प्राथमिक विशेषता-नायक की प्राथमिक विशेषता पर एक शर्त अंतिम रूप से निर्दिष्ट मानचित्र पर चुनी गई: शक्ति, चपलता, बुद्धि, या सार्वभौमिक । एक्स मानचित्र-समर्थन भूमिका पहले मार दी जाएगी-इस पर एक शर्त है कि निर्दिष्ट मानचित्र पर पहली मौत एक नायक होगी जो एक समर्थन भूमिका को पूरा करती है । यदि खेल के आंकड़ों ने निर्दिष्ट मानचित्र में किसी को भी समर्थन भूमिका नहीं दी है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हो जाएगा । एक्स मानचित्र - प्रथम रक्त खींचने के लिए समर्थन भूमिका-इस पर एक शर्त कि क्या पहले रक्त को एक नायक को निर्दिष्ट मानचित्र पर एक समर्थन भूमिका सौंपी जाएगी । फर्स्ट ब्लड तभी दिया जाता है जब किल का श्रेय दुश्मन के हीरो को दिया जाता है । यदि एक नायक एक दुश्मन नायक द्वारा क्षतिग्रस्त हो जाता है और फिर एक टॉवर, तटस्थ रेंगना या संबद्ध इकाई में मर जाता है, तो मार अभी भी दुश्मन नायक को श्रेय दिया जाता है और पहले रक्त के रूप में गिना जाता है । उदाहरण के लिए, केवल तटस्थ ढोंगी और टावरों के कारण होने वाली मौतें गिनती नहीं हैं । एक्स मैप-फर्स्ट ब्लैक किंग बार-एक शर्त जिस पर टीम का खिलाड़ी निर्दिष्ट मानचित्र पर पहले ब्लैक किंग बार (बीकेबी) को इकट्ठा करेगा, जिस समय आइटम पूरी तरह से उसके स्थान (इन्वेंट्री, कूरियर, या बेस स्टैश) की परवाह किए बिना इकट्ठा किया जाता है । यदि ब्लैक किंग बार (बीकेबी) को निर्दिष्ट मानचित्र पर इकट्ठा नहीं किया गया था, तो इस बाजार पर दांव शून्य हो जाएगा । एक्स मैप - डायर साइड द्वारा चुने गए कुल रेंज हीरोज-निर्दिष्ट मानचित्र पर डायर साइड द्वारा चुने गए रेंज किए गए नायकों की कुल संख्या पर एक शर्त । एक्स मैप-एक्कायर्ड मोस्ट बाउंटी रून-एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र पर अधिक बाउंटी रन एकत्र करेगी । एक्स मैप-10 वीं किल का घटना समय-निर्दिष्ट मानचित्र में 10 वीं किल दिन या रात के दौरान होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । दिन का चक्र इन-गेम टाइमर के ठीक ऊपर देखा जा सकता है और यह गेम एल्गोरिथम द्वारा निर्धारित होता है ।

3.3. वैलोरेंट नियम: ।

3.3.1. यदि खिलाड़ियों में से एक डिस्कनेक्ट हो जाता है और फिर से कनेक्ट करने या बदलने में असमर्थ है, और यदि दोनों टीमें अभी भी 4 वी 5 जारी रखने का निर्णय लेती हैं, और यदि टीमें 4 वी 5 कॉन्फ़िगरेशन के साथ कम से कम 3 पूर्ण राउंड खेलती हैं, और यदि 5 वां खिलाड़ी 3 राउंड के दौरान वापस नहीं आता है, तो संदेह से बचने के लिए, तीन-राउंड की गिनती पहले राउंड से शुरू होती है जो 4 वी 5 के रूप में शुरू होती है; कोई भी राउंड जिसमें राउंड शुरू होने के बाद वियोग होता है, उसे इस सीमा की ओर नहीं गिना जाएगा । संबंधित खिलाड़ी के डिस्कनेक्ट होने से पहले ही निर्धारित डिस्कनेक्ट किए गए खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों पर दांव खड़े हो जाएंगे; हालाँकि, यदि डिस्कनेक्ट होता है और डिस्कनेक्ट किया गया खिलाड़ी 3 पूर्ण 4 वी 5 राउंड के भीतर वापस नहीं आता है, तो डिस्कनेक्ट किए गए खिलाड़ी के लिए किसी भी अस्थिर खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

3.3.2. राउंड रीस्टार्ट: राउंड रीस्टार्ट के मामले में, संबंधित राउंड के बाजारों पर दांव खड़े होंगे और रिप्ले किए गए राउंड के आधिकारिक इन-गेम स्कोर के आधार पर तय किए जाएंगे ।

3.3.3. वेलोरेंट में मैच विभिन्न प्रारूपों (जैसे, एमआर 12, एमआर 8, और अन्य) में खेले जा सकते हैं । एक मैच के लिए लागू प्रारूप के बारे में जानकारी आधिकारिक टूर्नामेंट नियमों और डेटा द्वारा निर्धारित की जाती है । सट्टेबाजी लाइन में पेश किए गए सभी बाजार एक विशिष्ट मैच में उपयोग किए गए प्रारूप को ध्यान में रखते हैं और आधिकारिक टूर्नामेंट डेटा पर आधारित होते हैं ।

3.4. लीग ऑफ लीजेंड्स नियम: ।

3.4.1. यदि कोई नक्शा 10 से कम प्रतियोगियों के साथ शुरू होता है, तो उस नक्शे से संबंधित बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.4.2. यदि खिलाड़ियों में से कोई एक इन-गेम समय के पहले 10 मिनट के भीतर डिस्कनेक्ट हो जाता है और वियोग के क्षण से इन-गेम समय के 3 मिनट के भीतर फिर से कनेक्ट या प्रतिस्थापित करने में असमर्थ होता है, तो उस नक्शे और मैच से जुड़े सभी प्रभावित बाजारों पर दांव लगेगा शून्य हो जाएगा । यदि कोई खिलाड़ी इन-गेम समय के 10 वें मिनट के बाद डिस्कनेक्ट या क्विट करता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाएंगे ।

3.4.3. यदि किसी मानचित्र के पहले 10 मिनट के इन-गेम समय (यानी, 00:00 से 9:59 तक) में टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा वॉकओवर या जीत दी जाती है, तो मानचित्र से संबंधित बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । यदि टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा जीत को मानचित्र के इन-गेम समय के 10 वें मिनट में या उसके बाद सम्मानित किया जाता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणाम के अनुसार तय किया जाएगा ।

3.4.5. लीग ऑफ लीजेंड्स मार्केट्स: ।

एक्स मैप-एनथ बैरन-एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र पर निर्दिष्ट बैरन नैशोर की संख्या को मार देगी । एक्स मानचित्र-एनवें अवरोधक-एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र पर संख्या निर्दिष्ट अवरोधक को नष्ट कर देगी । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मैप-क्वाड्रा किल-एक निर्दिष्ट मानचित्र पर एक अल्ट्रा किल (एक ही नायक द्वारा लगातार 4 मारता है) पर एक शर्त होगी । इन-गेम सिस्टम द्वारा पुष्टि की गई केवल लकीरों को इस बाजार के निपटान के लिए माना जाता है । एक्स मैप-पेंटा किल-एक निर्दिष्ट मानचित्र पर एक भगदड़ (एक ही नायक द्वारा लगातार 5 मारता है) पर एक शर्त होगी । इन-गेम सिस्टम द्वारा पुष्टि की गई केवल लकीरों को इस बाजार के निपटान के लिए माना जाता है । एक्स मानचित्र-कुल बुर्ज-निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा नष्ट किए गए बुर्ज की कुल संख्या निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मानचित्र - क्या (प्रकार) ड्रैगन मारे जाएंगे? - इस पर एक शर्त है कि क्या निर्दिष्ट प्रकार के तात्विक ड्रैगन (राक्षसी, पर्वत, महासागर, बादल, हेक्सटेक, या केमटेक) निर्दिष्ट मानचित्र में मारे जाएंगे । यदि निर्दिष्ट मानचित्र के दौरान बताए गए ड्रैगन प्रकार को मार दिया जाता है, तो भविष्यवाणी करने वाले दांव को जीतने के रूप में तय किया जाता है, और भविष्यवाणी करने वाले दांव को हारने के रूप में नहीं सुलझाया जाता है । यदि निर्दिष्ट ड्रैगन प्रकार प्रकट नहीं होता है या निर्दिष्ट मानचित्र के दौरान मारे नहीं जाते हैं, तो यह भविष्यवाणी करने वाले दांव मारे नहीं जाएंगे, जीतने के रूप में तय किए जाते हैं, और यह भविष्यवाणी करने वाले दांव मारे जाएंगे हारने के रूप में तय किए जाते हैं । एक्स मानचित्र-एनटीएच ड्रैगन प्रकार-एक शर्त जिस पर मौलिक ड्रैगन प्रकार (नरक, पर्वत, महासागर, बादल, हेक्सटेक, या केमटेक) निर्दिष्ट मानचित्र में घूमने वाला एनटीएच ड्रैगन होगा । एक्स मानचित्र-ड्रैगन आत्मा प्रकार-एक शर्त जिस पर मौलिक ड्रैगन प्रकार (नरक, पर्वत, महासागर, बादल, हेक्सटेक, या केमटेक) को निर्दिष्ट मानचित्र में ड्रैगन आत्मा के रूप में दिया जाएगा । यदि मानचित्र के दौरान ड्रैगन आत्मा हासिल नहीं की जाती है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । एक्स मानचित्र-कुल बैरन-निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा मारे गए बैरन की कुल संख्या निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मानचित्र-कुल ड्रेगन-निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा मारे गए ड्रेगन की कुल संख्या निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । एक्स मानचित्र-एनथ ड्रैगन - एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र पर संख्या निर्दिष्ट ड्रैगन को मार देगी । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । एक्स मानचित्र-कुल अवरोधक-निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा नष्ट किए गए अवरोधकों की कुल

संख्या निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मानचित्र - दोनों टीमों को एक ड्रैगन को मारने के लिए-दोनों टीमों को निर्दिष्ट मानचित्र में कम से कम एक ड्रैगन को मारना होगा या नहीं, इस पर एक शर्त । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । एक्स मानचित्र - दोनों टीमें एक बैरन को मारने के लिए-इस पर एक शर्त कि क्या दोनों टीमें निर्दिष्ट मानचित्र में कम से कम एक बैरन को मारेंगी । एक्स मानचित्र - दोनों टीमें एक अवरोधक को नष्ट करने के लिए-इस पर एक शर्त कि क्या दोनों टीमें निर्दिष्ट मानचित्र में कम से कम एक अवरोधक को नष्ट कर देंगी । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । क्वाड्रा किल स्कोर करने के लिए कौन सी टीम - इस पर एक शर्त है कि क्या निर्दिष्ट टीम को सभी मानचित्रों में एक अल्ट्रा किल (एक ही नायक द्वारा लगातार 4 मारता है) मिलेगा । इन-गेम सिस्टम द्वारा पुष्टि की गई केवल लकीरों को इस बाजार के निपटान के लिए माना जाता है । पेंटा किल स्कोर करने के लिए कौन सी टीम - इस पर एक शर्त है कि क्या निर्दिष्ट टीम को सभी मानचित्रों में एक क्रोध (एक ही नायक द्वारा लगातार 5 मारता है) मिलेगा । इन-गेम सिस्टम द्वारा पुष्टि की गई केवल लकीरों को इस बाजार के निपटान के लिए माना जाता है । एक्स मैप-टीम एन टोटल बैरन-इस पर एक शर्त है कि टीम एन निर्दिष्ट नक्शे में बैरन नैशर्स की बताई गई संख्या पर या उसके तहत हत्या करेगी या नहीं । एक्स मैप-टीम एन टोटल टर्रेट्स-इस बात पर एक शर्त है कि टीम एन निर्दिष्ट नक्शे में टर्रेट्स की संख्या के ऊपर या नीचे नष्ट हो जाएगी या नहीं । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मैप-टीम एन टोटल ड्रेगन-इस पर एक शर्त है कि टीम एन निर्दिष्ट नक्शे में ड्रेगन की बताई गई संख्या के ऊपर या नीचे मारेगी या नहीं । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । एक्स मैप-टीम एन कुल अवरोधक-इस पर एक शर्त कि क्या टीम एन निर्दिष्ट मानचित्र में अवरोधकों की संख्या को नष्ट कर देगी या नहीं । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । टीम एन कुल बैरन-इस बात पर एक शर्त है कि क्या टीम एन सभी मानचित्रों में बैरन नैशर्स की बताई गई संख्या पर या उसके तहत हत्या करेगी । टीम एन टोटल टर्रेट्स-इस बात पर एक शर्त है कि टीम एन सभी मानचित्रों में टर्रेट्स की बताई गई संख्या को नष्ट कर देगी या नहीं । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । टीम एन कुल ड्रेगन-इस बात पर एक शर्त है कि टीम एन सभी मानचित्रों में ड्रेगन की बताई गई संख्या के ऊपर या नीचे मारेगी या नहीं । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । टीम एन कुल अवरोधक-इस बात पर एक शर्त कि क्या टीम एन सभी मानचित्रों में अवरोधकों की संख्या को नष्ट कर देगी या नहीं । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । टर्रेट्स टोटल-इस बात पर एक शर्त है कि सभी मानचित्रों में दोनों टीमों द्वारा नष्ट किए गए टर्रेट्स की कुल संख्या बताई गई संख्या से अधिक या कम होगी । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । टर्रेट्स हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम बताए गए हैंडीकैप को लागू करने के बाद मैच में सभी मानचित्रों में अधिक बुर्ज को नष्ट कर देगी । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । टर्रेट्स कोई शर्त नहीं लगाते हैं-एक शर्त जिस पर टीम मैच में सभी मानचित्रों में अधिक बुर्ज को नष्ट कर देगी । यदि दोनों टीमें समान संख्या में बुर्ज को नष्ट कर देती हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य होंगे । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । टर्रेट्स 1 एक्स 2 – टीम 1, टीम 2 , या न तो

(एक्स-ड्रा) पर एक शर्त मैच में सभी मानचित्रों में अधिक बुर्ज को नष्ट कर देगी । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मैप-एनटी बुर्ज-एक शर्त जिस पर टीम निर्दिष्ट मानचित्र पर निर्दिष्ट बुर्ज को नष्ट कर देगी । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मैप-टर्रेट्स हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम बताए गए हैंडीकैप को लागू करने के बाद एक निर्दिष्ट मानचित्र पर अधिक बुर्ज को नष्ट कर देगी । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मैप-टर्रेट्स ड्रा नो बेट-एक शर्त जिस पर टीम एक निर्दिष्ट मानचित्र पर अधिक बुर्ज को नष्ट कर देगी । यदि दोनों टीमें समान संख्या में बुर्ज को नष्ट कर देती हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य होंगे । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मैप-टर्रेट्स 1 एक्स 2 – टीम 1, टीम 2, या न तो (एक्स-ड्रा) पर एक शर्त एक निर्दिष्ट मानचित्र पर अधिक बुर्ज को नष्ट कर देगी । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । ड्रेगन हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम बताए गए हैंडीकैप को लागू करने के बाद मैच में सभी मानचित्रों पर अधिक ड्रेगन को मार देगी । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । ड्रेगन कोई शर्त आकर्षित-एक शर्त है जिस पर टीम सभी मा भर में अधिक ड्रेगन को मार डालना होगामैच में पीएस । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । यदि दोनों टीमें समान संख्या में ड्रेगन को मारती हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य होंगे । ड्रेगन 1 एक्स 2 – टीम 1, टीम 2 , या न तो (एक्स-ड्रा) पर एक शर्त मैच में सभी मानचित्रों में अधिक ड्रेगन को मार देगी । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । एक्स मैप-ड्रेगन हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम बताए गए हैंडीकैप को लागू करने के बाद एक निर्दिष्ट मानचित्र पर अधिक ड्रेगन को मार देगी । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । एक्स मैप-ड्रेगन ड्रा नो बेट-एक शर्त जिस पर टीम एक निर्दिष्ट मानचित्र पर अधिक ड्रेगन को मार देगी । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । यदि दोनों टीमें निर्दिष्ट मानचित्र पर समान संख्या में ड्रेगन को मारती हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य होंगे । एक्स मैप-ड्रेगन 1 एक्स 2 - टीम 1, टीम 2, या न तो (एक्स – ड्रा) पर एक शर्त एक निर्दिष्ट मानचित्र पर अधिक ड्रेगन को मार देगी । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । इनहिबिटर हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम बताए गए हैंडीकैप को लागू करने के बाद मैच के सभी मानचित्रों में अधिक अवरोधकों को नष्ट कर देगी । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । अवरोधक कोई शर्त नहीं खींचते हैं-एक शर्त जिस पर टीम मैच में सभी मानचित्रों में अधिक अवरोधकों को नष्ट कर देगी । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । यदि दोनों टीमें समान संख्या में अवरोधकों को नष्ट कर देती हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य होंगे । अवरोधक 1 एक्स 2 – टीम 1, टीम 2 , या न तो (एक्स-ड्रा) पर एक शर्त मैच में सभी मानचित्रों में अधिक अवरोधकों को नष्ट कर देगी । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मैप-इनहिबिटर हैंडीकैप-इस बात पर एक शर्त है कि क्या कोई टीम बताए गए हैंडीकैप को लागू करने के बाद एक निर्दिष्ट मानचित्र पर अधिक अवरोधकों को नष्ट कर देगी । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मानचित्र-अवरोधक कोई शर्त नहीं खींचते हैं-एक शर्त जिस पर टीम एक निर्दिष्ट मानचित्र

पर अधिक अवरोधकों को नष्ट कर देगी । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । यदि दोनों टीमें समान संख्या में अवरोधकों को नष्ट कर देती हैं, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य होंगे । एक्स मैप-इनहिबिटर 1 एक्स 2 - टीम 1, टीम 2 , या न तो (एक्स – ड्रा) पर एक शर्त एक निर्दिष्ट मानचित्र पर अधिक अवरोधकों को नष्ट कर देगी । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मैप-ड्रैगन रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में मारे गए ड्रेगन की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । एक्स मैप-इनहिबिटर रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में नष्ट किए गए अवरोधकों की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मैप-बैरन रेंज-इस पर एक शर्त है कि निर्दिष्ट मानचित्र में मारे गए बैरन की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं । एक्स मैप-किल रेंज-आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों के अनुसार, निर्दिष्ट मानचित्र में दोनों टीमों द्वारा दर्ज की गई हत्याओं की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मैप-बुर्ज रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में नष्ट किए गए बुर्ज की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मैप-टीम एन ड्रैगन रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में टीम एन द्वारा मारे गए ड्रेगन की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । इस बाजार के निपटान के उद्देश्य से - मौलिक ड्रेगन और एल्डर ड्रैगन दोनों शामिल हैं । एक्स मैप-टीम एन इनहिबिटर रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में टीम एन द्वारा नष्ट किए गए अवरोधकों की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । प्रत्येक अवरोधक विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही अवरोधक के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है । एक्स मैप-टीम एन बैरन रेंज-इस पर एक शर्त है कि निर्दिष्ट मानचित्र में टीम एन द्वारा मारे गए बैरन की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं । एक्स मैप-टीम एन किल रेंज-आधिकारिक पोस्ट-मैच के आंकड़ों के अनुसार, निर्दिष्ट मानचित्र में टीम एन द्वारा दर्ज की गई हत्याओं की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । एक्स मैप-टीम एन बुर्ज रेंज-निर्दिष्ट मानचित्र में टीम एन द्वारा नष्ट किए गए बुर्ज की कुल संख्या बताई गई सीमा के भीतर आएगी या नहीं, इस पर एक शर्त । केवल मानक मानचित्र बुर्ज (बाहरी, आंतरिक, अवरोधक और नेक्सस बुर्ज) शामिल हैं । प्रत्येक टॉवर विनाश व्यक्तिगत रूप से मायने रखता है, जिसमें एक ही टॉवर के बार-बार विनाश के बाद यह प्रतिक्रिया करता है ।

3.5. महिमा का राजा (राजाओं का सम्मान और वीरता का अखाड़ा): ।

3.5.1. यदि कोई नक्शा 10 से कम प्रतियोगियों के साथ शुरू होता है, तो उस नक्शे के बाजारों (और संबंधित मैच बाजारों) पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.5.2. यदि खिलाड़ियों में से कोई एक इन-गेम समय के पहले 6 मिनट के भीतर डिस्कनेक्ट हो जाता है और वियोग के क्षण से इन-गेम समय के 2 मिनट के भीतर फिर से कनेक्ट या प्रतिस्थापित करने में असमर्थ होता है, तो उस नक्शे और मैच से जुड़े सभी प्रभावित बाजारों पर दांव लगाया जाएगा शून्य हो । यदि कोई खिलाड़ी इन-गेम समय के 6 वें मिनट के बाद डिस्कनेक्ट या क्विट करता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाएंगे ।

3.5.3. यदि किसी मानचित्र के पहले 6 मिनट के इन-गेम समय (यानी, 00:00 से 5:59 तक) में टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा वॉकओवर या जीत दी जाती है, तो मानचित्र से जुड़े बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । यदि टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा जीत को मानचित्र के इन-गेम समय के 6 वें मिनट में या उसके बाद सम्मानित किया जाता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किया जाएगा ।

3.6. मोबाइल महापुरूष: बैंग बैंग: ।

3.6.1. यदि कोई नक्शा 10 से कम प्रतियोगियों के साथ शुरू होता है, तो मानचित्र (और संबंधित मैच बाजार) से जुड़े बाजारों पर लगाए गए सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.6.2. यदि खिलाड़ियों में से कोई एक इन-गेम समय के पहले 6 मिनट के भीतर डिस्कनेक्ट हो जाता है और वियोग के क्षण से इन-गेम समय के 2 मिनट के भीतर फिर से कनेक्ट या प्रतिस्थापित करने में असमर्थ होता है, तो उस नक्शे और मैच से जुड़े सभी प्रभावित बाजारों पर दांव लगाया जाएगा शून्य हो । यदि कोई खिलाड़ी इन-गेम समय के 6 वें मिनट के बाद डिस्कनेक्ट या क्विट करता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाएंगे ।

3.6.3. यदि किसी मानचित्र के पहले 6 मिनट के इन-गेम समय (यानी, 00:00 से 5:59 तक) में टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा वॉकओवर या जीत दी जाती है, तो मानचित्र से जुड़े बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । यदि टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा जीत को मानचित्र के इन-गेम समय के 6 वें मिनट में या उसके बाद सम्मानित किया जाता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किया जाएगा ।

3.7. जंगली दरार:.

3.7.1. यदि कोई नक्शा 10 से कम प्रतियोगियों के साथ शुरू होता है, तो मानचित्र (और संबंधित मैच बाजार) से जुड़े बाजारों पर लगाए गए सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.7.2. यदि खिलाड़ियों में से कोई एक इन-गेम समय के पहले 6 मिनट के भीतर डिस्कनेक्ट हो जाता है और वियोग के क्षण से इन-गेम समय के 2 मिनट के भीतर फिर से कनेक्ट या प्रतिस्थापित करने में असमर्थ होता है, तो उस नक्शे और मैच से जुड़े सभी प्रभावित बाजारों पर दांव लगाया जाएगा शून्य हो । यदि कोई खिलाड़ी इन-गेम समय के 6 वें मिनट के बाद डिस्कनेक्ट या क्विट करता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाएंगे ।

3.7.3. यदि किसी मानचित्र के पहले 6 मिनट के इन-गेम समय (यानी, 00:00 से 5:59 तक) में टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा वॉकओवर या जीत दी जाती है, तो मानचित्र से जुड़े बाजारों पर लगाए गए सभी दांव शून्य हो जाएंगे । यदि टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा जीत को मानचित्र के इन-गेम समय के 6 वें मिनट में या उसके बाद सम्मानित किया जाता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किया जाएगा ।

3.8. फ्री फायर एंड पबजी एंड पबजी मोबाइल एंड फोर्टनाइट एंड एपेक्स लीजेंड्स एंड कॉल ऑफ; ड्यूटी: वारज़ोन (बैटल रॉयल एस्पोर्ट्स): ।

3.8.1. राउंड विजेता का निर्धारण अंतिम खिलाड़ी या जीवित रहने वाली टीम (लागू गेम लॉजिक के अनुसार) के आधार पर किया जाता है । एक" गोल " को एक माना जाता है नक्शा खेला ।

3.8.2 यदि निर्दिष्ट दौर पूरा नहीं हुआ है, तो उस दौर से जुड़े बाजारों पर सभी दांव शून्य होंगे ।

3.8.3. टूर्नामेंट के सभी निर्धारित दौर पूरे होने के बाद टूर्नामेंट विजेता का निर्धारण आधिकारिक अंतिम स्टैंडिंग के आधार पर किया जाता है । संबंधित बाजारों पर दांव टूर्नामेंट आयोजक द्वारा प्रदान किए गए आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाते हैं ।

3.8.4. गोल बाजार: ।

राउंड एक्स विजेता-एक शर्त जिस पर टीम या खिलाड़ी निर्दिष्ट दौर जीतेंगे । राउंड एक्स में शीर्ष 3 खत्म - एक निर्दिष्ट खिलाड़ी या टीम बताए गए दौर में शीर्ष तीन पदों पर समाप्त होगी या नहीं, इस पर एक शर्त ।

3.9. गतिरोध:।

3.9.1. यदि कोई नक्शा 10 से कम प्रतियोगियों के साथ शुरू होता है, तो मानचित्र (और संबंधित मैच बाजार) से जुड़े बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.9.2. यदि खिलाड़ियों में से कोई एक पहले 8 मिनट में डिस्कनेक्ट हो जाता है और वियोग के क्षण से इन-गेम समय के 2 मिनट के भीतर फिर से कनेक्ट या प्रतिस्थापित करने में असमर्थ होता है, तो उस मानचित्र और मैच से संबंधित सभी प्रभावित बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा । यदि कोई प्रतियोगी मानचित्र के 8 वें मिनट के बाद डिस्कनेक्ट या क्विट करता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किया जाएगा ।

3.9.3. यदि किसी मानचित्र के पहले 10 मिनट के इन-गेम समय (यानी, 00:00 से 9:59 तक) में टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा वॉकओवर या जीत दी जाती है, तो मानचित्र से जुड़े बाजारों पर सभी दांव शून्य हो जाएंगे । यदि टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा जीत को मानचित्र के इन-गेम समय के 10 वें मिनट में या उसके बाद सम्मानित किया जाता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किया जाएगा ।

3.10. इंद्रधनुष छह: घेराबंदी:.

3.10.1. यदि खिलाड़ियों में से एक डिस्कनेक्ट हो जाता है और फिर से कनेक्ट करने या बदलने में असमर्थ है, और यदि दोनों टीमें अभी भी 4 वी 5 जारी रखने का निर्णय लेती हैं, और यदि टीमें 4 वी 5 कॉन्फ़िगरेशन के साथ कम से कम 2 पूर्ण राउंड खेलती हैं, और यदि 5 वां खिलाड़ी 2 राउंड के दौरान वापस नहीं आता है, तो संदेह से बचने के लिए, दो-राउंड की गिनती पहले राउंड से शुरू होती है जो 4 वी 5 के रूप में शुरू होती है; कोई भी राउंड जिसमें राउंड शुरू होने के बाद वियोग होता है, उसे इस सीमा की ओर नहीं गिना जाएगा । संबंधित खिलाड़ी के डिस्कनेक्ट होने से पहले ही निर्धारित डिस्कनेक्ट किए गए खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों पर दांव खड़े हो जाएंगे; हालाँकि, यदि डिस्कनेक्ट होता है और डिस्कनेक्ट किया गया खिलाड़ी 2 पूर्ण 4 वी 5 राउंड के भीतर वापस नहीं आता है, तो डिस्कनेक्ट किए गए खिलाड़ी के लिए किसी भी अस्थिर खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

3.10.2. राउंड रीस्टार्ट के मामले में, सभी संबंधित बाजारों पर दांव खड़े होंगे । सभी प्रभावित बाजारों को रिप्ले किए गए दौर के आधिकारिक इन-गेम स्कोर के आधार पर निपटाया जाएगा ।

3.11. भूगोल नियम: ।

3.11.1. आधिकारिक वेबसाइट पर टूर्नामेंट आयोजक द्वारा निर्धारित आधिकारिक परिणामों के आधार पर जियोगुएसआरआर मैचों पर सभी दांव तय किए जाएंगे: जियोगुएसआरआर - चलो दुनिया का पता लगाएं! . इसमें मैच के दौरान टूर्नामेंट आयोजक द्वारा किए गए किसी भी इन-गेम निर्णय या संशोधन शामिल हैं ।

3.12. कॉल ऑफ़ ड्यूटी और कॉल ऑफ़ ड्यूटी मोबाइल नियम: ।

3.12.1. ये नियम कॉल ऑफ़ ड्यूटी: वारज़ोन पर लागू नहीं होते हैं । कॉल ऑफ ड्यूटी के बाजारों के निपटान की शर्तें: वारज़ोन को बैटल रॉयल एस्पोर्ट्स नियमों द्वारा कवर किया गया है ।

3.12.2. शीर्षक या टूर्नामेंट के नियमों के आधार पर एक मैच विभिन्न प्रारूपों में खेला जा सकता है (उदाहरण के लिए, कॉल ऑफ़ ड्यूटी लीग में 4 वी 4, कॉल ऑफ़ ड्यूटी मोबाइल में 5 वी 5, या पिछले सीडीएल खिताबों में ऐतिहासिक 5 वी 5) । संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक टूर्नामेंट परिणामों के अनुसार तय किए जाते हैं, भले ही टीम प्रारूप का उपयोग किया गया हो ।

3.12.5. कॉल ऑफ़ ड्यूटी और कॉल ऑफ़ ड्यूटी मोबाइल मार्केट्स: ।

एक्स मैप-राउंड हैंडीकैप-ओवरटाइम सहित अंतिम राउंड स्कोर में बताए गए राउंड हैंडीकैप को लागू करने के बाद एक टीम निर्दिष्ट मैप जीतती है या नहीं, इस पर एक शर्त । यह बाजार केवल गोल-आधारित मोड (जैसे, खोज और नष्ट, नियंत्रण) पर उपलब्ध है । यदि अनुसूचित मानचित्र को ऐसे मोड में बदल दिया जाता है जो राउंड (जैसे, हार्डपॉइंट) का उपयोग नहीं करता है, तो इस बाजार पर सभी दांव शून्य हैं ।

3.13. मार्वल प्रतिद्वंद्वियों:.

3.13.1. यदि खिलाड़ियों में से एक इन-गेम समय के पहले 2 मिनट के भीतर डिस्कनेक्ट हो जाता है और वियोग के क्षण से इन-गेम समय के 4 मिनट के भीतर फिर से कनेक्ट या प्रतिस्थापित करने में असमर्थ है, तो उस नक्शे और मैच से जुड़े सभी प्रभावित बाजारों पर दांव लगाया जाएगा शून्य हो । यदि कोई खिलाड़ी इन-गेम समय के 2 मिनट के बाद डिस्कनेक्ट या क्विट करता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाएंगे ।

3.14. गोलीबारी और गोलीबारी मोबाइल:.

3.14.1. यदि खिलाड़ियों में से एक डिस्कनेक्ट हो जाता है और फिर से कनेक्ट करने या बदलने में असमर्थ है, और यदि दोनों टीमें अभी भी 4 वी 5 जारी रखने का निर्णय लेती हैं, और यदि टीमें 4 वी 5 कॉन्फ़िगरेशन के साथ कम से कम 2 पूर्ण राउंड खेलती हैं, और यदि 5 वां खिलाड़ी 2 राउंड के दौरान वापस नहीं आता है, तो संदेह से बचने के लिए, दो-राउंड की गिनती पहले राउंड से शुरू होती है जो 4 वी 5 के रूप में शुरू होती है; कोई भी राउंड जिसमें राउंड शुरू होने के बाद वियोग होता है, उसे इस सीमा की ओर नहीं गिना जाएगा । संबंधित खिलाड़ी के डिस्कनेक्ट होने से पहले ही निर्धारित डिस्कनेक्ट किए गए खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों पर दांव खड़े हो जाएंगे; हालाँकि, यदि डिस्कनेक्ट होता है और डिस्कनेक्ट किया गया खिलाड़ी 2 पूर्ण 4 वी 5 राउंड के भीतर वापस नहीं आता है, तो डिस्कनेक्ट किए गए खिलाड़ी के लिए किसी भी अस्थिर खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

3.14.2. राउंड रीस्टार्ट के मामले में, सभी संबंधित बाजारों पर दांव खड़े होंगे । सभी प्रभावित बाजारों को रिप्ले किए गए दौर के आधिकारिक इन-गेम स्कोर के आधार पर निपटाया जाएगा ।

3.14.3. क्रॉसफ़ायर में मैच विभिन्न प्रारूपों (जैसे, एमआर 9, एमआर 8, और अन्य) में खेले जा सकते हैं । एक मैच के लिए लागू प्रारूप के बारे में जानकारी आधिकारिक टूर्नामेंट नियमों और डेटा द्वारा निर्धारित की जाती है । पेश किए गए सभी बाजार एक विशिष्ट मैच में उपयोग किए गए प्रारूप को ध्यान में रखते हैं और आधिकारिक टूर्नामेंट डेटा पर आधारित होते हैं ।

3.15. टेक्केन:; 3.15.3 । टेककेन बाजार:.

विजेता-एक शर्त जिस पर खिलाड़ी मैच जीत जाएगा। एक मैच टेककेन शब्दों में एक सेट के बराबर है । एक्स मैप विजेता-एक शर्त जिस पर खिलाड़ी श्रृंखला में निर्दिष्ट मानचित्र जीतेगा । एक नक्शा टेक्केन शब्दों में एक खेल के बराबर है । एक नक्शा उस खिलाड़ी द्वारा जीता जाता है जो पहले उस नक्शे (खेल) में 3 कोस (नॉक-आउट) प्राप्त करता है । मैप हैंडीकैप-

एक शर्त जिस पर खिलाड़ी अंतिम स्कोर के लिए बताए गए मैप (गेम) हैंडीकैप को लागू करने के बाद मैच (सेट) जीतेगा । बाधा प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा जीते गए नक्शे (खेल) की संख्या पर लागू होती है । कुल मानचित्र-मैच में खेले जाने वाले नक्शे (खेल) की कुल संख्या पर एक शर्त, बताई गई संख्या के अनुसार या उसके तहत तय की गई । सही स्कोर (नक्शे में) - मैच (सेट) में जीते गए नक्शे (गेम) के सटीक अंतिम स्कोर पर एक शर्त । विजेता को पहले खिलाड़ी द्वारा मानचित्र (गेम) जीत की आवश्यक संख्या तक पहुंचने के लिए निर्धारित किया जाता है (उदाहरण के लिए, 2 बीओ 3 में, 3 बीओ 5 में) ।

3.16. स्ट्रीट फाइटर:; 3.16.4 । स्ट्रीट लड़ाकू बाजार:.

विजेता-एक शर्त जिस पर खिलाड़ी मैच जीत जाएगा। एक मैच स्ट्रीट फाइटर शब्दों में एक सेट के बराबर है । एक्स मैप विजेता-एक शर्त जिस पर खिलाड़ी श्रृंखला में निर्दिष्ट मानचित्र जीतेगा । एक नक्शा सड़क सेनानी शर्तों में एक खेल के बराबर है । एक नक्शा उस खिलाड़ी द्वारा जीता जाता है जो पहले उस नक्शे (खेल) में 2 कोस (नॉक-आउट) प्राप्त करता है । मैप हैंडीकैप-एक शर्त जिस पर खिलाड़ी अंतिम स्कोर के लिए बताए गए मैप (गेम) हैंडीकैप को लागू करने के बाद मैच (सेट) जीतेगा । बाधा प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा जीते गए नक्शे (खेल) की संख्या पर लागू होती है । कुल मानचित्र-मैच में खेले जाने वाले नक्शे (खेल) की कुल संख्या पर एक शर्त, बताई गई संख्या के अनुसार या उसके तहत तय की गई । सही स्कोर (नक्शे में) - मैच (सेट) में जीते गए नक्शे (गेम) के सटीक अंतिम स्कोर पर एक शर्त । विजेता को पहले खिलाड़ी द्वारा मानचित्र (गेम) जीत की आवश्यक संख्या तक पहुंचने के लिए निर्धारित किया जाता है (उदाहरण के लिए, 2 बीओ 3 में, 3 बीओ 5 में) ।

3.17. ओवरवॉच 2:।

3.17.1. यदि खिलाड़ियों में से एक इन-गेम समय के पहले 2 मिनट के भीतर डिस्कनेक्ट हो जाता है और वियोग के क्षण से इन-गेम समय के 4 मिनट के भीतर फिर से कनेक्ट या प्रतिस्थापित करने में असमर्थ है, तो उस नक्शे और मैच से जुड़े सभी प्रभावित बाजारों पर दांव लगाया जाएगा शून्य हो । यदि कोई खिलाड़ी इन-गेम समय के 2 मिनट के बाद डिस्कनेक्ट या क्विट करता है, तो संबंधित बाजारों पर दांव आधिकारिक परिणामों के अनुसार तय किए जाएंगे ।

3.18. रॉकेट लीग:.

3.18.1. यदि गेम (मैप) या मैच को इन-गेम समय के पहले 2 मिनट के भीतर टूर्नामेंट आयोजक निर्णय द्वारा छोड़ दिया जाता है या सम्मानित किया जाता है (यानी 00:00 से 1:59 तक), तो उस मानचित्र और मैच से जुड़े सभी बाजारों पर सभी दांव शून्य होंगे । यदि परित्याग या पुरस्कार 2 मिनट या उसके बाद होता है, तो उस नक्शे या मैच से प्रभावित बाजारों पर सभी दांव आधिकारिक परिणाम के अनुसार तय किए जाएंगे ।

3.18.2. रॉकेट लीग बाजार:.

विजेता-मैच के विजेता पर एक शर्त । एक मैच रॉकेट लीग के संदर्भ में एक श्रृंखला के बराबर है । एक्स नक्शा जीत-निर्दिष्ट नक्शे के विजेता पर एक शर्त. एक नक्शा रॉकेट लीग के संदर्भ में एक खेल के बराबर है । नक्शा बाधा-एक टीम अंतिम नक्शा (खेल) स्कोर करने के लिए कहा नक्शा (खेल) बाधा लागू करने के बाद मैच (श्रृंखला) जीतता है या नहीं, इस पर एक शर्त । कुल मानचित्र-मैच (श्रृंखला) में खेले गए नक्शे (खेल) की कुल संख्या निर्धारित संख्या से अधिक या कम होगी या नहीं, इस पर एक शर्त । सही स्कोर (नक्शे में) - मैच (श्रृंखला) के सटीक अंतिम मानचित्र (खेल) स्कोर पर एक शर्त (जैसे, 2-0, 2-1) ।

3.19. साम्राज्यों की आयु और स्टारक्राफ्ट 2 और स्टारक्राफ्ट: ब्रूड वॉर एंड वॉरक्राफ्ट तृतीय:।

3.19.1. यदि किसी मैच या मानचित्र को इन-गेम समय के पहले 10 मिनट के भीतर टूर्नामेंट आयोजक के निर्णय द्वारा छोड़ दिया जाता है या सम्मानित किया जाता है (यानी, 00:00 से 9:59 तक), तो उस मानचित्र और मैच से जुड़े सभी बाजारों पर

सभी दांव शून्य होंगे । यदि परित्याग या पुरस्कार 10 वें मिनट या उसके बाद होता है, तो उस नक्शे या मैच से प्रभावित बाजारों पर सभी दांव आधिकारिक परिणाम के अनुसार तय किए जाएंगे ।

3.20. गतिरोध 2:.

3.20.1. यदि खिलाड़ियों में से एक डिस्कनेक्ट हो जाता है और फिर से कनेक्ट करने या बदलने में असमर्थ है, और यदि दोनों टीमें अभी भी 4 वी 5 जारी रखने का निर्णय लेती हैं, और यदि टीमें 4 वी 5 कॉन्फ़िगरेशन के साथ कम से कम 3 पूर्ण राउंड खेलती हैं, और यदि 5 वां खिलाड़ी 3 राउंड के दौरान वापस नहीं आता है, तो संदेह से बचने के लिए, तीन-राउंड की गिनती पहले राउंड से शुरू होती है जो 4 वी 5 के रूप में शुरू होती है; कोई भी राउंड जिसमें राउंड शुरू होने के बाद वियोग होता है, उसे इस सीमा की ओर नहीं गिना जाएगा । संबंधित खिलाड़ी के डिस्कनेक्ट होने से पहले ही निर्धारित डिस्कनेक्ट किए गए खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों पर दांव खड़े हो जाएंगे; हालाँकि, यदि डिस्कनेक्ट होता है और डिस्कनेक्ट किया गया खिलाड़ी 3 पूर्ण 4 वी 5 राउंड के भीतर वापस नहीं आता है, तो डिस्कनेक्ट किए गए खिलाड़ी के लिए किसी भी अस्थिर खिलाड़ी-विशिष्ट बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

3.20.2. राउंड रीस्टार्ट के मामले में, सभी संबंधित बाजारों पर दांव खड़े होंगे । सभी प्रभावित बाजारों को रिप्ले किए गए दौर के आधिकारिक इन-गेम स्कोर के आधार पर निपटाया जाएगा ।

3.21. एफसी 26 विशिष्ट नियम:.

3.21.1. सभी बाजारों को सामान्य स्पोर्ट्सबुक नियमों और सॉकर मार्केट नियमों के अनुसार निर्धारित किया जाएगा ।

3.21.2. इस श्रेणी के मैच अलग-अलग फुटबॉल सिमुलेशन खिताबों का उपयोग करके खेले जा सकते हैं, भले ही गेम डेवलपर, जैसे ईए स्पोर्ट्स एफसी या ईफुटबॉल (पूर्व में पीईएस) । इसके अतिरिक्त, विभिन्न गेम संस्करणों का उपयोग किया जा सकता है (उदाहरण के लिए, एफसी 24, एफसी 25, आदि ।). इस तरह के मतभेद विशुद्ध रूप से सूचनात्मक हैं और शून्य दांव के लिए आधार नहीं बनाते हैं ।

3.21.3. कहा गया मैच अवधि (जैसे 2 एक्स 4 या 2 एक्स 5 मिनट) इन-गेम समय सेटिंग्स को संदर्भित करता है और केवल जानकारीपूर्ण है । इन सेटिंग्स में भिन्नताएं शर्त शून्य करने के लिए आधार नहीं बनाती हैं ।

3.21.4. गलत बाधाओं / खिलाड़ियों / टीमों: यदि गलत बाधाओं/खिलाड़ियों/टीमों के साथ बाजारों पर दांव लगाया जाता है, तो सभी प्रभावित दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.21.5. कैमरा विफलता: यदि किसी खिलाड़ी का कैमरा फीड विफल हो जाता है और मैच या मानचित्र की अपेक्षित अवधि के सापेक्ष उचित समय सीमा के भीतर बहाल नहीं किया जा सकता है, तो सभी बसे हुए बाजार खड़े होंगे, जबकि रुकावट से प्रभावित अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य होगा । यह नियम तब भी लागू होता है जब किसी महत्वपूर्ण घटना के दौरान कैमरा फ़ीड विफल हो जाती है और उस घटना के परिणाम को आधिकारिक स्रोतों के माध्यम से सत्यापित नहीं किया जा सकता है ।

3.21.7. स्ट्रीम मुद्दे: आधिकारिक स्ट्रीम अंतिम उपयोगकर्ताओं के लिए उपलब्ध मैच के प्राथमिक प्रसारण को संदर्भित करता है, जैसा कि टूर्नामेंट आयोजक या आधिकारिक प्रसारक द्वारा निर्दिष्ट किया गया है । यदि किसी मैच की पूरी अवधि के लिए आधिकारिक स्ट्रीम अनुपलब्ध है, तो उस मैच के लिए सभी बाजारों पर दांव शून्य होगा । यदि किसी महत्वपूर्ण घटना के दौरान आधिकारिक स्ट्रीम बाधित होती है, तो रुकावट से पहले बसे सभी बाजारों पर दांव खड़े होंगे, जबकि सभी अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य होंगे । स्ट्रीम रुकावट का सत्यापन मैच की आधिकारिक रिकॉर्डिंग (वीओडी) पर आधारित होगा, जो

इस बात के निर्णायक प्रमाण के रूप में कार्य करता है कि स्ट्रीम कब और कितने समय तक अनुपलब्ध थी । यह नियम प्री-मैच और लाइव मार्केट सहित सभी दांवों पर लागू होता है ।

3.21.8.गंभीर खराबी: यह नियम सत्यापित तकनीकी व्यवधानों पर लागू होता है जो सामान्य गेमप्ले को रोकते हैं, जिसमें गेम-ब्रेकिंग बग, गेम क्रैश, या किसी खिलाड़ी, टीम या टूर्नामेंट स्टूडियो को प्रभावित करने वाले इंटरनेट/नेटवर्क आउटेज शामिल हैं, लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं हैं । यदि इस तरह की खराबी होती है और कोई महत्वपूर्ण या महत्वपूर्ण घटना नहीं हुई है, और ऑड्स अपरिवर्तित रहते हैं, तो खेल को फिर से शुरू किया जा सकता है और सभी प्रासंगिक बाजारों पर दांव खड़े होंगे । यदि किसी महत्वपूर्ण या महत्वपूर्ण घटना के बाद खराबी होती है, या यदि व्यवधान का समय स्पष्ट रूप से निर्धारित नहीं किया जा सकता है, तो सभी अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य होगा, जबकि सभी बसे बाजारों पर दांव खड़े होंगे । यदि खराबी के समय को स्पष्ट रूप से पहचाना जा सकता है, तो उस बिंदु तक निर्धारित बाजारों पर दांव खड़े होंगे और तदनुसार तय किए जाएंगे, जबकि शेष अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य होंगे ।

3.21.9. नेमप्लेट / गेमपैड रंग मुद्दे: इस तरह के मुद्दे किसी भी शर्त को शून्य नहीं करते हैं ।

3.22. एनबीए 2 के 26 विशिष्ट नियम: ।

3.22.1. सभी बाजारों को सामान्य और बास्केटबॉल बाजार के नियमों में निर्धारित किया जाएगा ।

3.22.2. इस श्रेणी के मैच एनबीए 2 के 24, एनबीए 2 के 25, या एनबीए 2 के 26 सहित विभिन्न गेम संस्करणों का उपयोग करके खेले जा सकते हैं । इस तरह के मतभेद विशुद्ध रूप से सूचनात्मक हैं और शून्य दांव के लिए आधार नहीं बनाते हैं ।

3.22.3. बताई गई मैच अवधि (जैसे 4 एक्स 5 मिनट) इन-गेम समय सेटिंग्स को संदर्भित करती है और केवल जानकारीपूर्ण है । इन सेटिंग्स में भिन्नताएं शर्त शून्य करने के लिए आधार नहीं बनाती हैं ।

3.22.4. गलत ऑड्स / खिलाड़ी: यदि गलत ऑड्स/खिलाड़ियों के साथ बाजारों पर दांव लगाया जाता है, तो सभी प्रभावित दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.22.5. गलत टीम / खिलाड़ी: यदि खेल को जल्दी रोक दिया जाता है और कोई महत्वपूर्ण घटना नहीं हुई है (जैसे कि टोकरी), तो मैच को फिर से शुरू किया जा सकता है । यदि कोई महत्वपूर्ण घटना पहले ही हो चुकी है, तो सभी प्रभावित बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

3.22.6. कैमरा विफलता: यदि किसी खिलाड़ी का कैमरा फीड विफल हो जाता है और मैच या मानचित्र की अपेक्षित अवधि के सापेक्ष उचित समय सीमा के भीतर बहाल नहीं किया जा सकता है, तो सभी बसे हुए बाजारों पर दांव खड़े होंगे, जबकि रुकावट से प्रभावित अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य होगा । यह नियम तब भी लागू होता है जब किसी महत्वपूर्ण घटना के दौरान कैमरा फ़ीड विफल हो जाती है और उस घटना के परिणाम को आधिकारिक स्रोतों के माध्यम से सत्यापित नहीं किया जा सकता है ।

3.22.7. स्ट्रीम मुद्दे: आधिकारिक स्ट्रीम उपयोगकर्ताओं के लिए उपलब्ध मैच के प्राथमिक प्रसारण को संदर्भित करता है, जैसा कि टूर्नामेंट आयोजक या आधिकारिक प्रसारक द्वारा निर्दिष्ट किया गया है । यदि किसी मैच की पूरी अवधि के लिए आधिकारिक स्ट्रीम अनुपलब्ध है, तो उस मैच के लिए सभी बाजारों पर दांव शून्य होगा । यदि किसी महत्वपूर्ण घटना के दौरान आधिकारिक स्ट्रीम बाधित होती है, तो रुकावट से पहले बसे सभी बाजारों पर दांव खड़े होंगे, जबकि सभी अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य होंगे । स्ट्रीम रुकावट का सत्यापन मैच की आधिकारिक रिकॉर्डिंग (वीओडी) पर आधारित होगा, जो

इस बात के निर्णायक प्रमाण के रूप में कार्य करता है कि स्ट्रीम कब और कितने समय तक अनुपलब्ध थी । यह नियम प्री-मैच और लाइव मार्केट सहित सभी दांवों पर लागू होता है ।

3.22.8. गंभीर खराबी: यह नियम सत्यापित तकनीकी व्यवधानों पर लागू होता है जो सामान्य गेमप्ले को रोकते हैं, जिसमें गेम-ब्रेकिंग बग, गेम क्रैश, या किसी खिलाड़ी, टीम या टूर्नामेंट स्टूडियो को प्रभावित करने वाले इंटरनेट/नेटवर्क आउटेज शामिल हैं, लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं हैं । यदि किसी मैच के दौरान ऐसी खराबी होती है और अभी तक कोई महत्वपूर्ण या महत्वपूर्ण घटना नहीं हुई है, और ऑड्स अपरिवर्तित रहते हैं, तो खेल को फिर से शुरू किया जा सकता है और संबंधित बाजारों पर सभी दांव खड़े होंगे । यदि किसी महत्वपूर्ण या महत्वपूर्ण घटना के बाद मैच के दौरान खराबी होती है, या यदि व्यवधान का समय स्पष्ट रूप से निर्धारित नहीं किया जा सकता है, तो सभी अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य होगा, जबकि बसे बाजारों पर दांव खड़े होंगे । यदि खराबी के समय को स्पष्ट रूप से पहचाना जा सकता है, तो उस बिंदु तक निर्धारित बाजारों पर दांव खड़े होंगे और तदनुसार तय किए जाएंगे, जबकि शेष अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य होंगे ।

3.22.9. नेमप्लेट / गेमपैड रंग मुद्दे: इस तरह के मुद्दे किसी भी शर्त को शून्य नहीं करते हैं ।

3.23. क्रिकेट 24 विशिष्ट नियम:.

3.23.1. सभी बाजारों पर दांव सामान्य और क्रिकेट में निर्धारित के रूप में तय किया जाएगा

बाजार के नियम।

3.23.2. इस श्रेणी के मैच आम तौर पर 5-ओवर प्रारूप में खेले जाते हैं (प्रत्येक पक्ष अधिकतम 5 ओवर के लिए बल्लेबाजी करता है) । कहा गया प्रारूप इन-गेम सेटिंग्स को संदर्भित करता है और केवल सूचनात्मक है । इन सेटिंग्स में भिन्नताएं शर्त शून्य करने के लिए आधार नहीं बनाती हैं ।

3.23.3. क्रिकेट 23 या क्रिकेट 24 सहित विभिन्न गेम संस्करणों का उपयोग करके मैच खेले जा सकते हैं । इस तरह के मतभेद विशुद्ध रूप से सूचनात्मक हैं और शून्य दांव के लिए आधार नहीं बनाते हैं ।

3.23.4. गलत ऑड्स / खिलाड़ी: यदि गलत ऑड्स/खिलाड़ियों वाले बाजारों पर दांव लगाया जाता है, तो सभी प्रभावित बाजारों पर दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.23.5. गलत टीम / खिलाड़ी: यदि खेल को जल्दी रोक दिया जाता है और कोई महत्वपूर्ण घटना नहीं हुई है (जैसे कि टोकरी), तो मैच को फिर से शुरू किया जा सकता है । यदि कोई महत्वपूर्ण घटना पहले ही हो चुकी है, तो सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.23.6. कैमरा विफलता: यदि किसी खिलाड़ी का कैमरा फीड विफल हो जाता है और मैच या मानचित्र की अपेक्षित अवधि के सापेक्ष उचित समय सीमा के भीतर बहाल नहीं किया जा सकता है, तो पहले से बसे सभी बाजारों पर दांव खड़े होंगे, जबकि रुकावट से प्रभावित अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य होगा । यह नियम तब भी लागू होता है जब किसी महत्वपूर्ण घटना के दौरान कैमरा फ़ीड विफल हो जाती है और उस घटना के परिणाम को आधिकारिक स्रोतों के माध्यम से सत्यापित नहीं किया जा सकता है ।

3.23.7. स्ट्रीम मुद्दे: आधिकारिक स्ट्रीम उपयोगकर्ताओं के लिए उपलब्ध मैच के प्राथमिक प्रसारण को संदर्भित करता है, जैसा कि टूर्नामेंट आयोजक या आधिकारिक प्रसारक द्वारा निर्दिष्ट किया गया है । यदि किसी मैच की पूरी अवधि के लिए आधिकारिक स्ट्रीम अनुपलब्ध है, तो उस मैच के लिए सभी बाजारों पर दांव शून्य होगा । यदि किसी महत्वपूर्ण घटना के दौरान आधिकारिक स्ट्रीम बाधित होती है, तो रुकावट से पहले बसे सभी बाजारों पर दांव खड़े होंगे, जबकि सभी अस्थिर

बाजारों पर दांव शून्य होंगे । स्ट्रीम रुकावट का सत्यापन मैच की आधिकारिक रिकॉर्डिंग (वीओडी) पर आधारित होगा, जो इस बात के निर्णायक प्रमाण के रूप में कार्य करता है कि स्ट्रीम कब और कितने समय तक अनुपलब्ध थी । यह नियम प्री-मैच और लाइव मार्केट सहित सभी दांवों पर लागू होता है ।

3.23.8. गंभीर खराबी: यह नियम सत्यापित तकनीकी व्यवधानों पर लागू होता है जो सामान्य गेमप्ले को रोकते हैं, जिसमें गेम-ब्रेकिंग बग, गेम क्रैश, या किसी खिलाड़ी, टीम या टूर्नामेंट स्टूडियो को प्रभावित करने वाले इंटरनेट/नेटवर्क आउटेज शामिल हैं, लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं हैं । यदि इस तरह की खराबी एक मैच में होती है और अभी तक कोई महत्वपूर्ण या महत्वपूर्ण घटना नहीं हुई है, तो ऑड्स अपरिवर्तित रहते हैं और खेल को फिर से शुरू किया जा सकता है और संबंधित सभी बाजारों पर दांव खड़े होंगे । यदि किसी महत्वपूर्ण या महत्वपूर्ण घटना के बाद मैच में खराबी होती है, या यदि व्यवधान का समय स्पष्ट रूप से निर्धारित नहीं किया जा सकता है, तो व्यवधान या खराबी के बाद अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य होगा, जबकि पहले से बसे बाजारों पर दांव खड़े होंगे । यदि खराबी के समय को स्पष्ट रूप से पहचाना जा सकता है, तो उस बिंदु तक निर्धारित बाजारों पर दांव खड़े होंगे और तदनुसार तय किए जाएंगे, जबकि शेष अस्थिर बाजारों पर दांव शून्य होगा ।

3.23.9. नेमप्लेट / गेमपैड रंग मुद्दे: इस तरह के मुद्दे किसी भी शर्त को शून्य नहीं करते हैं ।

ईस्पोर्ट्स समाधान सट्टेबाजी नियम; 1. सामान्य नियम; 1.1 सामान्य प्रावधान ।

1.1.1. स्पोर्ट्सबुक गलत ऑड्स के साथ बाजार पर लगाए गए किसी भी दांव को रद्द करने का अधिकार सुरक्षित रखता है (जिसमें टाइपोग्राफिक त्रुटियों, तकनीकी/बैक-ऑफिस त्रुटियों, या स्पष्ट मूल्य निर्धारण गलतियों तक सीमित नहीं है), साथ ही घटना शुरू होने के बाद लगाए गए दांव, या तकनीकी खराबी के दौरान ।

1.1.2. प्रासंगिक बाजार के परिणाम बिना शर्त निर्धारित किए जाने के बाद सभी दांवों का निपटान किया जाएगा ।

1.1.3. वीडियो स्ट्रीमिंग या संग्रह की उपलब्धता की गारंटी नहीं है ।

1.1.4. खंड तृतीय की शर्तें इस खंड चतुर्थ में उल्लिखित एस्पोर्ट्स पर लागू नहीं होती हैं ।

1.2 बाजार परिभाषाएँ; 1.2.1 मैच (1 एक्स 2) ।

एक बाजार जहां किसी मैच या घटना के परिणाम पर दांव लगाना संभव है ।

1 — होम टीम या बाईं ओर सूचीबद्ध टीम; एक्स — ड्रा (यदि लागू हो); 2-दूर की टीम या दाईं ओर सूचीबद्ध टीम; 1.2.2 सही स्कोर ।

एक बाजार जहां किसी मैच या घटना के सटीक स्कोर (आंशिक या अंतिम) पर दांव लगाना संभव है ।

1.2.3 ओवर / अंडर (योग) ।

एक बाजार जहां यह शर्त लगाना संभव है कि पूर्वनिर्धारित घटनाओं की कुल संख्या (जैसे, लक्ष्य, अंक, कोने, रिबाउंड, पेनल्टी मिनट, आदि ।) बाजार विवरण में निर्दिष्ट लाइन के ऊपर या नीचे होगा । यदि घटनाओं की कुल संख्या बाजार विवरण में निर्दिष्ट सट्टेबाजी लाइन के बराबर होती है, तो उस बाजार पर दांव शून्य हो जाएगा ।

उदाहरण: यदि रेखा 128.0 अंक है और मैच 64-64 (कुल 128) समाप्त होता है, तो सभी प्रभावित दांव शून्य हैं ।

1.2.4 विषम / सम।

एक बाजार जहां यह शर्त लगाना संभव है कि पूर्वनिर्धारित घटनाओं की कुल संख्या क्या है:

विषम-1, 3, 5, आदि ।

सम-0, 2, 4, आदि । शून्य को एक सम संख्या माना जाता है ।

1.2.5 आधा समय / पूर्णकालिक।

एक बाजार जहां हाफ़टाइम और अंतिम परिणाम पर परिणाम पर दांव लगाना संभव है ।

उदाहरण: यदि हाफ़टाइम स्कोर 1-0 है और अंतिम स्कोर 1-1 है, तो जीतने का परिणाम 1/एक्स है ।

1.2.6 अवधि सट्टेबाजी.

एक बाजार जहां एक मैच/घटना के भीतर एक विशिष्ट अवधि के परिणाम पर दांव लगाना संभव है ।

1.2.7 ड्रा नो बेट (डीएनबी) ।

एक बाजार जहां केवल "1" या "2" पर दांव लगाना संभव है । यदि मैच ड्रॉ में समाप्त होता है, तो इस बाजार पर दांव शून्य हो जाएगा ।

1.2.8 बाधा।

एक बाजार जहां सूचीबद्ध बाधा को निपटान उद्देश्यों के लिए अंतिम स्कोर से जोड़ा या घटाया जाता है । यदि समायोजित परिणाम बाजार विवरण में उल्लिखित बाधा रेखा के बराबर है, तो सभी प्रभावित दांव शून्य हो जाएंगे ।

1.2.9 एशियाई बाधा।

उदाहरण: होम टीम (-1.75) बनाम दूर टीम (+1.75) । हिस्सेदारी दो दांव में समान रूप से विभाजित है:

(-1.5) और (-2.0) पसंदीदा के लिए; (+1.5) और (+2.0) दलित के लिए; निपटान उदाहरण:; 3 + लक्ष्यों से जीत पूर्ण जीत; बिल्कुल 2 लक्ष्यों से जीत आधी जीत (एक हिस्सा जीतता है, एक हिस्सा वापस किया जाता है); 1 गोल या उससे कम / ड्रा / हानि से जीत पूर्ण नुकसान; 1.2.10 दोहरा मौका; एक बाजार जहां एक साथ दो परिणामों एक्स 2-ड्रा या दूर जीत; 1.2.11 टीम पहले स्कोर करने और जीतने के लिए ।

चयनित टीम को पहला गोल करना होगा और मैच जीतना होगा । यदि कोई गोल नहीं किया जाता है, तो सभी प्रभावित बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

1.2.12 तिमाही / आधा / अवधि एक्स (अवधि के दौरान स्कोर)।

केवल निर्दिष्ट अवधि के भीतर होने वाली घटनाओं के लिए सख्ती से संदर्भित करता है । अन्य अवधियों के परिणाम शामिल नहीं हैं । यदि मैच प्रारूप सूचीबद्ध प्रारूप से भिन्न होता है, तो प्रभावित बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा ।

1.2.13 तिमाही / छमाही / अवधि एक्स के अंत में परिणाम ।

पिछले सभी अवधियों सहित निर्दिष्ट समय सीमा के अंत में संचयी परिणाम को संदर्भित करता है ।

1.2.14 एक्स अंक / लक्ष्यों के लिए दौड़।

उस टीम या प्रतिभागी को संदर्भित करता है जो पहले निर्दिष्ट संख्या तक पहुंचता है । यदि सूचीबद्ध कुल निर्धारित समय सीमा (यदि लागू हो) के भीतर नहीं पहुंचा जाता है, तो सभी प्रभावित बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा, जब तक कि अन्यथा न कहा

गया हो ।

1.2.15 प्वाइंट एक्स / गोल एक्स के विजेता ।

निर्दिष्ट बिंदु/लक्ष्य स्कोर करने वाले प्रतिभागी को संदर्भित करता है । यदि घटना निर्धारित समय सीमा (यदि लागू हो) के भीतर नहीं होती है, तो सभी प्रभावित बाजारों पर दांव शून्य हो जाएगा, जब तक कि अन्यथा न कहा जाए ।

1.2.16 टीम सभी हिस्सों/अवधियों को जीतने के लिए ।

सूचीबद्ध टीम को प्रत्येक निर्दिष्ट आधे/अवधि में प्रतिद्वंद्वी की तुलना में अधिक गोल/अंक प्राप्त करने चाहिए ।

2. एस्पोर्ट्स नियम; 2.1 एस्कॉकर; मैच प्रारूप के दो हिस्सों:; 2 * 3 मिनट; 2 * 4 मिनट; 2 * 6 मिनट ।

2 * 15 मिनट में चोट का समय शामिल है । ओवरटाइम और दंड को छोड़कर, जब तक कि अन्यथा न कहा गया हो ।

सभी बाजारों पर निपटान दांव सामान्य नियमों के अनुसार तय किए जाते हैं । जीपी (गेमिंग पल्स) बाजार के नियमों के तहत अंकों की गणना इन-गेम प्रदर्शन के आधार पर की जाती है: एक गोल पुरस्कार +1.0 अंक स्कोर करना, जबकि एक शॉट पुरस्कार +0.2 अंक ।

परिणाम पृष्ठ: बेटबी गेम्स पंचांग; 2.2 एसोसर: वोल्टा; मैच प्रारूप ।

प्रत्येक 3 मिनट के दो हिस्सों। चोट का समय और ओवरटाइम शामिल है । पेनल्टी शूटआउट को छोड़कर।

निपटान बाजार ओवरटाइम पर विचार नहीं करते हैं, जब तक कि अन्यथा न कहा जाए । सभी बाजारों पर दांव सामान्य नियमों के अनुसार तय किए जाते हैं ।

2.3 एस्कॉकर: जुर्माना।

प्रति टीम 5 पेनल्टी शॉट्स। यदि प्रत्येक 5 शॉट्स के बाद बंधे — अचानक मौत लागू होती है ।

सभी बाजारों पर निपटान दांव सामान्य नियमों के अनुसार तय किए जाते हैं ।

2.4 एस्कॉकर: एक्स-बैटल एफसी।

प्रत्येक 30 सेकंड के दो हिस्सों । ओवरटाइम शामिल नहीं है ।

2.5 ईबास्केटबॉल।

4 मिनट के 6 क्वार्टर प्रत्येक । ओवरटाइम शामिल नहीं है, जब तक कि अन्यथा न कहा जाए ।

2.6 ईबास्केटबॉल: ब्लिट्ज।

1 मिनट का 1 चौथाई । ओवरटाइम शामिल नहीं है ।

2.7 लड़ाई पर लागू होता है:; अन्याय — बेटबी गेम्स पंचांग; मौत का संग्राम — बेटबी गेम्स पंचांग; 2.7.1 मैच परिणाम बाजार; विजेता ।

उस चरित्र पर दांव लगाएं जो समग्र लड़ाई जीतता है ।

2.7.2 बाजार परिभाषाएँ; स्वास्थ्य पट्टी।

प्रत्येक फाइटर में दो (2) हेल्थ बार होते हैं । पहला स्वास्थ्य बार पूरी तरह से समाप्त होने के बाद ही दूसरा स्वास्थ्य बार सक्रिय हो जाता है ।

पहला नुकसान।

मैच के दौरान उतरा पहला सफल हमला ।

संघर्ष।

एक विशेष इन-फाइट मैकेनिक जहां दोनों लड़ाके स्वास्थ्य को ठीक करने की चुनौती में संलग्न हैं । संघर्ष का परिणाम हो सकता है:

फाइटर ए द्वारा जीता गया; फाइटर बी द्वारा जीता गया; ड्रॉ में समाप्त; सुपरमूव ।

प्रत्येक चरित्र के लिए अद्वितीय एक दुर्लभ और शक्तिशाली चाल, विशिष्ट इन-गेम स्थितियों के तहत निष्पादित ।

क्या दया होगी।

यह दर्शाता है कि क्या" दया " मैकेनिक का प्रदर्शन किया जाता है — एक ऐसी स्थिति जहां एक लड़ाकू जानबूझकर लड़ाई को खत्म करने के बजाय प्रतिद्वंद्वी को बख्शता है ।

उसे विधि समाप्त करें ।

उस विधि को संदर्भित करता है जिसके द्वारा प्रतिद्वंद्वी को हराया जाता है । इसमें शामिल हो सकते हैं, लेकिन सीमित नहीं है:

घातक; क्रूरता; नियमित हिट; अन्य आधिकारिक तौर पर मान्यता प्राप्त परिष्करण यांत्रिकी; विजेता एचपी लेफ्ट ।

मैच के अंत में विजेता चरित्र के शेष स्वास्थ्य की मात्रा को संदर्भित करता है ।

सभी बाजारों पर निपटान दांव आधिकारिक इन-गेम परिणामों और सामान्य नियमों के अनुसार तय किए जाते हैं ।

2.8 इक्रिकेट।

2 पारी (प्रति पारी 5 ओवर, प्रति ओवर 6 डिलीवरी) ।

2.9 ईक्रिकेट: सुपर ओवर।

प्रति टीम 1 ओवर।

2.10 एक्रिकेट: एक्स-बैटल बैट्स।

10 राउंड (प्रति राउंड 1 हिट) । कोई अतिरिक्त पारी नहीं ।

2.11 ईशूटर: सीएस 2 (एमआर 15) ।

8 राउंड जीत तक पहुंचने वाली पहली टीम ।

2.12 ईशूटर: सीएस 2 (बीओ 3) ।

3 नक्शे के सर्वश्रेष्ठ (पहले से 2 जीत) ।

2.13 एहॉर्स रेसिंग.

8-24 धावक। दूरी: 800-3200 मीटर ।

2.14 एटेनिस; 2.15 इवोलिबॉल ।

1 25 अंक पर सेट करें ।

2.16 ईबॉक्सिंग।

1 का दौर 2 मिनट.

2.17 एकबाड़ी।

प्रत्येक 2 मिनट के 5 हिस्सों।

2.18 इवाक्जादा।

4 राउंड (4 प्रयास प्रत्येक) ।

2.19 एम्मा।

1 दौर।

2.20 अमेरिकी फुटबॉल.

4 मिनट के 2 क्वार्टर प्रत्येक । ओवरटाइम शामिल नहीं है, जब तक कि अन्यथा न कहा जाए ।

2.21 ईफुटवॉली।

सर्वश्रेष्ठ 3 सेट (पहले से 2 सेट), प्रत्येक सेट 11 अंक पर ।

2.22 एटेकबॉल।

सर्वश्रेष्ठ 3 सेट (पहले से 2 सेट), प्रत्येक सेट 12 अंक पर ।

2.23 ईइस हॉकी.

प्रत्येक 3 मिनट की 3 अवधि । ओवरटाइम शामिल नहीं है जब तक कि अन्यथा न कहा जाए ।

2.24 खाने योग्य टेनिस प्रारूप; 5 सेटों में से सर्वश्रेष्ठ (पहले से 3), प्रति सेट 11 अंक (संतुलन के साथ); 7 सेटों में से सर्वश्रेष्ठ (पहले से 4), प्रति सेट 7 अंक (कोई संतुलन नहीं); वी । सामान्य।

1.1 दौड़ के दिन संबंधित रेसिंग प्राधिकरण द्वारा किए गए दौड़ के परिणाम की आधिकारिक घोषणा के आधार पर सभी दांव तय किए जाएंगे ।

1.2 मृत गर्मी की स्थिति में, घटना के मृत हीटिंग विजेताओं की संख्या से विभाजित अंकित मूल्य पर शर्त का भुगतान किया जाएगा ।

1.3 जबकि स्पोर्ट्सबुक सबसे अद्यतित और सटीक डेटा प्रदान करने का प्रयास करता है, स्पोर्ट्सबुक घोड़ों, ग्रेहाउंड या हार्नेस रेसिंग डेटा के संबंध में किसी भी त्रुटि के लिए उत्तरदायी नहीं होगा ।

2. बाजार विशिष्ट नियम।

2.1. बाजार में" जीत सट्टेबाजी " मृत गर्मी नियम लागू होते हैं ।

2.2. बाजार के लिए" प्लेस बेटिंग " निम्नलिखित नियम लागू होते हैं:.

2.2.1. जहां एक दौड़ में 8 या उससे अधिक धावक हैं, वहां पहले, दूसरे और तीसरे स्थान पर एक स्थान का भुगतान किया जाएगा । यदि क्षेत्र में 8 या अधिक धावक होने पर एक शर्त लगाई जाती है और बाद में क्षेत्र 7 या उससे कम धावक तक कम हो जाता है, तो पहले, दूसरे और तीसरे स्थान का भुगतान किया जाएगा, हालांकि कटौती लागू होगी । खंड 3.3.5 में कटौती तालिका देखें।

2.2.2. मृत गर्मी नियम लागू होते हैं; 2.3 । बाजार के लिए "शीर्ष 2 सट्टेबाजी' निम्नलिखित नियम लागू होते हैं:.

2.3.1. दौड़ में 1 या 2 वें स्थान पर आने के लिए धावकों पर भुगतान करता है ।

2.3.2. दांव केवल 5 या अधिक धावकों के साथ दौड़ पर मान्य हैं । 5 से कम धावकों वाली दौड़ पर लगाए गए किसी भी दांव को शून्य कर दिया जाएगा ।

2.3.3. मृत गर्मी नियम लागू होते हैं ।

3. निपटान और रद्द करने के नियम; 3.1। खरोंच।

3.1.1. यदि एक धावक खरोंच है, तो हिस्सेदारी वापस कर दी जाएगी ।

3.2. परित्यक्त, स्थगित और स्थानांतरित दौड़ ।

3.2.1. यदि किसी दौड़ को छोड़ दिया जाता है या किसी अन्य स्थान/ट्रैक पर स्थानांतरित कर दिया जाता है (उसी स्थान पर एक अलग ट्रैक पर स्थानांतरित करने सहित) या किसी अन्य तिथि को स्थगित कर दिया जाता है, तो एकल दांव शून्य होगा । प्रभावित कॉम्बो दांव को उस घटना को छोड़कर पुनर्गणना किया जाएगा ।

3.2.2. जहां एक दौड़ को स्थगित कर दिया जाता है और दौड़ के मूल निर्धारित समय के 48 घंटों के भीतर एक ही स्थान पर होने के लिए पुनर्निर्धारित किया जाता है, सभी दांव ऐसे खड़े होंगे जैसे कि दौड़ को स्थगित नहीं किया गया था ।

3.2.3. यदि एक ही स्थान पर स्थगित दौड़ के कारण स्क्रैचिंग को बहाल किया जाता है तो सभी दांव शून्य हो जाएंगे ।

3.3. कटौती।

3.3.1. शर्त लगाने के बाद कोई भी शर्त कटौती के अधीन हो सकती है । ये कटौती शर्त के अंकित मूल्य (अपेक्षित जीत) पर लागू होती है ।

3.3.2. अंतिम क्षेत्र की घोषणा के बाद खरोंच के मामले में, और शर्त लगाने के बाद, कटौती तालिका के अनुसार जीतने वाले दांव के अंकित मूल्य पर कटौती लागू होगी - खंड 3.3.5 में कटौती तालिका देखें ।

3.3.3. कटौती की गणना हिस्सेदारी की जीत की राशि से काटे गए प्रतिशत के रूप में निर्दिष्ट की जाती है ।

3.3.4. इस घटना में कि कई धावकों को एक दौड़ से खरोंच किया जाता है, एक संयुक्त कटौती दर की गणना कटौती तालिका के अनुसार प्रत्येक खरोंच धावक कटौती दर के कुल योग द्वारा की जाएगी । खंड में कटौती तालिका देखें

3.3.5; 3.3.5. कटौती तालिका; बाधाओं से (> , अधिक से अधिक); बाधाओं को (<=, कम या बराबर); बाजार "जीत" (%)*; बाजार "शीर्ष 2/" (%)*; बाजार "स्थान" (%) * ।

1.00	1.01	76	40	26
1.01	1.02	75	40	26
1.02	1.03	75	40	26
1.03	1.04	73	40	26
1.04	1.05	73	40	26
1.05	1.06	73	40	26
1.06	1.07	73	40	26
1.07	1.08	72	40	26
1.08	1.09	72	40	26
1.09	1.10	72	40	26
1.10	1.12	71	40	26
1.12	1.14	71	40	26
1.14	1.16	71	40	26
1.16	1.18	69	40	26
1.18	1.20	69	39	26
1.20	1.22	67	39	26
1.22	1.24	65	38	26
1.24	1.25	65	38	26
1.25	1.26	65	38	26
1.26	1.28	65	38	26
1.28	1.30	65	38	26

1.00	1.01	76	40	26
1.30	1.35	62	38	26
1.35	1.40	60	37	25
1.40	1.45	56	37	25
1.45	1.50	55	37	25
1.50	1.55	53	36	24
1.55	1.60	51	36	24
1.60	1.65	49	35	24
1.65	1.70	47	34	24
1.70	1.75	46	34	23
1.75	1.80	45	34	23
1.80	1.85	44	33	23
1.85	1.90	43	33	23
1.90	1.95	41	32	22
1.95	2.00	40	32	22
2.00	2.05	40	32	22
2.05	2.10	39	31	22
2.10	2.15	37	31	21
2.15	2.20	36	30	21
2.20	2.25	36	30	21
2.25	2.30	35	29	21
2.30	2.35	34	29	21
2.35	2.40	33	29	20

1.00	1.01	76	40	26
2.40	2.45	31	28	20
2.45	2.50	31	28	20
2.50	2.60	30	27	19
2.60	2.70	29	27	19
2.70	2.80	28	26	18
2.80	2.90	27	25	18
2.90	3.00	26	25	18
3.00	3.10	25	24	17
3.10	3.20	24	23	17
3.20	3.30	23	22	16
3.30	3.40	22	22	16
3.40	3.50	22	22	16
3.50	3.60	21	21	15
3.60	3.70	20	21	15
3.70	3.80	20	20	15
3.80	3.90	19	20	14
3.90	4.00	19	20	14
4.00	4.20	18	19	14
4.20	4.40	18	19	14
4.40	4.50	18	19	14
4.50	4.60	16	18	14
4.60	4.80	15	17	13

1.00	1.01	76	40	26
4.80	5.00	15	17	13
5.00	5.50	13	15	12
5.50	6.00	12	15	12
6.00	6.50	11	14	11
6.50	7.00	10	13	10
7.00	7.50	9	12	9
7.50	8.00	8	11	8
8.00	8.50	8	11	8
8.50	9.00	7	10	7
9.00	9.50	7	10	7
9.50	10.00	6	8	6
10.00	11.00	5	7	5
11.00	12.00	5	7	5
12.00	13.00	4	6	4
13.00	14.00	4	6	4
14.00	15.00	3	4	3
15.00	16.00	3	4	3
16.00	17.00	3	4	3
17.00	18.00	2	3	2
18.00	19.00	2	3	2
19.00	20.00	2	3	2
20.00	~	0	0	0

* कॉलम संबंधित शर्त की जीत के अंकित मूल्य की कटौती की राशि प्रदान करता है ।

3.4. त्रुटियां।

3.4.1. यदि स्पोर्ट्सबुक किसी भी घुड़दौड़ के लिए किसी भी गलत सट्टेबाजी की जानकारी प्रकाशित, पोस्ट या उद्धरण करती है, ग्रेहाउंड या हार्नेस रेसिंग इवेंट, सहित, लेकिन गलत ऑड्स पोस्ट करने तक सीमित नहीं है, तो इस तरह की त्रुटि के स्रोत के कारण की परवाह किए बिना स्पोर्ट्सबुक किसी भी संबंधित शर्त को शून्य करने का अधिकार सुरक्षित रखता है.

3.5. दौड़ शुरू समय के बाद दांव की स्वीकृति.

3.5.1. यदि घटना के आधिकारिक प्रारंभ समय के बाद एक भी शर्त अनजाने में स्वीकार कर ली जाती है, तो शर्त को शून्य कर दिया जाएगा और अंतिम उपयोगकर्ता को वापस कर दिया जाएगा ।

3.5.2. यदि कॉम्बो शर्त के हिस्से के रूप में घटना के आधिकारिक प्रारंभ समय के बाद एक शर्त स्वीकार की गई थी, तो उस घटना को शून्य माना जाएगा, और कॉम्बो शर्त के शेष पैर खड़े होंगे ।

3.6. अन्य।

3.6.1. घोड़े या ग्रेहाउंड को स्टीवर्ड के आदेश से देर से वापस लेने की स्थिति में, शेष धावकों पर कटौती सहित घोड़े या ग्रेहाउंड (जैसा लागू हो) की स्थिति के बारे में स्टीवर्ड के निर्णय को ध्यान में रखते हुए सभी दांवों का भुगतान किया जाएगा । खंड 3.5.5 में कटौती तालिका देखें।

3.6.2. दौड़ के दिन स्टीवर्ड के आधिकारिक निर्णय के अनुसार बेट्स का निपटान किया जाएगा । जहां किसी घोड़े / कुत्ते को बाद में अयोग्य घोषित कर दिया जाता है या बाद की तारीख में संशोधन किया जाता है, किसी भी कारण से, दौड़ के दिन स्टीवर्ड द्वारा घोषित आधिकारिक परिणाम शर्त निपटान के प्रयोजनों के लिए खड़ा होगा ।

छठी भविष्यवाणियों ।

1.1. भविष्यवाणियों का दायरा: "भविष्यवाणियां" अनुभाग विभिन्न घटनाओं पर सट्टेबाजी के बाजारों को कवर करता है, जिसमें राजनीति, कला, मनोरंजन, विज्ञान और विशेष खेल मील के पत्थर शामिल हैं, लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं हैं ।

1.2. विशिष्ट बाजार नियम (टूलटिप्स): प्रत्येक "भविष्यवाणियों" बाजार की अनूठी प्रकृति के कारण, निपटान, जीतने की स्थिति और निश्चित समय सीमा के लिए विशिष्ट मानदंड सीधे प्रत्येक बाजार के बगल में स्थित सूचना टूलटिप्स ("आई" प्रतीक के साथ चिह्नित) के भीतर प्रदान किए जाते हैं । एक "भविष्यवाणियों" बाजार पर एक शर्त रखकर, अंतिम उपयोगकर्ता पुष्टि करता है कि उन्होंने संबंधित टूलटिप में प्रदान किए गए विशिष्ट निपटान नियमों को पढ़ा और स्वीकार किया है ।

सामान्य स्पोर्ट्सबुक नियमों और मार्केट टूलटिप में निहित जानकारी के बीच किसी भी संघर्ष की स्थिति में, टूलटिप जानकारी प्रबल होगी ।

1.3. स्रोत और निपटान: "भविष्यवाणियों" बाजार के परिणाम को सत्यापित करने के लिए उपयोग किए जाने वाले आधिकारिक स्रोत (वेबसाइट, सरकारी रिकॉर्ड या आधिकारिक घोषणाएं) बाजार के सूचना टूलटिप में निर्दिष्ट किए जाएंगे ।

यदि कोई निर्दिष्ट स्रोत अनुपलब्ध हो जाता है या अस्पष्ट डेटा प्रदान करता है, तो स्पोर्ट्सबुक परिणाम निर्धारित करने के लिए अन्य सार्वजनिक रूप से मान्यता प्राप्त और प्रतिष्ठित स्रोतों का उपयोग करने का अधिकार सुरक्षित रखता है ।

1.4. स्थगन और रद्दीकरण: जब तक अन्यथा टूलटिप में निर्दिष्ट नहीं किया जाता है, यदि "भविष्यवाणियों" श्रेणी के भीतर एक घटना को रद्द कर दिया जाता है, तो अनिश्चित काल के लिए स्थगित कर दिया जाता है या अपेक्षित समय सीमा से 1 (एक) वर्ष से अधिक की अवधि के लिए उद्देश्य या बल की बड़ी परिस्थितियों के कारण कभी नहीं होगा, सभी यदि टूलटिप में परिणाम के लिए एक विशिष्ट समय सीमा का उल्लेख किया गया है, तो उस सटीक समय सीमा पर स्थिति के आधार पर शर्त का निपटान किया जाएगा ।

परिवर्तन का लॉग; संस्करण; संपादक; तारीख; परिवर्तन का कारण ।

1.0	**एंड्रीस बैकोव्स**	**13.01.2023**	**पहली रिलीज**
1.1	एंड्रीस बैकोव्स	24.09.2024	स्पोर्ट्सबुक में नए जोड़े गए बाजारों से संबंधित अपडेट
1.2	एंड्रीस बैकोव्स	02.12.2024	जीएलआई-33 मानक के कार्यान्वयन के कारण समीक्षा और संशोधन
1.3	एंड्रीस बैकोव्स	20.12.2024	डुप्लिकेट किए गए नियमों को हटाना
1.4	एंड्रीस बैकोव्स	04.02.2025	एस्पोर्ट्स प्रारूपों और सॉकर आंकड़ों से संबंधित अपडेट ।
1.5	एंड्रीस बैकोव्स	16.05.2025	नियामक आवश्यकताओं, फुटबॉल आँकड़े और नई स्पोर्ट्सबुक सुविधा से संबंधित अपडेट
1.6	एंड्रीस बैकोव्स	31.07.2025	प्रारंभिक भुगतान सट्टेबाजी नियमों, विशेष खेल नियमों (टेनिस, बेसबॉल, शतरंज) और एस्पोर्ट्स समाधान सट्टेबाजी नियमों में अपडेट ।
1.7	एंड्रीस बैकोव्स	29.10.2025	बेट सेटिंग अनुभाग में अपडेट और स्थगित ईवेंट नियम
1.8	आर्थर लियानी	15.02.2026	सामान्य नियमों से संबंधित अपडेट (5.5 / 5.25); खेल के लिए विशेष नियम(1 / 3 / 4 / 5 / 6 / 12 / 18 / 22); ईस्पोर्ट्स नए नियम)
1.9	आर्थर लियानी	23.04.2026	प्रारंभिक भुगतान से संबंधित अपडेट; भविष्यवाणियां; प्लेसहोल्डर और ब्रैकेट सट्टेबाजी
2.0	आर्थर लियानी	01.06.2026	अपडेट यहाँ